

CATAN

POJEDYNEK

Witajcie w grze CATAN: Pojedynek – emocjonującej grze karcianej dla dwóch osób!

W grze *CATAN: Pojedynek* wcielicie się w możnych władców Catanu. Zbudujcie potężne księstwo, jednocześnie bacznie pilnując poczynań swojego przeciwnika! Gracz, któremu uda się zdobyć więcej punktów zwycięstwa, wygra grę i zostanie jedynym władcą Catanu!

Instrukcja została zaprojektowana tak, aby podczas pierwszej partii gracze mogli zapoznać się z podstawowymi założeniami i mechanizmami gry. Wykorzystuje się podczas niej jedynie połowę kart zawartych w pudełku. Dodatkowym ułatwieniem dla graczy jest skrót zasad na ostatniej stronie, który pomoże w przeprowadzeniu rozgrywki. Kiedy gracze poczują się już wystarczająco pewnie, mogą rozszerzyć grę o zestawy tematyczne. Instrukcja pozwala krok po kroku wprowadzać do gry nowe rodzaje kart i mechanizmy.

Podczas rozgrywki gracze poznają historię Catanu na przestrzeni wieków. W scenariuszu początkowym *Pierwsi osadnicy* przedstawione zostały pierwsze lata osadnictwa na wyspie, opisane wcześniej w powieści *Osadnicy z Catanu* Rebecci Gablé. Zestawy tematyczne przeprowadzą graczy przez kolejne etapy rozwoju Catanu – erę złota i bogactwa, erę walki i zamieszek oraz erę rozwoju. Więcej informacji na temat historii Catanu i jej rozwinięcia w grze *CATAN: Pojedynek* można znaleźć na blogu Klausa Teubera na stronie www.catan.de (strona w języku niemieckim).

ELEMENTY GRY

- 1 żeton siły



- 1 żeton handlu



- 1 kość z oczkami
(kość produkcji)



- 1 kość z symbolami
(kość wydarzeń)



- 4 podajniki na karty



- 180 kart (lista wszystkich kart znajduje się w „Spisie kart” na stronach 13-19)

SPIS TREŚCI

Scenariusz początkowy (zasady podstawowe)	2
Gra z zestawami tematycznymi	9
Opracowanie gry	11
Pojedynek książąt	12
Spis kart	13
Skrót zasad	20



Scenariusz początkowy – Pierwsi osadnicy

PRZYGOTOWANIE

Gracze siadają przy stole naprzeciwko siebie. Na środku stołu należy położyć obok siebie trzy podajniki na karty. Podajniki oddzielają od siebie obszary gry obu graczy. Należy przygotować karty tak, jak opisano poniżej.

Rozdzielenie kart

Należy podzielić karty na rodzaje według ich rewersów. Wszystkie karty, które są wykorzystywane w scenariuszu początkowym, stanowią podstawę dla wszystkich kolejnych gier z zestawami tematycznymi.

Karty z rewersami *Era złota*, *Era walki* i *Era rozwoju* należą do zestawów tematycznych.

Te karty oraz czwarty podajnik na karty należy odłożyć z powrotem do pudełka – nie będą one potrzebne podczas rozgrywania scenariusza początkowego.

Talia kart wydarzeń

Należy odszukać wszystkie karty wydarzeń, które nie posiadają na awersie symbolu zestawu podstawowego, i odłożyć je do pudełka. Karty wydarzeń zestawów tematycznych nie są wykorzystywane podczas rozgrywania scenariusza początkowego.

Należy znaleźć kartę wydarzenia *Święto Jul* i odłożyć ją na bok. Wszystkie pozostałe karty należy zakryć i potasować, a następnie odliczyć trzy karty. Na tych trzech kartach należy umieścić kartę *Święto Jul*, a następnie wszystkie pozostałe karty (również zakryte). Tak utworzony stos należy umieścić w zewnętrznej komorze podajnika na karty (patrz str. 3).

Stosy kart dróg, miejscowości i terenów

Stosy karty dróg, osad oraz miast (dwa ostatnie rodzaje kart nazywane są łącznie kartami miejscowości) należy umieścić zakryte w podajniku na karty. W obrębie każdego z tych stosów wszystkie karty są identyczne, dlatego nie trzeba ich tasować. Pomiędzy kartami osad a kartami miast należy zostawić jedną wolną komorę na stos kart terenów.

Karty terenów należy potasować i umieścić zakryte w podajniku na karty pomiędzy kartami osad a kartami miast, rewersami ku górze.

Stosy dobierania

Należy potasować wszystkie 36 kart z symbolem zestawu podstawowego na rewersie, podzielić je na 4 stosy (po 9 kart każdy) i położyć zakryte w 4 kolejnych komorach podajnika obok stosu kart miast. Są to stosy dobierania.

Stosy kart początkowych

Czerwone karty początkowe należy rozłożyć na obszarze gry jednego z graczy tak, jak pokazano na rysunku po prawej stronie. Na początku gry księstwo gracza składa się z 2 osad połączonych drogą oraz 6 różnych terenów. Nazwy terenów znajdują się w lewym dolnym rogu kart.

Niebieskie karty początkowe należy rozłożyć na obszarze gry drugiego gracza. Karty zawsze są zwrócone w stronę gracza, do którego należą.



UŁOŻENIE POCZĄTKOWE

Tak wygląda przygotowanie gry przed rozgrywką. Gracze siedzą naprzeciw siebie, a przed każdym z nich jest rozłożone jego początkowe księstwo (karty zwrócone są w stronę gracza, do którego należą).

Pomiędzy nimi znajdują się podajniki z kartami dróg, osad, terenów, miast, 4 stosami dobierania oraz talią kart wydarzeń.



Gracz **niebieski**



Gracz **czerwony**

KSIĘSTWA GRACZY

Początkowe surowce

Gracze otrzymują dochody w postaci surowców. Każdy teren może produkować drewno, wełnę, złoto, glinę, rudę żelaza albo zboże. Gracz posiada tyle danego surowca, ile jego symboli widnieje na krawędziach kart terenu, zwróconych w stronę tego gracza. Na początku gry wszystkie tereny (z wyjątkiem Złotonośnej rzeki) są obrócone do graczy krawędzią z **jednym** symbolem surowca. Oznacza to, że gracze posiadają dokładnie po 1 surowcu każdego rodzaju (nie posiadają jedynie złota).



Gracz posiada 0 wełny

Gracz posiada 1 wełnę

Gracz posiada 2 wełny

Gracz posiada 3 wełny

Otrzymywanie surowców

Podczas rozgrywki gracze będą otrzymywać surowce i je zużywać. Kiedy gracz otrzymuje 1 surowiec, przekręca kartę danego rodzaju o 90 stopni w lewo tak, żeby najbliżej niego znalazła się krawędź z jednym symbolem surowca więcej.



Zużywanie surowców

Kiedy gracz zużywa 1 surowiec, przekręca kartę o 90 stopni w prawo. Gracz może posiadać od 0 do 3 surowców danego rodzaju na jednej karcie terenu. Jeśli gracz posiada już 3 surowce danego rodzaju i ma otrzymać jeszcze 1 taki surowiec, a nie ma już miejsca na jego przechowywanie – taki surowiec przepada.



Scenariusz początkowy – Pierwsi osadnicy

Osady

Osady to serce księstwa. Każda osada daje graczowi 2 wolne miejsca na karty rozbudowy (budynki lub jednostki) – jedno powyżej karty osady, a drugie poniżej niej. Osada może zostać rozbudowana do rangi miasta (jest to opisane dokładniej w dalszej części instrukcji, na str. 6). Osady i miasta zostały opisane razem w dziale „Miejscowości”.

Drogi

Pomiędzy 2 początkowymi osadami znajduje się droga. Podczas rozgrywania scenariusza początkowego jedną funkcją drogi jest umożliwienie budowy kolejnych osad. Kiedy w czasie rozgrywki gracz będzie chciał rozbudować swoje księstwo poprzez zbudowanie kolejnej osady, musi najpierw zbudować 1 drogę obok jednej ze swoich osad początkowych.



CEL GRY

Rozgrywka w scenariusz początkowy *Pierwsi osadnicy* kończy się w momencie, gdy jeden z graczy na koniec swojej tury posiada 7 (lub więcej) punktów zwycięstwa. Każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa (co oznacza, że rozpoczynając grę, gracze mają już po 2 punkty zwycięstwa), a każde miasto 2 punkty zwycięstwa. Inne sposoby na zdobywanie punktów zwycięstwa zostały opisane w dalszej części instrukcji.



POCZĄTEK GRY

W celu wybrania pierwszego gracza obaj gracze rzucają kostką z oczkami. Gracz, który uzyska wyższy wynik, zaczyna.

Pierwszy gracz dobiera 3 wierzchnie karty z jednego z 4 stosów dobierania. Następnie drugi gracz dobiera 3 wierzchnie karty z innego stosu dobierania. Dobrane karty to ręka gracza i pozostają one ukryte przed przeciwnikiem.



PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. Tura gracza przebiega następująco:

- 1. Rzut kośćmi:** gracz rzuca dwiema kośćmi i rozpatruje ich wynik.
- 2. Faza akcji:** gracz może zagrywać karty i wymieniać surowce (w dowolnej kolejności, ile razy chce).
- 3. Sprawdzenie liczby kart:** gracz sprawdza liczbę kart na swojej ręce i w razie potrzeby dobiera lub odrzuca karty.
- 4. Wymiana karty:** gracz może wymienić jedną kartę ze swojej ręki.

1. Rzut kośćmi

W grze występuje 1 kość z oczkami oraz 1 kość z symbolami. Na początku każdej tury gracz rzuca obiema kośćmi. Rzut kością z oczkami określa, jakie nowe surowce otrzymają gracze na początku danej tury – dlatego nazywa się ją **kością produkcji**. Każda karta terenu, na której znajduje się wyrzucona wartość, produkuje 1 surowiec, co oznacza, że należy ją obrócić o 90 stopni w lewo.



Przykład: gracz czerwony wyrzucił w swojej turze 6. Na jego Polu uprawnym znajduje się wartość 6, dlatego produkuje ono 1 zboże. Zaznacza to poprzez odwrócenie karty terenu o 90 stopni w lewo, tak aby krawędź z dwoma symbolami zboża była zwrócona w jego stronę.

Gracz niebieski



Gracz niebieski również otrzymuje 1 surowiec ze swojej karty terenu z wartością 6; w jego przypadku są to Góry. Otrzymuje 1 rudę żelaza i oznacza to w ten sam sposób co gracz czerwony.

Na początku gry na kartach terenu każdego z graczy każda wartość występuje dokładnie raz, ale w ciągu rozgrywki może się to zmienić. Jeśli gracz posiada więcej kart terenów z taką samą wartością, **każdy** z tych terenów będzie produkował po 1 surowcu. Działanie kości z symbolami zostało wyjaśnione na stronie 8 w dziale „Kość wydarzeń”.

2. Faza akcji

a) Zagrywanie kart z ręki

W czasie swojej fazy akcji gracz może zagrać jedną lub kilka (a nawet wszystkie) kart ze swojej ręki.

Karty akcji

Karty akcji można rozpoznać po literze „A” w lewym górnym rogu karty oraz żółtym polu tekstowym. Są one zawsze zagrywane z ręki i mają efekt natychmiastowy. Kiedy gracz chce zagrać kartę z ręki, odczytuje jej tekst swojemu przeciwnikowi, przeprowadza opisaną akcję i odrzuca daną kartę na stos kart odrzuconych, który jest wspólny dla obu graczy. Taka karta znajduje się poza grą.

Uwaga! W treści niektórych kart występują zapisane w nawiasie słowa „swojej” oraz „przeciwnej”. Słowa te odnoszą się wyłącznie do rozgrywki turniejowej i należy je zignorować podczas rozgrywania innych wariantów gry.

„Zakładka” nad polem tekstowym określa, do jakiego rodzaju należy dana karta.



Żółte pole tekstowe = karta akcji, którą gracz zagrywa z ręki, a następnie umieszcza na stosie kart odrzuconych.

Karty rozbudowy miejscowości

Karty z zielonym polem tekstowym to karty rozbudowy miejscowości. Aby wybudować taką kartę, należy opłacić wskazany na niej koszt w surowcach. Karty rozbudowy miejscowości zawsze umieszcza się na wolnym miejscu przyległym do miejscowości (osady lub miasta). Po wybudowaniu przynoszą one określone korzyści. W grze występują 2 typy kart rozbudowy miejscowości: budynki oraz jednostki. Jednostki można podzielić na *Bohaterów* i *Statki handlowe*.

Druga „zakładka” wskazuje, gdzie w swoim księstwie gracz może wybudować daną kartę.



Zielone pole tekstowe = karta rozbudowy miejscowości, którą gracz dokłada do miejscowości (miasta lub osady).

Kiedy gracz chce wybudować kartę rozbudowy miejscowości, umieszcza kartę z ręki na wolnym miejscu do rozbudowy i płaci określony na karcie rozbudowy koszt w surowcach. Od tego momentu gracz może używać danego budynku lub jednostki zgodnie z opisaniem na karcie efektem.

Uwaga! Na niektórych kartach rozbudowy pojawia się zapis (1x). Oznacza to, że gracz może mieć tylko jedną taką kartę rozbudowy w swoim księstwie.



Przykład: gracz buduje Klasztor. Aby opłacić koszt budowy tej karty, obraca swoje Pole uprawne, Wzgórze oraz Góry o 90 stopni w prawo. Posiada on jeszcze 1 zboże, 1 drewno i 1 wełnę, ale nie ma już żadnej gliny ani rudy żelaza.

b) Zagrywanie kart bazowych

Karty leżące pomiędzy graczami – drogi, osady oraz miasta – nazywane są kartami bazowymi. Obaj gracze mają bezpośredni dostęp do tych kart. Aby wybudować bezpośrednio jedną z dostępnych kart, aktywny gracz musi opłacić koszt budowy w surowcach, który jest oznaczony na rewersie każdej karty.



Scenariusz początkowy – Pierwsi osadnicy

Budowa drogi

Drogi są niezbędne do rozbudowy księstwa. Kiedy gracz chce wybudować nową osadę, musi najpierw zbudować drogę, ponieważ między dwiema osadami zawsze musi się znajdować dokładnie 1 droga.



Budowa osady

Osadę zawsze buduje się na wolnym końcu drogi. Nowa osada przynosi następujące korzyści:

- Każda zapewnia 1 punkt zwycięstwa.
- Każda zapewnia 2 nowe miejsca do rozbudowy.
- Każda zapewnia 2 nowe tereny (a tym samym większą szansę na zdobycie surowców).

Po wybudowaniu osady gracz dobiera 2 wierzchnie karty terenów ze stosu kart terenów i umieszcza je przy wolnych rogach osady w taki sposób, żeby krawędź niepokazująca żadnych surowców była zwrócona jego w stronę.



Gracz buduje osadę, płacąc 1 drewno, 1 glinę, 1 zboże oraz 1 wełnę. Dobiera ze stosu kart terenów Góry i Złotonośną rzekę. Teraz przy rezultacie „4” otrzyma dodatkowo wełnę, a przy „2” – złoto.

Budowa miasta

Osady mogą zostać rozbudowane do rangi miasta. Kiedy gracz buduje miasto, opłaca koszt w surowcach i umieszcza kartę miasta na istniejącej w jego księstwie osadzie (osada pozostaje pod kartą miasta do końca gry). Miasto również przynosi wiele korzyści:

- Każde miasto zapewnia 2 punkty zwycięstwa (nie dodaje się już punktu zwycięstwa z leżącej pod miastem osady).
- Każde miasto zapewnia 2 dodatkowe miejsca do rozbudowy. Gracz może umieścić powyżej i poniżej karty miasta po 2 karty rozbudowy miejscowości.

Ważne! Karty na dodatkowych miejscach do rozbudowy sąsiadują również z terenami po skosie.

Niektóre karty rozbudowy wpływają na sąsiadujące tereny po prawej i lewej. Z tego powodu odpowiednie rozmieszczenie niektórych kart rozbudowy powyżej lub poniżej miejscowości jest ważne. Nie ma jednak znaczenia, które z sąsiadujących ze sobą miejsc do rozbudowy miasta zostanie zajęte – oba sąsiadują po prawej i lewej z tymi samymi budynkami.



Gracz płaci 2 zboża i 3 rudy żelaza i umieszcza kartę miasta na jednej ze swoich osad.

c) Wymiana surowców

W trakcie gry może się zdarzyć, że gracz będzie posiadał bardzo dużo surowców jednego rodzaju, ale jednocześnie będzie potrzebował innych surowców. W takiej sytuacji może wymienić swoje surowce na inne.

• Standardowy kurs wymiany

Gracze mogą zawsze wymienić 3 takie same surowce na 1 dowolny surowiec innego rodzaju. Surowce, które są w ten sposób wymieniane, mogą pochodzić z kilku terenów tego samego typu.



Gracz płaci 3 rudy żelaza (z 2 terenów) i otrzymuje za to 1 wełnę.

• Korzystny kurs wymiany

Kiedy gracz wybuduje kartę rozbudowy *Statek handlowy*, może korzystać z korzystnego kursu wymiany. Może wymienić 2 surowce tego samego rodzaju na 1 inny dowolny surowiec. Ilustracja na każdej karcie *Statku handlowego* wskazuje, jakiego typu surowiec gracz może wymienić po korzystnym kursie.



Gracz posiada *Statek handlowy* z *rudą żelaza*. Dzięki temu może wymienić 2 rudy żelaza na 1 wełnę.

3. Sprawdzenie liczby kart na ręce

Kiedy gracz zdecyduje się zakończyć swoją fazę akcji (ponieważ nie chce lub nie może wykonywać kolejnych akcji), sprawdza liczbę kart na swojej ręce:

– Na koniec swojej tury gracz może posiadać na ręce 3 karty. Za każdą kartę z punktem rozwoju (symbol książki) w swoim księstwie może zatrzymać na ręce o 1 kartę więcej.

– Jeśli gracz posiada na ręce mniej kart, niż wynosi jego maksymalna wielkość ręki, dobiera tyle kart, aby osiągnąć limit. Gracz może dobrać karty z dowolnych stosów dobierania.

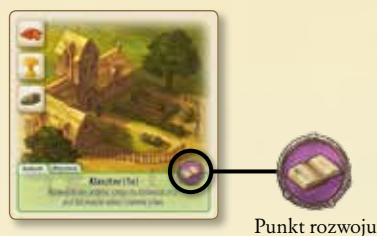
– Jeśli gracz posiada na ręce więcej kart, niż wynosi jego maksymalna wielkość ręki, odrzuca tyle kart, aby osiągnąć limit. Odrzucone karty należy położyć na spódzie dowolnego stosu dobierania.

4. Wymiana karty z ręki

W tym momencie gracz ma na ręce dokładnie tyle kart, ile wynosi jego aktualny limit. Jeśli chce, może wymienić jeszcze jedną kartę ze swojej ręki. W tym celu odkłada 1 kartę, której nie potrzebuje, na spód dowolnego stosu dobierania. Następnie dobiera 1 kartę z wierzchu dowolnego stosu dobierania.

Jeśli gracz **nie chce dobierać karty losowo**, może zapłacić 2 dowolne surowce, aby wziąć wybrany przez siebie stos dobierania, przegłądać go i wybrać z niego 1 kartę.

Uwaga! Gracz nie może zmieniać kolejności kart w stosie! Kartę pozyskaną w wyniku wymiany gracz będzie mógł wykorzystać dopiero w swojej kolejnej turze.



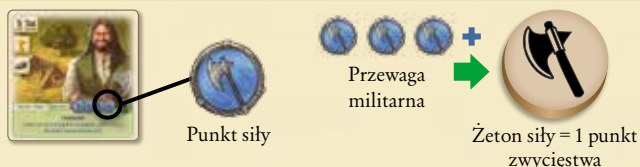
Standardowo gracz może mieć na ręce 3 karty, jednak po wybudowaniu *Klasztoru* limit wzrasta do 4 kart na ręce.

DALSZE ZASADY

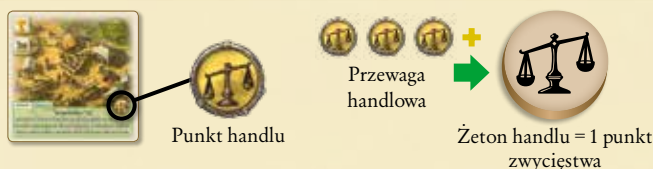
1. Przewaga militarna i handlowa

Na niektórych kartach znajdują się symbole topora oraz wagi. Symbol topora oznacza 1 punkt siły, a symbol wagi 1 punkt handlu.

– Kiedy gracz posiada na kartach w swoim księstwie 3 lub więcej punktów siły **oraz** ma ich więcej niż przeciwnik, posiada przewagę militarną. Otrzymuje wtedy żeton przewagi militarnej.



– Kiedy gracz posiada na kartach w swoim księstwie 3 lub więcej punktów handlu **oraz** ma ich więcej niż przeciwnik, posiada przewagę handlową. Otrzymuje wtedy żeton przewagi handlowej.

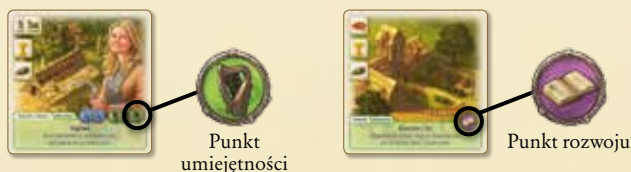


Jeśli gracz posiada jeden lub oba żetony, kładzie je na jednej ze swoich miejscowości. Każdy posiadany żeton daje 1 punkt zwycięstwa. Kiedy gracz traci przewagę militarną lub handlową (nie ma więcej punktów siły/handlu niż przeciwnik), musi odłożyć odpowiedni żeton lub oddać go przeciwnikowi, jeśli ten posiada w danym momencie przewagę militarną/handlową.

2. Punkty umiejętności i rozwoju

Punkty umiejętności: harfa na zielonym tle to symbol umiejętności. Punkty umiejętności dają przewagę podczas wydarzenia *Święto*.

Punkty rozwoju: księga na fioletowym tle to symbol rozwoju. Każdy punkt rozwoju zwiększa limit kart na ręce gracza o 1 (patrz punkt „3. Sprawdzenie liczby kart na ręce” powyżej).



Scenariusz początkowy – Pierwsi osadnicy

3. Kość wydarzeń

Na początku każdej tury, razem z kością produkcji należy rzucić kością wydarzeń. Znajduje się na niej pięć różnych symboli o różnych efektach. Cztery z tych symboli są czarne. Kiedy któryś z graczy wyrzuci czarny symbol, gracze mogą rozpatrzyć wydarzenie lub otrzymać dodatkowe surowce. Piąty symbol, maczuga, jest czerwony. Taki rezultat może mieć negatywny efekt dla obu graczy i jest zależny od liczby posiadanych w danym momencie surowców. Kolejność rozpatrzenia wyników na kościach zależy od koloru wyrzuconego symbolu:

- Jeśli na kości wydarzeń wypadł czerwony symbol (maczuga), następuje napad rozbójników. Należy rozpatrzyć go natychmiast, **PRZED** rozpatrzeniem kości produkcji.

- Jeśli na kości wydarzeń wypadł czarny symbol, należy najpierw rozpatrzyć wynik na kości produkcji. Obaj gracze otrzymują odpowiednie surowce ze swoich terenów, a następnie rozpatruje się wynik na kości wydarzenia.

Jeśli na kości wydarzeń wypadł znak zapytania, należy dobrać wierzchnią kartę wydarzenia, odczytać jej treść i ją rozpatrzyć. Następnie należy odłożyć tę kartę na spód talii wydarzeń. Jeśli dobraną kartą jest *Święto Jul*, należy przygotować nową talię wydarzeń (tak jak opisano na stronie 2). Następnie należy dobrać i rozpatrzyć nową kartę wydarzenia.



Napad rozbójników: każdy gracz, który ma więcej niż 7 surowców, traci całe złoto i wełnę, które posiada.



Handel: gracz posiadający przewagę handlową otrzymuje od przeciwnika jeden wybrany przez siebie surowiec.



Święto: każdy gracz otrzymuje 1 dowolny surowiec. Jeśli któryś z graczy posiada więcej punktów umiejętności niż przeciwnik, tylko on otrzymuje 1 dowolny surowiec.



Urodzaj: każdy gracz otrzymuje 1 dowolny surowiec.



Dobranie karty wydarzenia: gracz, który wyrzucił ten symbol na kości wydarzeń, dobiera wierzchnią kartę wydarzenia i odczytuje na głos jej treść. Każdy gracz, który spełnia opisane na niej warunki (może to również nie dotyczyć żadnego z graczy lub dotyczyć obu), rozpatruje efekt danego wydarzenia.

KONIEC GRY

Podczas rozgrywania scenariusza początkowego *Pierwsi osadnicy* gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy na koniec swojej tury będzie posiadał 7 (lub więcej) punktów zwycięstwa. Każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa, a każde miasto 2 punkty. Dodatkowo gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton siły lub handlu, który posiada.



Gracz, który zbudował to księstwo, wygrał grę. Udało mu się zdobyć punkty za 2 miasta, 1 osadę, przewagę handlową i przewagę militarną.

Kiedy gracze zapoznają się już z zasadami gry i kartami wykorzystywanymi podczas rozgrywania scenariusza początkowego, mogą zdecydować się na jeden z zestawów tematycznych. Oferują one nie tylko dłuższy czas gry, ale również nieco bardziej skomplikowaną i zróżnicowaną rozgrywkę, ponieważ wprowadzają zupełnie nowe rodzaje kart i możliwości budowy. Zaleca się rozpoczęcie od zestawu tematycznego *Era złota*. Jeśli gracze nie czują się jeszcze na siłach, aby rozbudowywać grę, powinni rozegrać jeszcze kilka partii w scenariusz *Pierwsi osadnicy*.

Gra z zestawami tematycznymi

Wszystkie zasady wykorzystywane w scenariuszu początkowym obowiązują również w grze z zestawami tematycznymi. Każdy zestaw tematyczny wprowadza jednak dodatkowe zasady, wyjaśnione na kolejnych stronach. Poniżej opisane zostały ogólne zasady gry z zestawami tematycznymi, jak również szczegółowe zasady dotyczące każdego z nich.

ZASADY OGÓLNE – PRZYGOTOWANIE

Talia kart wydarzeń

Podczas każdej rozgrywki należy używać kart wydarzeń z zestawu podstawowego oraz wybranego zestawu tematycznego. Najpierw należy odłożyć na bok kartę *Święto Jul*, a wszystkie pozostałe karty potasować i wylosować 3 (bez podglądania). Na tych 3 (zakrytych) kartach należy umieścić zakrytą kartę *Święto Jul*, a na niej pozostałe karty wydarzeń, wybrane do tej rozgrywki (również zakryte).

Stos odkrytych kart rozbudowy

W każdym zestawie tematycznym znajdują się karty rozbudowy, które podczas rozgrywki są dostępne dla obu graczy. Należy oddzielić te karty od pozostałych i umieścić je obok stosów dobierania w formie stosu odkrytych kart rozbudowy. Tych kart nigdy nie bierze się na rękę – zamiast tego gracz może przeglądnąć stos, wybrać kartę, którą chce wybudować, i opłacić jej koszt budowy w normalny sposób. Następnie umieszcza wybraną kartę na pustym miejscu do rozbudowy w swoim księstwie. Każda karta w stosie odkrytych kart rozbudowy została oznaczona jako **(1x)**, co oznacza, że gracz może mieć tylko jedną kopię każdej z nich w swoim księstwie.

Przygotowanie stosów dobierania

Należy potasować wszystkie karty z zestawu podstawowego, na których rewersie znajduje się symbol zestawu podstawowego, i utworzyć z nich 3 podstawowe stosy dobierania (po 12 kart w każdym). Osobno należy potasować wszystkie karty z wybranego zestawu tematycznego, które nie zostały jeszcze wtasowane do żadnego innego stosu, i utworzyć z nich 2 tematyczne stosy dobierania (składające się z takiej samej liczby kart). Podczas gry z zestawem tematycznym należy używać wszystkich czterech podajników na karty.

Wybór kart początkowych

Gracze nie losują kart początkowych ze stosu, tak jak to robili podczas scenariusza początkowego. Zamiast tego gracze (rozpoczynając od pierwszego gracza) wybierają po jednym stosie dobierania i wybierają z niego po 3 karty jako swoją początkową rękę. Gracze nie mogą zmieniać kolejności kart w przeglądanych stosach dobierania.

Zamiana terenów miejscami

Po wybudowaniu swojego księstwa i dobraniu początkowych kart gracz może zamienić miejscami 6 swoich terenów.

Stos kart odrzuconych

Niektóre karty zestawów tematycznych pozwalają korzystać ze stosu kart odrzuconych. Dotyczy to zawsze tylko wierzchniej, odkrytej karty – gracze nie mogą przeglądać innych kart znajdujących się w stosie kart odrzuconych.

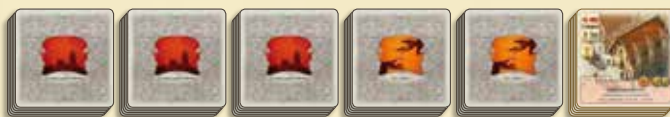
Wskazówka: zaleca się, aby rozgrywać gry z zestawami tematycznymi w kolejności przedstawionej w instrukcji. „Era złota” dodaje do gry nowe rodzaje kart oraz proste wymagania dla kart akcji. „Era walki” wprowadza nowe, agresywne karty, których gracze mogą użyć, aby zaszkodzić przeciwnikowi. „Era rozwoju” jest bardziej pokojowa – opiera się na odpowiednim rozwoju księstw. Kiedy gracze opanują już wszystkie zestawy tematyczne, mogą połączyć różne ich elementy w scenariuszu „Pojedynek książąt”.



Do gry z zestawem *Era złota* potrzebne są karty wydarzeń z zestawu podstawowego oraz 3 karty wydarzeń z wybranego zestawu tematycznego: *Dar dla księcia*, *Wędrowny kupiec* oraz *Wysięg statków handlowych*.



Gildia kupiecka jest odkrytą kartą rozbudowy z zestawu tematycznego *Era złota*.



Podczas gry z zestawem *Era złota* obok 3 podstawowych stosów dobierania leżą 2 tematyczne stosy dobierania oraz stos odkrytych kart rozbudowy, w którym znajdują się dwie karty *Gildia kupiecka*.



Gracz bierze 1 podstawowy stos dobierania i wybiera z niego karty *Skład*, *Plebania* oraz *Karawana kupiecka*.



Przykład: jeśli jedną z kart na początkowej ręce gracza jest *Warsztat tkacki*, może on chcieć umieścić pastwisko po zewnętrznej stronie swojego księstwa. To pozwoli na umieszczenie drugiego pastwiska (zdobytego np. dzięki *Zwiadowcy*) podczas budowania kolejnej osady. Jeśli gracz wybuduje *Warsztat tkacki* pomiędzy pastwiskami, produkcja obu się podwoi.

Gra z zestawami tematycznymi

CEL GRY

Każda rozgrywka z zestawem tematycznym trwa do momentu, gdy jeden z graczy na koniec swojej tury będzie posiadał 12 (lub więcej) punktów zwycięstwa. Gracz ten wygrywa bez względu na to, ile punktów ma w danej chwili jego przeciwnik. Oprócz standardowej punktacji gracze otrzymują dodatkowo 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol zwycięstwa na kartach rozbudowy w swoich księstwach.

Uwaga! Jeśli na początku swojej tury, przed rzutem kośćmi gracz ma 12 punktów zwycięstwa, nie musi już rzucać kośćmi i automatycznie wygrywa grę.



ZASADY DODATKOWE

Rozbudowa miasta

„Rozbudowa miasta” to nowy rodzaj kart, który pojawia się w zestawach tematycznych. Można je rozpoznać po czerwonym polu tekstowym. Gracz może umieścić kartę rozbudowy miasta jedynie na wolnym miejscu do rozbudowy przyległym do miasta. Każde miasto ma 4 takie miejsca.

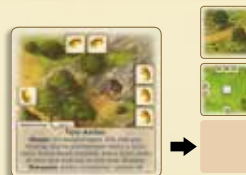
Kartę rozbudowy miasta można umieścić jedynie na jednym z 4 miejsc na kartę rozbudowy przyległych do miasta.



Rozbudowa terenu

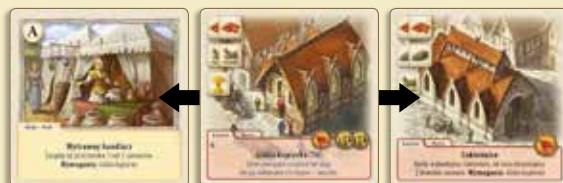
Kolejnym nowym rodzajem kart są karty z brązowym polem tekstowym. Są to karty rozbudowy terenu. Nie umieszcza się ich na miejscach na karty rozbudowy sąsiadujących z miejscowościami, ale powyżej i poniżej kart terenów.

Kartę rozbudowy terenu można umieścić jedynie powyżej lub poniżej karty terenu.



Wymagania

Inaczej niż w przypadku scenariusza początkowego, podczas rozgrywki z zestawami tematycznymi występują karty posiadające wymagania, które należy spełnić, aby móc je zagrać. Wymagania te mogą dotyczyć np. przewagi handlowej lub posiadania innego budynku w swoim księstwie. Gracz może zagrać taką kartę dopiero wtedy, gdy zostaną spełnione wymagania wobec obu graczy, określone na karcie. Przykładowo oznacza to, że gracz nie może zagrać *Łuczniczka*, jeśli jego przeciwnik nie posiada żadnej jednostki z przynajmniej 1 punktem siły, ponieważ nie ma wtedy możliwości usunięcia takiej jednostki.



Karty *Wytrawny handlarz* i *Sukiennice* posiadają wymaganie *Gildia kupiecka*. Jeśli gracz chce zagrać kartę *Wytrawny handlarz* lub wybudować *Sukiennice*, musi posiadać w swoim księstwie *Gildię kupiecką*.

Usuwanie jednostek i budynków

W trakcie gry może się zdarzyć, że gracz nie ma już w swoim księstwie żadnych wolnych miejsc na karty rozbudowy. W takiej sytuacji gracz może w swojej fazie akcji za darmo usunąć własny budynek lub jednostkę i odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz usuwa odkrytą kartę rozbudowy, nie odkłada jej na stos kart odrzuconych, ale umieszcza z powrotem w stosie odkrytych kart rozbudowy.

Stosy dobierania

Kiedy gracz odkłada kartę na spód stosu kart dobierania, musi wybrać stos, który posiada identyczny rewers jak odkładana karta. Stos składa się z dowolnej liczby kart. Jeśli stos się wyczerpie, gracz nadal może odłożyć na jego miejsce kartę, tworząc tym samym nowy stos składający się z 1 karty. W ciągu rozgrywki liczba możliwych miejsc na odrzucenie karty nie zmienia się.

Gra z zestawami tematycznymi

ZASADY SPECJALNE

1. Era złota

Oba stosy dobierania zestawu tematycznego składają się z 11 kart. Odkryte karty rozbudowy to 2 karty *Gildia kupiecka*. Zestaw zawiera również kartę rozbudowy terenu *Tajny skarbiec*.



Zestaw *Era złota* skupia się przede wszystkim na wzmożonej walce o przewagę handlową. Dzięki takim kartom jak *Platny most*, *Mennica* czy *Tajny skarbiec* złoto nabiera dużo większego znaczenia. Pojawia się w nim również *Statek piracki* – poważne zagrożenie dla księstw opartych na *Statkach handlowych*.

2. Era walki

Oba stosy dobierania zestawu tematycznego składają się z 11 kart. Odkryte karty rozbudowy to 2 karty *Obskurna tawerna*.



Zdraycy, *Łucznicy* i *Podpalacze* utrudniają rozgrywkę w tym wariantcie. Gracz posiadający przewagę militarną może znacznie boleśniej uderzyć w przeciwnika. Złoto z kolei może pomóc graczowi zabezpieczyć się przed niechcianymi *Zamieszkaniami*.

3. Era rozwoju

Oba stosy dobierania zestawu tematycznego składają się z 12 kart. Odkryte karty rozbudowy to 2 karty *Uniwersytet*.



Uniwersytet, *Trójpółowka*, *Wydobywanie minerałów* czy *Żuraw budowlany* pomogą graczom zebrać owoce ich nieustannego rozwoju. Niestety, Catan nie uchronił się przed straszliwą *Plagą*. Aby zmniejszyć straty, gracze mogą chronić swoje księstwa przed niebezpieczeństwami przy pomocy *Łaźni* i *Aptek*.

OPRACOWANIE GRY

Autor: Klaus Teuber

Licencja: Catan GmbH © 2010, 2016; catan.de

Ilustracje: Michael Menzel

Opracowanie graficzne: Michaela Kienle

Grafiki 3D: Andreas Klobner

Redaktor nowej edycji: Arnd Fischer

Redakcja: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Korekta: Zuzanna Kmak i Wiktor Marek

Wersja polska: Galakta



GALAKTA
ul. Łągowiecka 39
30-417 Kraków
tel. 12 653 34 89

WWW.GALAKTA.PL

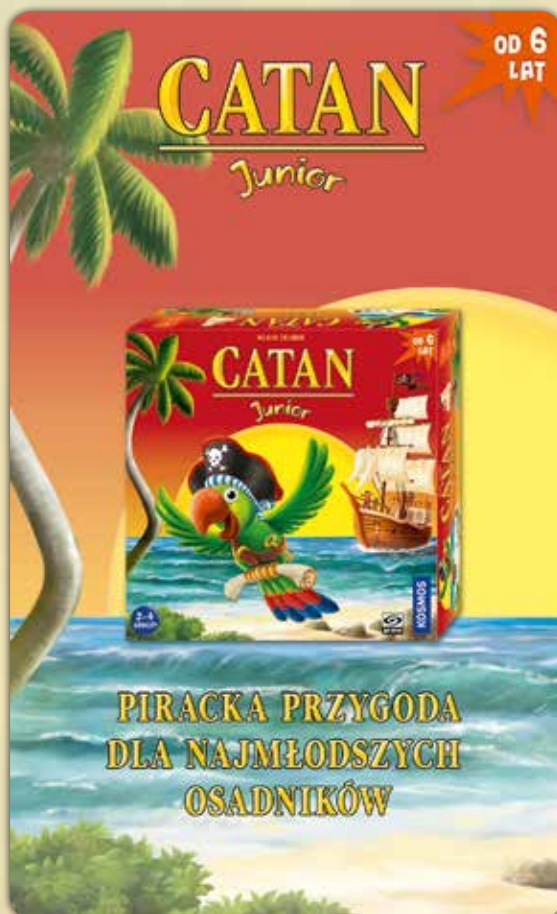
© 2010, 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Niemczech.

Podziękowania

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom oraz konsultantom, w szczególności Peterowi Gustawowi Bartschatowi i Dr. Reinerowi Dürenowi, a także Barbarze Bartschat, Arndowi Beenenowi, Marii Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Waltherowi Prinzowi, Benjaminowi Teuberowi, Claudi Teuber oraz Guido Teuberowi.



Pojedynek książąt

Jeśli gracze wykorzystali już podczas rozgrywek wszystkie 3 zestawy tematyczne i znają zawarte w nich karty, mogą rozegrać wariant *Pojedynek książąt*.

W tym wariantcie, oprócz kart z zestawu podstawowego, wykorzystuje się karty ze wszystkich 3 zestawów tematycznych. Oprócz zmian w przygotowaniu stosów dobierania i talii wydarzeń wariant ten nie wprowadza żadnych nowych zasad.

PRZYGOTOWANIE

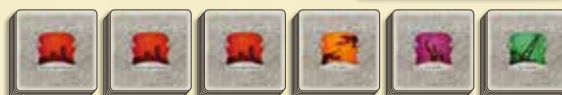
Stosy dobierania

Część kart z zestawów tematycznych została oznaczona symbolem półksiężyca. Należy odłożyć do pudełka wszystkie takie karty. Karty z zestawu podstawowego należy potasować i podzielić na 3 stosy. Obok nich należy umieścić 3 stosy kart z zestawów tematycznych. Każdy stos powinien składać się wyłącznie z kart nieoznaczonych symbolem półksiężyca. **W tym wariantcie nie ma żadnych odkrytych kart rozbudowy.**

Talia kart wydarzeń

Symbolem półksiężyca zostało również oznaczonych 15 kart wydarzeń. W wariantcie „Pojedynek książąt” wykorzystuje się pozostałe 6 kart (**nieoznaczonych** symbolem półksiężyca). Są to (po 1 kopii): *Święto Jul*, *Wynalazek*, *Rok dostatku*, *Zamieszki*, *Wędrowny kupiec* oraz *Plaga*. Pozostałe 15 kart z symbolem półksiężyca należy potasować i wylosować z nich 6, które zostaną dodane do 6 kart wydarzeń bez symbolu półksiężyca. Następnie należy przygotować talię wydarzeń tak, jak to opisano na stronie 2.

Należy oddzielić i odłożyć do pudełka wszystkie karty z symbolem półksiężyca. Obok 3 stosów dobierania kart z zestawu podstawowego należy umieścić 3 stosy kart z zestawów tematycznych (nieoznaczonych symbolem półksiężyca).



Należy wylosować 6 kart wydarzeń oznaczonych symbolem półksiężyca. Razem z podstawowymi kartami wydarzeń (bez symbolu półksiężyca) tworzą one talię wydarzeń.

CEL GRY

Celem wariantu „Pojedynek książąt” jest zdobycie 13 punktów zwycięstwa.

GRA TURNIEJOWA

Gra turniejowa to nieco bardziej skomplikowany wariant gry *CATAN: Pojedynek*. Do jej rozgrywania niezbędny jest egzemplarz gry podstawowej oraz – w miarę możliwości – wszystkie rozszerzenia. W tym wariantcie każdy gracz tworzy ze swoich kart własny stos dobierania. Podczas rozgrywki gracze będą dobierać karty tylko z własnego stosu. Każdy gracz sam więc decyduje, jakie karty będzie mógł zagrać podczas rozgrywki. Po ukazaniu się rozszerzeń do gry zasady gry turniejowej będzie można znaleźć na stronie www.galakta.pl.



CATAN

GRA PLANSZOWA

Catan zawsze i wszędzie!

WERSJA
PODRÓŻNA



Spis kart

Karty bazowe

(łącznie 49 kart)

Karty bazowe nie mogą zostać usunięte ani zaatakowane przez przeciwnika.

Drogi



Droga (9)

7 kart z rewersem drogi
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie

Miejscowości



Osada (9)

5 kart z rewersem osady
2 karty z czerwoną tarczą na rewersie
2 karty z niebieską tarczą na rewersie



Miasto (7)

7 kart z rewersem miasta

Tereny



Góry (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Las (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Pastwisko (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Pole uprawne (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Wzgórze (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Złotonośna rzeka (4)

2 karty z rewersem terenu
1 karta z czerwoną tarczą na rewersie
1 karta z niebieską tarczą na rewersie



Zestaw podstawowy

(łącznie 45 kart)

Karty akcji

(łącznie 9 kart)



Brygida, mędrzyni (2)

Tę kartę należy zagrać przed rzutem kośćmi. Gracz najpierw wybiera wynik na kości produkcji i ustawia kość tak, aby wskazywała wybrany rezultat. Następnie rzuca kością wydarzenia i rozpatruje wyniki na kościach w normalnej kolejności. Nie można zagrać tej karty po rzucie kośćmi, aby zmienić niezadowolający wynik na kości produkcji.



Karawana kupiecka (2)

Gracz może odrzucić 2 surowce tego samego typu lub 2 różne surowce. Surowce mogą pochodzić z tego samego terenu lub z dwóch różnych. Gracz może również wziąć z powrotem 2 takie same surowce, jeśli uważa to za rozsądne. Aby zagrać *Karawanę kupiecką*, gracz musi posiadać przynajmniej 2 surowce.



Przenosiny (1)

Dzięki tej karcie gracz może efektywniej wykorzystać budynki zwiększające produkcję (patrz „Budynki” na stronie 14).



Złotnik (2)

Gracz może wziąć złoto z różnych Złotonośnych rzek oraz z *Tajnego skarbcza* (patrz strona 16).



Zwiadowca (2)

Tę kartę można zagrać tylko podczas budowy nowej osady. Gracz może wtedy zagrać *Zwiadowcę* i wziąć 2 wybrane przez siebie tereny ze stosu kart terenów.

Karty rozbudowy miejscowości (łącznie 27 kart)

Budynki



Budynki zwiększające produkcję (5):

Odlewnia żelaza

Młyn

Tartak

Warsztat tkacki

Wypalarnia cegieł

Budynki zwiększające produkcję działają tylko wtedy, gdy w wyniku rzutu kością produkcji na początku tury gracz ma otrzymać odpowiedni surowiec. Jeśli na danym terenie nie ma wystarczająco miejsca, nadmiarowe surowce przepadają.

Wskazówka: w ferworze rozgrywki gracze mogą zapomnieć o wyprodukowaniu dodatkowych surowców w związku z posiadanymi budynkami zwiększającymi produkcję. Dobrym rozwiązaniem jest umieszczenie na takich budynkach monety lub innego dobrze widocznego znacznika.



Plebania (2)

Gracz może mieć w swoim księstwie tylko 1 *Plebanię*. (Słowo „swojego” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej).



Klasztor (2)

Gracz może mieć w swoim księstwie tylko 1 *Klasztor*. *Klasztor* zapewnia 1 punkt rozwoju, który pozwala graczowi na posiadanie na ręce 1 karty więcej. Na koniec swojej tury gracz uzupełnia swoją rękę według własnego limitu kart. Jeśli gracz straci *Klasztor*, na koniec swojej tury musi odrzucić tyle kart ze swojej ręki, aby mieć ich tyle, ile wynosi aktualny limit.



Płatny most (1)

Gracz musi mieć możliwość umieszczenia każdego złota, które otrzymuje, na swoich Złotonośnych rzekach lub *Tajnym skarbcu*. Jeśli gracz ma miejsce na 1 lub 0 złota, surowce przepadają.



Skład (2)

Surowce po prawej oraz lewej stronie *Składu* nie są liczone podczas *Napadu rozbójników*. Jeśli mimo to gracz posiada w swoim księstwie więcej niż 7 surowców, musi odrzucić również złoto i/lub wełnę z terenów sąsiadujących ze *Składem*.



Targowisko (2)

Gracz może wybudować w swoim księstwie tylko 1 *Targowisko*. Przykład działania: przeciwnik (niebieska tarcza) wybudował swoją pierwszą osadę i otrzymał Pole uprawne z wartością „3” oraz Złotonośną rzekę z wartością „3”. Posiada teraz o 2 tereny z wartością „3” więcej niż gracz, który posiada *Targowisko*. Jeśli później na kości produkcji wypadnie „3”, gracz z *Targowiskiem* otrzyma dodatkowo 1 wybrany surowiec, który otrzyma też jego przeciwnik: 1 zboże, 1 złoto lub 1 drewno (z początkowego pola przeciwnika z cyfrą „3”). Jeśli przeciwnik ma otrzymać w wyniku rzutu kością produkcji surowiec, którego nie może obecnie wyprodukować (ponieważ jego odpowiednie tereny są już pełne), gracz z *Targowiskiem* może wybrać również taki surowiec.

Jednostki



„Wspólni” Bohaterowie (6):

Austin

Candamir

Harald

Inga

Osmund

Siglind

„Wspólni” Bohaterowie różnią się jedynie kosztem budowy oraz liczbą punktów umiejętności i siły.



„Wspólne” Statki handlowe (6):

Statek z rudą żelaza

Statek ze zbożem

Statek ze złotem

Statek z drewnem

Statek z gliną

Statek z wełną

Statki handlowe pozwalają korzystniej wymieniać surowce konkretnego rodzaju. *„Wspólne” Statki handlowe* zmieniają zasady wymiany dokładnie 1 konkretnego rodzaju surowca. Wymieniane surowce mogą pochodzić z różnych terenów tego samego rodzaju. *Statku handlowego* można użyć kilkukrotnie w ciągu tury, jeśli posiada się wystarczającą liczbę odpowiednich surowców. *Statek handlowy* nie może leżeć obok terenu, którego surowce pozwala wymieniać.



Duży statek handlowy (1)

Gracz, który posiada w swoim księstwie *Duży statek handlowy*, może wymieniać surowce z terenu wyłącznie po lewej stronie lub wyłącznie po prawej stronie. Nie można łączyć surowców z dwóch terenów – można wymienić albo te z terenu po prawej stronie, albo te z terenu po lewej stronie. Gracz może jednak w jednej turze wymienić najpierw towary lewego terenu, a potem z prawego terenu (albo odwrotnie).

Karty wydarzeń

(łącznie 9 kart)



Braterskie waśnie (1)

Jeśli gracz posiada przewagę militarną, przeciwnik daje mu wszystkie swoje karty. Gracz wybiera 2 z nich i umieszcza je na spodzie odpowiednich stosów dobierania (w zależności od rewersów może być to 1 lub 2 stosy). (Słowo „przeciwnika” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej). Przeciwnik wie jedynie, pod które stosy zostały odłożone karty. Gracz oddaje przeciwnikowi pozostałe karty – będzie mógł on uzupełnić swoją rękę dopiero na koniec **swojej** tury.



Rok dostatku (2)

Jeśli z jednym terenem sąsiaduje więcej *Klasztorów* lub *Składów*, ten teren produkuje 1 surowiec za każdy z tych sąsiadujących budynków, o ile to możliwe.



Święto Jul (1)

Kiedy zostanie odkryta karta wydarzenia *Święto Jul*, należy przygotować nową talię wydarzeń tak, jak to opisano na stronie 4. Następnie należy dobrać nową kartę wydarzenia.



Wędrowny kupiec (2)

Gracz może również użyć złota, które otrzymał z obecnego wyniku na kości produkcji.



Wynalazek (1)

Każdy gracz decyduje, jakie surowce otrzyma i które tereny je wyprodukuje.



Wyścigi statków handlowych (1)

Jeśli żaden z graczy nie wybudował *Statku handlowego*, nikt nie otrzymuje surowców.



Zatarg (1)

Jeśli gracz, którego efekt tej karty zmusza do odrzucenia budynku, posiada tylko 3 lub mniej budynków, wciąż musi on wybrać jedną z tych kart i ją odrzucić. (Słowo „swojej” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej).



Era złota

(łącznie 27 kart)

Karty akcji

(łącznie 8 kart)



Bandydzi (1)

Jeśli gracz nie posiada przewagi militarnej, nie może zagrać karty *Bandydzi*. Przeciwnik musi oddać graczowi wymagane surowce. Przeciwnik sam wybiera, z których terenów odda surowce.



Gudrun, postrach mórz (1)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Statku pirackiego* a jego przeciwnik nie posiada żadnego złota na swoich terenach, karta *Gudrun, postrach mórz* nie może zostać zagrana. Przeciwnik musi oddać graczowi, który zagrał tę kartę, wymaganą liczbę złota – jednak nie więcej, niż sam posiada, oraz nie więcej, niż mogą pomieścić Złotonośne rzeki gracza. Przeciwnik sam wybiera, z których terenów odda złoto.



Kupiec (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnego miasta ani 3 punktów handlu, nie może zagrać karty *Kupiec*. Kiedy gracz zagra *Kupca*, wybiera 1 lub 2 surowce, które musi mu oddać przeciwnik. Przeciwnik sam wybiera, z których terenów odda surowce. Gracz musi mu oddać w zamian 1 dowolny surowiec. Może to być również ten sam surowiec, który gracz otrzymał najpierw od przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych surowców, gracz nie może zagrać karty *Kupiec*.



Reiner, herold (1)

Dzięki karcie *Reiner, herold* gracz otrzymuje 1 surowiec podczas rozpatrywania *święta* z kości wydarzeń, nawet jeśli przeciwnik ma więcej punktów umiejętności (normalnie nie dostałby żadnych surowców).



Wytrawny handlarz (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnej *Gildii kupieckiej*, nie może zagrać karty *Wytrawny handlarz*. Kiedy gracz zagra *Wytrawnego handlarza*, wybiera 1 lub 2 surowce, które musi mu oddać przeciwnik. Przeciwnik sam wybiera, z których terenów odda surowce. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych surowców, gracz nie może zagrać karty *Wytrawny handlarz*.

Złotnik (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 13).

Karty rozbudowy terenu

(łącznie 1 karta)

Miejsce szczególne



Tajny skarbiec (1)

Tajny skarbiec można umieścić nad lub pod 1 dowolnym terenem. Złoto w *Tajnym skarbcu* jest bezpieczne podczas *Napadu rozbójników*. Gracz może przeznaczyć znajdujące się tu złoto dowolnie na akcje takie jak budowanie czy wymiana. Kiedy przeciwnik zagra kartę akcji taką jak np. *Kupiec* lub *Bandyt* i zażąda od gracza złota, dotyczy to również złota w *Tajnym skarbcu*.

Karty rozbudowy miejscowości

(łącznie 5 kart)

Budynki

Płatny most (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 14).

Skład (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 14).

Jednostki

Duży statek handlowy (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 14).



Statek piracki (2)

Statek piracki zatapia *Statek handlowy* przeciwnika tylko w momencie wybudowania. (Słowo „swoim” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej). Jeśli przeciwnik nie posiada żadnego *Statku handlowego* w momencie, gdy gracz buduje *Statek piracki*, nic się nie dzieje. *Statek handlowy*, który zostanie wybudowany później, nie jest dotknięty przez efekt już istniejącego *Statku pirackiego*. Bez względu na powyższe efekty gracz zawsze otrzymuje 1 złoto, gdy na kości wydarzeń wypadnie *Urodzaj*.

Karty rozbudowy miasta

(łącznie 10 kart)



Faktoria (1)

Gracz może wybudować *Faktorię* także wtedy, gdy nie posiada żadnego *Portu* ani *Targowiska*. W takim przypadku liczą się tylko punkty handlu i punkty zwycięstwa z *Faktorią*. Jeśli gracz później wybuduje *Port* i/lub *Targowisko*, każde z nich jest natychmiast warte 2 punkty handlu, dopóki w księstwie gracza znajduje się *Faktoria*.



Gildia kupiecka (2)

Gracz może wybudować w swoim księstwie tylko 1 *Gildię kupiecką*. *Gildia kupiecka* jest budynkiem bazowym dla innych kart rozbudowy i kart akcji. Jeśli gracz usunie *Gildię kupiecką* ze swojego księstwa, wszystkie budynki z wymaganiem *Gildia kupiecka* pozostają w księstwie.



Dom lichwiarza (1)

Gracz może wybudować *Dom lichwiarza* także wtedy, gdy nie posiada przewagi handlowej. Jeśli przeciwnik posiada tylko 1 surowiec, gracz otrzymuje tylko ten 1 surowiec. Gracz może wybrać tylko taki surowiec, który może umieścić na jednym ze swoich terenów. Jeśli gracz nie ma miejsca na odpowiednim terenie, przeciwnik zachowuje swoje surowce.



Mennica (2)

Raz na turę gracz może użyć *Mennicy*, aby wymienić dokładnie 1 złoto na 1 wybrany surowiec. Jeśli gracz wybudował w swoim księstwie obie *Mennice*, może użyć każdej z nich do wymiany 1 złota na 1 inny surowiec.



Port (1)

Gracz może wybudować *Port* także wtedy, gdy nie posiada żadnych *Statków handlowych* lub posiada ich mniej niż 3. W takim przypadku liczą się tylko punkty handlu. Jeśli później gracz będzie posiadał w swoim księstwie 3 *Statki handlowe*, *Port* jest od razu wart 1 punkt zwycięstwa. Jeśli gracz straci jakiś *Statek handlowy* i przez to liczba jego *Statków handlowych* jest mniejsza niż 3, traci również punkt zwycięstwa. Punkty handlu pozostają bez zmian.



Spichlerz soli (1)

Gracz może wybudować *Spichlerz soli* także wtedy, gdy nie posiada żadnych *Statków handlowych*. W takim przypadku liczą się tylko punkty zwycięstwa ze *Spichlerza soli*. Jeśli gracz później wybuduje *Statek handlowy*, jest on od razu wart 2 punkty handlu, dopóki w księstwie gracza znajduje się *Spichlerz soli*.



Sukiennice (2)

Jeśli gracz nie posiada *Gildii kupieckiej*, nie może wybudować *Sukiennic*. Gracz musi najpierw w całości opłacić koszt budowy *Sukiennic*, a dopiero później otrzymuje 2 dowolne surowce. Gracz nie może więc przeznaczyć na wybudowanie *Sukiennic* surowców, które otrzymałby po wybudowaniu tej karty.

Karty wydarzeń

(łącznie 3 karty)



Dar dla księcia (1)

Gracz musi być w stanie umieścić otrzymane złoto na swoich Złotoñośnych rzekach (lub ewentualnie w *Tajnym skarbcu*). Jeśli gracz ma otrzymać więcej złota, niż są w stanie pomieścić jego tereny, nadmiarowe złoto przepada.

Wędrowny kupiec (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 15).

Wysięgi statków handlowych (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 15).



Era walki

(łącznie 28 kart)

Karty akcji

(łącznie 10 kart)

Bandyci (1)

Patrz „Era złota” (strona 5).



Łucznik (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnej *Obskurnej tawerny*, nie może zagrać karty *Łucznika*. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych jednostek z punktami siły, gracz nie może zagrać *Łucznika*. Przeciwnik sam wybiera, którą swoją jednostkę usunie. (Słowo „swojego” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej).



Morska grabież (2)

Jeśli gracz nie posiada przewagi militarnej, nie może zagrać karty *Morskiej grabieży*. Jeśli przeciwnik nie posiada wystarczającej liczby (lub żadnych) surowców, które gracz mógłby umieścić w swoich terenach, gracz otrzymuje mniej surowców, niż powinien.



Podpalacz (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnej *Obskurnej tawerny*, nie może zagrać karty *Podpalacza*. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych niechronionych budynków, gracz nie może zagrać karty *Podpalacza*. Jeśli przeciwnik chce użyć karty ochrony (*Heinricha*, *wartownika* lub *Wieżę strażniczą*), gracz może poczekać na wynik rzutu kością, zanim określi cel *Podpalacza*. (Słowo „swojego” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej).



Sebastian, wędrowny kuznodzieja (1)

Tę kartę można zagrać tylko w momencie, gdy zostanie odkryta odpowiednia karta wydarzenia. Gracz nie może zagrać tej karty, gdy posiada już *Kościół*, który chroni go przed wydarzeniem *Zamieszki*. Jeśli gracz posiada złoto, może wybrać, czy chce użyć złota czy *Sebastiana*, aby uchronić się przed *Zamieszkami*.



Zdrajca (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnej *Obskurnej tawerny*, nie może zagrać karty *Zdrajcy*. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnych kart na ręce, gracz nie może zagrać karty *Zdrajcy*. Gracz może również od razu zagrać lub wybudować zabraną kartę, jeśli to możliwe. Przeciwnik dobiera nową kartę dopiero na koniec swojej następnej tury. Jeśli graczowi nie podobają się karty przeciwnika, może zrezygnować z wzięcia jednej z nich, jednak nawet wtedy *Zdrajcę* należy umieścić na stosie kart odrzuconych.

Karty rozbudowy miejscowości

(łącznie 5 kart)

Budynki



Plac treningowy (1)

Koszt budowy *Bobaterów* jest mniejszy o 1 dowolny surowiec. *Plac treningowy* nie działa na jednostki, które nie są *Bobaterami*.



Wieża strażnicza (1)

Jeśli gracz posiada w swoim księstwie również *Heinricha*, *wartownika*, gracz jest chroniony, kiedy na kości wypadnie 1, 2, 3, 4 lub 5. Jeśli gracz posiada *Wieżę strażniczą* i *Heinricha*, *wartownika*, rzuca kością tylko raz.

Jednostki



Carl Widłobrody (1)

Patrz: Zestaw podstawowy – „Wspólni” *Bobaterowie* (strona 14).



Heinrich, wartownik (1)

Heinrich jest *Bobaterem*, który oprócz punktów siły posiada również specjalną zdolność. Jeśli gracz posiada w swoim księstwie również *Wieżę strażniczą*, gracz jest chroniony, kiedy na kości wypadnie 1, 2, 3, 4 lub 5. Jeśli gracz posiada *Wieżę strażniczą* i *Heinricha*, *wartownika*, rzuca kością tylko raz.



Irmgard, strażniczka Światła (1)

Irmgard jest *Bobaterką*, która oprócz punktów rozwoju posiada również specjalną zdolność. Gracz otrzymuje surowiec za każdym razem, gdy akcja przeciwnika lub wydarzenie zmusza go do usunięcia karty rozbudowy ze swojego księstwa. Kiedy gracz odrzuca *Irmgard*, nie otrzymuje za nią surowca.

Karty rozbudowy miasta

(łącznie 9 kart)



Duża bala miejska (1)

Jest warta 2 punkty zwycięstwa.



Kościół (2)

Liczy się obecny wynik na kości produkcji (nie wykonuje się ponownego rzutu). Jeden z *Kościółów* chroni gracza przed efektem wydarzenia *Zamieszki* przy wyrzuceniu wyników 1, 2 lub 3, a drugi przy 4, 5 lub 6. Jeśli gracz posiada w swoim księstwie oba *Kościóły*, jest zawsze chroniony przed efektem wydarzenia *Zamieszki*.



Obskurna tawerna (2)

Gracz może wybudować w swoim księstwie tylko 1 *Obskurną tawernę*. *Obskurna tawerna* jest budynkiem bazowym dla innych kart rozbudowy i kart akcji.



Plac miejski (1)

Gracz musi najpierw w całości opłacić koszt budowy *Placu miejskiego*, a dopiero później otrzymuje 2 dowolne surowce. Gracz nie może więc przeznaczyć na wybudowanie *Placu miejskiego* surowców, które otrzymałby po ich wybudowaniu. Gracz może wybudować *Plac miejski* również wtedy, gdy posiada mniej punktów umiejętności niż przeciwnik – nie otrzyma jednak wtedy żadnych surowców.



Remiza (2)

Remiza chroni wszystkie budynki (karty rozbudowy miasta i miejscowości) w mieście, w którym została wybudowana, włącznie z samą *Remizą*.



Stodoła na dziesięcinę (1)

Kiedy gracz buduje *Stodołę na dziesięcinę*, wybiera jeden rodzaj surowca – wełnę lub zboże. Za każdego *Bohatera* w swoim księstwie gracz otrzymuje 1 surowiec wybranego wcześniej rodzaju. Przy 3 *Bohaterach* gracz może więc otrzymać 3 wełny lub 3 zboża. Gracz musi mieć możliwość umieścić wybrane surowce na swoich terenach. Jeśli gracz ma otrzymać więcej surowców, niż są w stanie pomieścić jego tereny, nadmiarowe surowce przepadają.

Karty wydarzeń

(łącznie 4 karty)

Braterskie waśnie (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 15).



Zamieszki (2)

Jeśli gracz posiada wymagane złoto, ale nie chce zapłacić, może zamiast tego dobrowolnie usunąć 1 swoją jednostkę. Usunięte jednostki należy odłożyć na spód odpowiedniego stosu. (Słowo „swojego” stosuje się podczas gry turniejowej).

Zatarg (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 15).



Era rozwoju

(łącznie 31 kart)

Karty akcji

(łącznie 11 kart)



Benjamin, uczoney w podróży (1)

Kiedy gracz posiada na ręce *Benjamin*, powinien uważnie obserwować wyniki na kości produkcji. Kiedy gracz buduje nową osadę, a następnie zagra *Benjamin*, może otrzymać surowce na swoich nowych terenach ze względu na *Benjamin*, jeśli wartość z terenów zgadza się z wynikiem na kości. Karty rozbudowy, które zwiększają produkcję terenów, nie są brane pod uwagę podczas rozpatrywania karty *Benjamin*.

Brygida, mędrzyni (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 13).



Guido, dyplomata (1)

Jeśli gracz nie posiada *Ratusza*, może zagrać *Guido* tylko wtedy, gdy posiada mniej punktów zwycięstwa niż przeciwnik. Zabraną ze stosu kartę gracz może również od razu zagrać, jeśli to możliwe. (Słowo „przeciwnika” stosuje się podczas gry turniejowej).



Gustav, bibliotekarz (1)

Jeśli gracz nie posiada *Biblioteki*, może zagrać *Gustava* tylko wtedy, gdy posiada mniej punktów zwycięstwa niż przeciwnik. Zabraną ze stosu kartę gracz może również od razu zagrać, jeśli to możliwe. (Słowo „swojego” stosuje się podczas gry turniejowej).



Medyk (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnej *Łażni*, nie może zagrać karty *Medyka*.

Przenosiny (1)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 13).



Trójpółowka (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Uniwersytetu*, nie może zagrać karty *Trójpółowki*. Zboże, które otrzymuje gracz, może być rozdzielone pomiędzy dowolne Pola uprawne. Jeśli gracz nie ma miejsca na swoich Polach uprawnych, nadmiarowe zboże przepada.



Wydobywanie minerałów (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Uniwersytetu*, nie może zagrać karty *Wydobywania minerałów*. Ruda żelaza, którą otrzymuje gracz, może być rozdzielona pomiędzy dowolne Góry. Jeśli gracz nie ma miejsca na swoich Górach, nadmiarowa ruda przepada.

Karty rozbudowy miejscowości (łącznie 2 karty)

Jednostki



Dowódca kanonierów (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Uniwersytetu*, nie może zagrać karty *Dowódcy kanonierów*. *Dowódca kanonierów* jest jednostką, ale nie *Bobaterem*. Dlatego gracz może posiadać 2 *Dowódców kanonierów* w swoim księstwie. Karty odnoszące się do *Bobaterów* nie dotyczą *Dowódcy kanonierów*. Karty, które odnoszą się do *Jednostek*, dotyczą *Dowódcy kanonierów*.

Karty rozbudowy miasta (łącznie 13 kart)



Apteka (2)

Bez względu na to, czy gracz straci surowce ze względu na *Plagę*, otrzymuje 1 surowiec na wybranym przez siebie terenie ze względu na efekt *Apteki*. Jeśli gracz posiada więcej niż 1 *Aptekę*, otrzymuje 1 surowiec za każdą *Aptekę*. Gracz może wziąć również surowiec, który utracił w wyniku *Plagi*.



Biblioteka (2)

Gracz może również od razu zagrać lub wybudować wybraną kartę, jeśli to możliwe. (Słowo „swojego” w treści karty stosuje się podczas gry turniejowej).



Łaźnia (3)

4 tereny, które sąsiadują z miastem, w którym znajduje się *Łaźnia*, są chronione przed *Plagą*.



Rada miejska (1)

Jeśli gracz nie posiada przynajmniej 2 punktów rozwoju na kartach rozbudowy w swoim księstwie, nie może wybudować *Rady miejskiej*.



Ratusz (2)

Aby wybudować *Ratusz*, gracz musi posiadać w mieście *Plebanię*. Kiedy zostanie wybudowany *Ratusz*, należy go położyć na karcie *Plebani*. Kiedy gracz musi usunąć swój *Ratusz*, *Plebanię* pozostaje w księstwie. Jeśli w wyniku zagrania *Przenosin* gracz przeniesie *Ratusz* do innego miasta, przenosi *Plebanię* razem z nim. Jeśli gracz wybudował *Ratusz*, nadal nie może wybudować drugiej *Plebani*, ponieważ w jego księstwie wciąż znajduje się jedna karta *Plebani*.



Uniwersytet (2)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Klasztoru* ani *Biblioteki*, nie może wybudować *Uniwersytetu*. Gracz może mieć w swoim księstwie tylko 1 *Uniwersytet*. *Uniwersytet* jest budynkiem bazowym dla innych kart rozbudowy i kart akcji. Jeśli gracz usunie *Uniwersytet* ze swojego księstwa, wszystkie budynki z wymaganiem *Uniwersytet* pozostają w księstwie.



Żuraw budowlany (1)

Jeśli gracz nie posiada żadnego *Uniwersytetu*, nie może zagrać karty *Żurawia budowlanego*. Tylko karty rozbudowy miasta o koszcie wyższym niż 4 surowce stają się tańsze ze względu na *Żurawia budowlanego*. Gracz sam wybiera, który surowiec chce zaoszczędzić.

Karty wydarzeń (łącznie 5 kart)



Plaga (3)

Tereny, które sąsiadują z 2 miastami, tracą tylko 1 surowiec. Karty rozbudowy terenu, takie jak *Tajny skarbiec*, nie zostają dotknięte przez *Plagę*.

Wynalazek (2)

Patrz: Zestaw podstawowy (strona 15).



Skrót zasad

1. Rzut kośćmi

Napad rozbójników?

Tak

Strona 8



Napad rozbójników:

Każdy gracz, który ma więcej niż 7 surowców, traci całe złoto i węgę, które posiada.

Nie

Kość produkcji

Strona 4

Wszystkie tereny obu graczy oznaczone wartością, która wypadła na kości produkcji, produkują surowiec.

Kość wydarzeń

(jeśli nie wypadł *Napad rozbójników*)

Strona 8



Handel: gracz posiadający przewagę handlową otrzymuje od przeciwnika jeden wybrany przez siebie surowiec.



Święto: każdy gracz otrzymuje 1 dowolny surowiec. Jeśli któryś z graczy posiada więcej punktów umiejętności niż przeciwnik, tylko on otrzymuje 1 dowolny surowiec.



Urodzaj: każdy gracz otrzymuje 1 dowolny surowiec.



Dobranie karty wydarzenia: gracz, który wyrzucił ten symbol, dobiera wierzchnią kartę wydarzenia i odczytuje na głos jej treść. Każdy gracz, który spełnia opisane warunki, rozpatruje jej efekt.

2. Faza akcji

W dowolnej kolejności:
budowa, wymiana,
zagrywanie kart akcji.

Strona 5

Budowa: umieszczenie karty w swoim księstwie, opłacenie kosztu w surowcach.
Czerwone karty tylko w miastach, zielone – w osadach i miastach.
Błękitne karty tylko przy terenach.

Handel: wymiana 3 jednakowych surowców na 1 dowolny inny (niektóre karty pozwalają na korzystniejszą wymianę).

Zagranie karty akcji: gracz może zagrać dowolną liczbę kart akcji (przeznaczając zawarty na nich wymagania).

Należy sprawdzić przewagę militarną i handlową!

3. Sprawdzenie liczby kart na ręce

Strona 7

Liczba kart na ręce nie może przekroczyć limitu kart na ręce gracza. Jeśli gracz ma ich za dużo, odkłada nadliczbowe karty na spód dowolnych stosów dobierania z takim samym rewersem. Jeśli ma ich za mało, dobiera odpowiednią liczbę kart ze stosów dobierania.

4. Wymiana karty z ręki

Strona 7

Gracz może odłożyć 1 kartę na spód stosu dobierania i dobrać w zamian wierzchnią kartę z dowolnego stosu dobierania (lub zapłacić 2 surowce, aby wybrać i wziąć 1 dowolną kartę z wybranego stosu dobierania).