

**Skrzyżowanie**  
Skrzyżowaniami są punkty, w których spotykają się trzy pola. Tylko na skrzyżowaniach wolno budować osady.



#### Trasa

Przez trasę rozumie się linię styczną dla dwóch pól. Trasy stanowią więc granice między polami (sześciokątnymi) wzgl. między polami a polami ilustrującymi morze. Na każdej trasie może być wybudowana tylko jedna droga (→). Każda trasa kończy się na skrzyżowaniu (→) – jest to punkt w którym stykają się trzy pola.

#### Wybrzeże

Gdy (sześciokątne) pole graniczy z morzem mówi się wtedy o „wybrzeżu”. Wzdłuż wybrzeża można budować drogi. Na skrzyżowaniach graniczących z morzem można budować osady i zamieniać je na miasta. Niekorzystnym faktem jest to, że obszar wpływu rozciąga się tu tylko na dwa pola lub tylko na jedno, co oznacza mniejsze szanse na zyski z pól. Pozytywne jest natomiast to, że na wybrzeżach znajdują się lokalizacje portowe, które umożliwiają korzystne wymiany surowców. Uwaga: Osady na wybrzeżach bez portu nie zapewniają wymiany portowej.

#### Wypadło „7” - Budzi się złodziej

Gdy dowolny z graczy wyrzuci w swojej kolejce „7”, wtedy nikt nie otrzymuje zysków. Wręcz przeciwnie:

- Wszyscy gracze liczą swoje karty z surowcami. Każdy, kto posiada takich kart więcej niż 7 (a więc 8, 9 lub więcej), musi wybrać połowę z nich i odłożyć z powrotem do banku. W przypadku nieparzystej liczby kart, liczbę należy zaokrąglić w dół: np. gracz, który ma 9 kart, musi odłożyć 4.

*Przykład: Marek wyrzucił „7”. Ma w ręku tylko 6 kart z surowcami. Krzysztof ma 9 kart, a Mateusz 11. Krzysztof musi odłożyć 4 karty, a Mateusz 5 (po zaokrągleniu).*

- Następnie gracz, którego kolejka wciąż trwa, przestawia złodzieja (→) na dowolne inne pole. W ten sposób zablokowane zostają zyski z tego pola. Oprócz tego gracz, który przestawił złodzieja, może ukraść jedną kartę z surowcem z zakrytej ręki dowolnego gracza, który posiada osadę lub miasto graniczące z polem, na którym ustawiony został złodziej. Jeżeli paru graczy posiada budowle przy tym polu, wtedy wybiera sobie gracza, którego chce „okraść”. Zob. też Rycerz (→).

*Następnie aktywny gracz przechodzi do swojej fazy handlu.*

#### Złodziej

Na początku gry złodziej stoi na pustyni (→). Można go przestawić dopiero wtedy, gdy ktoś wyrzuci „7”(→) lub gdy jeden z graczy zagra kartę Rycerz (→). Obecność złodzieja na polu (sześciokątnym) oznacza wstrzymanie produkcji surowców z tego pola na tak długo, jak długo złodziej stoi na tym polu. Wszyscy gracze, którzy przy tym polu mają osady i/lub miasta, nie otrzymują zysków z tego pola.

*Przykład (zob. rysunek obok „Rycerz”): Marek wyrzucił w swojej kolejce „7”. Musi teraz przestawić złodzieja. Złodziej stał na polu wierzchołkowe. Marek przestawia go na pole lasu z „3”. Następnie może ukraść jedną kartę z surowcem od gracza „A” albo od gracza „B”. Jeżeli w następnych kolejkach wyrzuci ktoś „3”, wtedy posiadacze osad „A” i „B” nie otrzymują kart z drewnem. Dzieje się to tak długo, dopóki złodziej nie zostanie przestawiony w inne miejsce w skutek ponownego wyrzucenia kostkami „7” lub zagrania karty Rycerz.*

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Na licencji: Catan GmbH, catan.de; Autor: Klaus Teuber  
Ilustracje: Michael Menzel; Grafika: Michaela Kienle  
Redakcja: Arnd Fischer  
Wersja zasad: Listopad 2014

Wersja polska: Galakta  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 656 34 89  
www.galakta.pl



Wyprodukowano w Chinach.

# CATAN

KLAS TEUBER

GRA PLANSZOWA

WERSJA PODRÓŻNA

## INSTRUKCJA

Znacie już zasady Gry planszowej CATAN? W takim razie możecie zaczynać! Zasady tej wersji nie różnią się od tych, które znacie, a nowa dla was może być jedynie wyspa składająca się z 6 elementów. Na 2 stronie tej instrukcji znajdziecie ustawienie startowe dla początkujących, a na stronie 12 wyjaśnione zostało startowe ułożenie dla zaawansowanych graczy.

**Nie znacie jeszcze zasad?** W takim razie zapoznajcie się z naszym trzyetapowym systemem nauki gry: we **Wprowadzeniu (strony 2–3)** poznacie ogólny zarys gry. Następnie przeczytajcie **Zasady gry (strony 4–8)** i zacznijcie grać. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakieś pytania, sięgnijcie po **Almanach (strony 12–16)**. Słowa kluczowe w nim występujące zostały w instrukcji oznaczone symbolem strzałki (→).

**Wskazówki dotyczące użytkowania podręcznej wersji gry znajdują się na stronie 9!**

### ZAWARTOŚĆ

6 płytek planszy z terenem



95 kart surowców



25 kart rozwoju



4 karty Koszty budowy



2 karty specjalne



Najwyższa władza rycerska  
Najdłuższa droga handlowa

Pionki graczy (w 4 kolorach)

4x 4 miasta, 4x 5 osad,

4x 15 dróg



Miasto Osada Droga

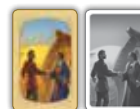
1 Złodziej 1 pudełko z kośćmi



2 pojemniki na karty



14 kart handlu

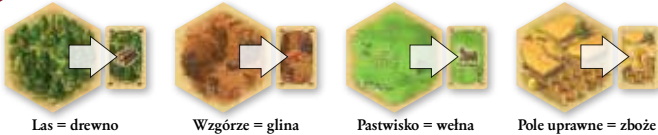


Wykorzystywanych jedynie w wariacie dwuosobowym

## WSTĘPNY OPIS GRY I USTAWIENIA STARTOWE DLA POCZĄTKUJĄCYCH

**1** Przed nami leży wyspa Catan. Składa się ona z 19 sześciokątnych pól i cała otoczona jest morzem. Naszym zadaniem jest jej zasiedlenie.

**2** Na Catanie znajduje się pustynia i pięć innych form ukształtowania terenu. Każdy z tych terenów dostarcza innych surowców.



**3** Grę rozpoczyna się z 2 osadami i 2 drogami. Dwie osady oznaczają zarazem 2 punkty zwycięstwa, ponieważ 1 osada to 1 punkt. Ten, kto jako pierwszy uzyska 10 punktów zwycięstwa wygrywa całą grę.

**4** By zdobyć punkty zwycięstwa należy budować nowe drogi oraz osady, które następnie należy przekształcać w miasta. Jedno miasto to 2 punkty zwycięstwa. Aby budować, potrzeba oczywiście surowców-

**5** Jak można zdobyć surowce? To proste: W czasie każdej kolejki dowiadujemy się, które pola przyniosą dochody w postaci surowców. Do tego właśnie służy pudełko z 2 kośćmi. Gdy wyrzucimy na kościach np. „3”, wtedy wszystkie pola oznaczone „3” przyniosą zyski - na ilustracji z prawej strony są to zatem las (drewno) i góry (ruda żelaza).

**6** Określone surowce otrzymują jednak tylko ci gracze, których osada lub miasto graniczy z wylosowanym polem lub polami. W naszym przykładzie biała osada (D) graniczy z lasem, a niebieska (B) i pomarańczowa (C) z górami. Przy wyrzuceniu „3” gracz biały otrzymuje drewno, a gracze niebieski i pomarańczowy po 1 karcie rudy.

**7** Większość osad lub miast graniczy z kilkoma polami (maksymalnie 3) w związku z tym, w zależności od liczby wyrzuconych oczek „zbierane są” różne surowce. W naszym przykładzie osada B graniczy z 3 polami: lasem, górą i wzgórzem.

**8** Gracze nie mogą jednak graniczyć ze wszystkimi polami terenu i liczbami, dlatego otrzymują surowce tylko od czasu do czasu. Albo wcale! Jednak do wznoszenia nowych budowli potrzeba ściśle określonej kombinacji surowców.

**9** Z tego też powodu należy handlować z innymi graczami. Można przedstawiać oferty zamiany lub przyjmować oferty od innych. Gdy zamiana dojdzie do skutku, można wejść w posiadanie surowca potrzebnego do wybudowania nowej osady.

**10** Nową osadę można wybudować na wolnym skrzyżowaniu, jednakże tylko wtedy, gdy prowadzi do niego własna droga i następna osada oddalona jest co najmniej o dwa skrzyżowania.

**11** Należy jednak dokładnie przemyśleć w których miejscach budować osady. Liczby na polach terenu są różnej wielkości. To znaczy, że bardziej prawdopodobne jest wyrzucenie liczby przedstawionej jako większej. Jako największe zaznaczone są czerwone liczby 6 i 8, oznacza to, że prawdopodobieństwo wylosowania tych liczb jest statystycznie najwyższe. Wniosek: Im częściej wyrzucana jest dana liczba oczek, tym częściej oznacza to zysk.



### Ustawienie startowe dla początkujących

# ZASADY GRY

## PRZYGOTOWANIE

### Ogólne

- Każdy gracz otrzymuje jedną kartę „Koszty budowy” oraz wszystkie pionki w jednym kolorze: 5 osad (→), 4 miasta (→) i 15 dróg (→).
- Karty specjalne Najdłuższa droga handlowa (→) i Najwyższa władza rycerska (→) należy położyć obok planszy wraz z pudełkiem z kośćmi.
- Karty surowców należy posortować na 5 odkrytych stosów, które następnie układa się odkryte w pojemnikach na karty. Pojemniki na karty należy położyć obok planszy.
- Karty rozwoju (→) należy pomieszać i umieścić zakryte na ostatnim wolnym miejscu w pojemniku na karty.
- Złodzieja należy ustawić na pustyni.
- Karty handlu są wykorzystywane jedynie w wariantcie dwuosobowym.

### Ustawienie startowe dla początkujących (patrz rysunek na stronach 2-3)

Na czas pierwszej rozgrywki sugerujemy przygotowanie planszy zgodnie z rysunkiem na stronach 2-3. Na krawędzi każdej z 6 płytek planszy znajdują się oznaczenia takie jak A1, A2 lub B3. Wszystkie płytki należy odwrócić na stronę „A” i ułożyć je w pudełku, zaczynając od A1 i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara (tak jak przedstawiono to na rysunku).

Każdy gracz umieszcza na planszy po 2 drogi i po 2 osady tak, jak to pokazano na rysunku. Pozostałe pionki gracze mogą przechowywać w szufladach pudełka. Podczas rozgrywki trzyosobowej nie wykorzystuje się pionków w kolorze czerwonym. Na koniec każdy gracz otrzymuje swoje pierwsze karty surowców za osady oznaczone literami: Za każde pole, które graniczy z daną osadą, gracz otrzymuje jedną kartę surowca. **Przykład:** Za swoją osadę gracz niebieski (B) otrzymuje po 1 karcie drewna, rudy i gliny. Za swoją osadę gracz pomarańczowy (C) otrzymuje 1 kartę rudy i 2 karty zboża.

### Ustawienie startowe dla zaawansowanych

Po rozegraniu 1 lub 2 partii gracze mogą dowolnie ułożyć planszę. Wszelkie informacje na ten temat znajdują się w Almanachu pod hasłem Organizacja - Różne warianty (→).

### Dodatkowe zasady dla dwóch graczy

W tym wariantcie obowiązują lekko zmodyfikowane reguły, które zostały opisane na stronach 10-11.

## PRZEBIEG GRY W KRÓTKIM ZARYSIE

Najstarszy gracz rozpoczyna. Podczas swojej kolejki, zachowując podaną kolejność, gracz wykonuje następujące czynności:

1. Musi rzucić kośćmi by ustalić, które pola przyniosą zysk w tej kolejce (wynik ten działa na wszystkich graczy).
2. Może handlować: wymieniać surowce - również zamieniać się z innymi graczami.
3. Może budować (→): Drogi (→), Osady (→), Miasta (→) i/lub kupić Karty rozwoju (→).

Dodatkowo: W dowolnym momencie swojej kolejki (także przed rzutem kośćmi) gracz może wprowadzić do gry jedną ze swoich Kart rozwoju (→).

Następny w kolejce jest gracz po lewej stronie. Kontynuuje on grę rozpoczynając od pierwszego posunięcia j.w.

## PRZEBIEG GRY W SZCZEGÓŁACH

### 1. Zyski z pól

Aktywny gracz rzuca dwoma kośćmi: Suma oczek z obu kości daje liczbę określającą pola, które przyniosą zyski!

- Każdy gracz, którego osada stoi na Skrzyżowaniu, graniczącym z jakimś wylosowanym polem, dostaje kartę z surowcem właściwym dla wylosowanego pola. Jeżeli ma 2 lub 3 osady graniczące z wylosowanym polem to otrzymuje oczywiście po jednej karcie za każdą osadę. Jeżeli obok wylosowanego pola znajduje się miasto, gracz dostaje 2 karty właściwego surowca.

*Przykład:* Na kościach wypadło „3”, czerwony gracz otrzymuje 2 karty drewna za swoje 2 osady. Gracz biały otrzymuje 1 kartę drewna. Gdyby wypadło „8” biały gracz otrzymałby jedną kartę rudy. Gdyby biała osada została zamieniona na miasto, po wyrzuceniu „8” biały gracz otrzymałby 2 karty rudy.



- Gracze trzymają karty surowców na ręce, niewidoczne dla przeciwników.

### 2. Handel

Następnie gracz może w dowolny sposób dokonywać transakcji handlowych, aby pozyskać karty z surowcami, których mu brakuje! Może to robić tak długo, jak posiada na ręce karty surowców. W grze dostępne są dwa rodzaje Handlu:

#### a) Handel wewnętrzny (z innymi graczami) (→):

Gracz, w swojej kolejce, może wymieniać karty surowców ze wszystkimi graczami. Informuje wtedy graczy czego potrzebuje i co jest w stanie za to oddać, może również wysłuchać ofert innych i przedstawić swoje propozycje.

**Ważne:** Wszyscy mogą wymieniać się tylko z tym graczem, którego kolejka właśnie przypada. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.

#### b) Handel morski (z bankiem) (→):

Gracz w swej kolejce, może również dokonywać wymian bez udziału innych graczy.

- Zawsze może dokonać wymiany w stosunku 4:1, odkładając na stos 4 karty z tym samym surowcem i biorąc w zamian 1 kartę z wybranym przez siebie surowcem.
- Jeżeli posiada osadę w Lokalizacji portowej (→), może dokonać korzystniejszej zamiany: w stosunku 3:1, albo nawet 2:1 w portach specjalnych (oznaczonych symbolem surowca).



Handel morski 4:1 brak portu



Handel morski 2:1 przy pomocy portu specjalnego z symbolem drewna



Handel morski 3:1 przy pomocy portu 3:1

### 3. Budowanie

Na koniec gracza może budować, aby zwiększyć swój zysk surowców i zdobyć Punkty zwycięstwa (→)!

- Wymagane karty surowców należy odłożyć na odpowiednie stopy, a w zamian za to można pobrać odpowiednią liczbę dróg, osad lub miast ze swoich rezerw i ustawić je na planszy.

a) Droga (→): wymagania: glina + drewno



- Drogi są budowane na Trasach. Na każdej Trasie (→) można zbudować tylko jedną drogę.
- Nowa droga może być zbudowana tylko przy skrzyżowaniu (→) obok którego znajduje się inna własna droga, lub przy skrzyżowaniu, na którym znajduje się osada lub miasto gracza. Nie mogą na nim znajdować się osada ani miasto w kolorze przeciwników.

Gracz pomarańczowy może umieścić swoją nową drogę na jednej z Tras oznaczonych na zielono. Nie może budować na trasie oznaczonej na czerwono.



- Gdy tylko jeden z graczy wybuduje ciąg składający się z co najmniej pięciu pojedynczych, połączonych ze sobą dróg (nie liczą się odgałęzienia), otrzymuje kartę specjalną z punktami zwycięstwa - Najdłuższa droga handlowa (→). Gdy innemu z graczy uda się wybudować dłuższą drogę niż obecnemu posiadaczowi karty, zostaje mu ona natychmiast przekazana. Karta Najdłuższa droga handlowa jest warta 2 Punkty zwycięstwa.



Najdłuższa droga handlowa



Czerwony gracz zbudował ciągłą drogę o długości 6 (odgałęzienia nie są uwzględniane) i w związku z tym ma teraz najdłuższą drogę. Pomarańczowa droga złożona z 7 odcinków została podzielona przez czerwony osadę na dwie - o długości 5 oraz 2.

b) Osada (→): wymagania: glina + drewno + wełna + zboże



- Osada musi być zbudowana na Skrzyżowaniu (→), które sąsiaduje z co najmniej jedną własną drogą. Ponadto podczas budowy musi być przestrzegana zasada odstępu.
- **Zasada odstępu:** Osada może być zbudowana na danym Skrzyżowaniu tylko wtedy, gdy na sąsiednich trzech skrzyżowaniach NIE znajduje się inna osada ani miasto (niezależnie od kogo należy).



Pomarańczowy gracz może zbudować osadę na skrzyżowaniu oznaczonym na zielono. Na czerwono zostały oznaczone skrzyżowania, na których nie jest przestrzegana zasada odstępu.

- Ponadto, za każdą nową osadę właściciel może otrzymać zyski z pól, które z nią graniczą: po 1 za pole, którego wartość wypadła w rzucie kośćmi.
- Każda osada to 1 punkt zwycięstwa.

c) Miasto (C): wymagania: 3x ruda + 2x zboże

W miasto może być przekształcona tylko istniejąca już wcześniej osada!



- Gdy gracz, w swojej kolejce, rozbudowuje osadę do rangi miasta, wtedy odkłada osadę do swych zapasów i na jej miejscu umieszcza miasto.
- Za miasto właściciel otrzymuje dwa razy więcej zysków z graniczących z miastem pól: po 2 za pole, którego wartość wypadła w rzucie kośćmi.
- Każde miasto to 2 punkty zwycięstwa.

d) Kupno karty rozwoju (→): wymagania: ruda + wełna + zboże



- Kupując tę kartę, gracz bierze ją z wierzchu stosu kart rozwoju.
- Są trzy różne rodzaje tej karty, które dają trzy różne efekty: Rycerz (→), Postęp (→), Punkt zwycięstwa (→).
- Zakupione karty rozwoju przechowuje się w ukryciu.

CATAN  
w wersji dla  
najmłodszych!



#### 4. Przypadki szczególne

##### a) Wypadło „7” (→): budzi się Złodziej (→)

• Kiedy podczas swojej kolejki gracz wyrzuci kośćmi „7”, to wtedy nikt nie otrzymuje zysków.

• Wszyscy gracze, którzy posiadają więcej niż 7 kart surowców, wybierają połowę z nich i odkładają z powrotem do Banku surowców.

W przypadku nieparzystej liczby kart zaokrągla się w dół (kto np. ma 9 kart musi odłożyć 4).

• Następnie gracz musi wprowadzić do gry złodzieja:

1. Gracz musi przestawić złodzieja na inne pole terenu.
2. Następnie kradnie innemu graczowi, który ma osadę lub miasto przy tym polu, jedną kartę surowca. To znaczy losuje jedną kartę z wachlarza kart trzymany przez właściciela, nie widząc ich zawartości.
3. Następnie gracz przechodzi do swojej fazy handlu.

**Ważne:** Jeżeli w dalszej części gry wylosowane zostanie pole na którym stoi złodziej, wtedy właściciele graniczących z tym polem osad i miast nie otrzymują **ŻADNYCH** zysków.

##### b) Wykorzystanie karty rozwoju (→):

Gracz, w dowolnym momencie swej kolejki, może wprowadzić do gry (odkryć) 1 kartę rozwoju, również przed rzutem kośćmi. **NIE** może to być jednak karta, którą kupił w tej kolejce.

##### Rycerz (→):



- Gracz, który decyduje się na zagranie karty Rycerz, musi natychmiast przestawić złodzieja. Zobacz punkty 1) i 2) powyżej.
- Zagrane karty Rycerzy leżą odsłonięte przed właścicielem.
- Gracz, który jako pierwszy odkryje przed sobą trzy karty Rycerzy otrzymuje kartę specjalną Najwyższa władza rycerska, wartą **2 punkty zwycięstwa**.
- Gdy tylko inny z graczy wyłoży przed sobą więcej kart Rycerzy niż aktualny posiadacz Najwyższej władzy rycerskiej, to karta i związane z nią 2 punkty zwycięstwa przechodzą natychmiast na nowego właściciela.



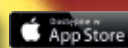
Najwyższa  
władza rycerska



##### Postęp (→):

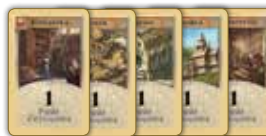
W przypadku zagrania tej karty, gracz wykonuje polecenia zapisane na danej karcie. Następnie karta usuwana jest z gry.

**Zawsze i wszędzie:  
CATAN jako aplikacja  
mobilna na iOS  
i Android!**



iPhone i iPad są znakami towarowymi Apple Inc., zarejestrowanymi w USA i innych krajach. App Store to oznaczenie usługi Apple Inc. Android to znak towarowy Google Inc. Użycie tego znaku towarowego na podstawie Google Permissions.

##### Punkt zwycięstwa (→):



Karty z punktami powinny być dla przeciwników tajemnicą. Mogą zostać odsłonięte dopiero wtedy, gdy ich właściciel jest pewny posiadania w sumie 10 punktów zwycięstwa.

#### ZAKOŃCZENIE GRY (→)

Gra kończy się w kolejce, w której jeden z graczy uzyska **10 lub więcej punktów zwycięstwa**. Aby wygrać, gracz musi w momencie, gdy jest jego kolejka uzyskać lub być w posiadaniu minimum **10 punktów zwycięstwa**.

#### Wskazówki dotyczące wersji podręcznej gry planszowej CATAN:

- Aby wygodniej sięgnąć do wnętrza szuflady, po wysunięciu można ją delikatnie odchylić na zewnątrz. Szuflady są na stałe zamocowane do pudełka i nie ma możliwości ich całkowitego wysunięcia.
- Jeśli w grze bierze udział więcej niż 2 graczy, **dotatkowe karty handlu** nie są potrzebne. Wówczas radzimy je umieścić w podajnikach, pod pięcioma stosami z kartami surowców. W ten sposób są one bezpieczne i nie przeszkadzają w trakcie gry.
- Podczas **składania gry** proszę wykonywać poniższe czynności w podanej kolejności:
  1. Wszystkie karty należy odłożyć do podajników na karty.
  2. Dwa podajniki należy schować do szuflad (każdy do innej). W trzeciej szufladzie należy umieścić pudełko z kostkami.
  3. Pionki graczy należy luźno wrzucić do szuflad. Uwaga! Małe woreczki mogą zaciąć się w szufladach, dlatego nie polecamy ich wykorzystywania.
  4. Szuflady należy najpierw złożyć w kierunku środka opakowania, a następnie wsunąć je do momentu zablokowania.
  5. Wyjmowanie płytek planszy należy rozpocząć od jednego z zagłębień przy krawędzi.
  6. Wszystkie płytki planszy należy wraz z instrukcją położyć na jednej połowie opakowania.
  7. Całość należy zamknąć tak, aby obie połówki się zatrzasnęły.

# CATAN DLA DWOJGA

## Elementy dodatkowe:

14 kart handlu

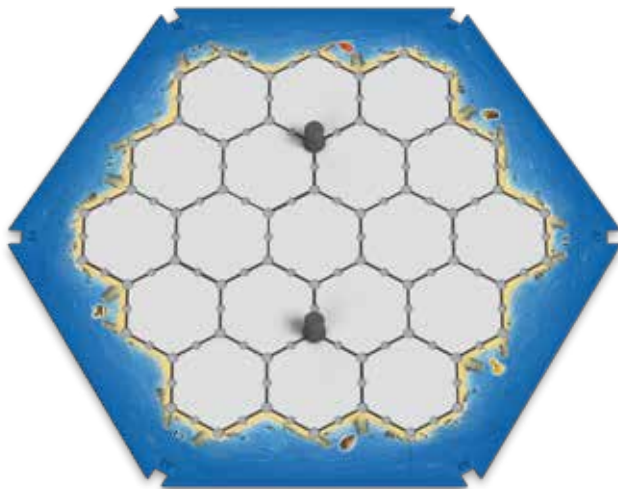


## PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami. Dwa zestawy pionków w niewykorzystywanych kolorach to pionki dwóch wymyślonych graczy neutralnych. Obok planszy należy także umieścić karty handlu. Na początku rozgrywki każdy „prawdziwy” gracz otrzymuje 4 karty handlu.

## FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPY

Dla każdego neutralnego gracza należy umieścić na wyspie jedną osadę (bez drogi), stawiając je na skrzyżowaniach zaznaczonych na poniższym rysunku. Następnie dwoje „prawdziwych” graczy rozstawia swoje początkowe osady oraz drogi zgodnie z normalnymi zasadami. W ten sposób, na koniec fazy zagospodarowania wyspy na planszy znajdują się po 2 osady oraz po 2 drogi każdego z „prawdziwych” graczy oraz po 1 osadzie każdego neutralnego gracza.



## ZASADY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry dla trzech lub czterech osób. Poniżej zostały opisane zmiany w regulach gry.

### Rzut na produkcję

Podczas swojej kolejki gracz wykonuje dwa rzuty kośćmi, jeden po drugim. Bardzo ważne jest, że wyniki obu rzutów muszą być różne od siebie. Jeśli wynik drugiego rzutu jest taki sam jak pierwszego, należy go powtórzyć – jeśli zajdzie taka potrzeba, nawet kilka razy, do czasu aż rezultaty obu rzutów będą różne. Natychmiast po każdym z rzutów „prawdziwi” gracze otrzymują odpowiednie karty surowców i/lub przedstawiają złodzieja (po wyrzuceniu „7”). Złodzieja można przestawiać przy pomocy karty Rycerz także pomiędzy rzutami.

### Budowa graczy neutralnych

Za każdym razem, kiedy „prawdziwy” gracz zbuduje drogę lub osadę musi także wybudować (za darmo) odpowiednio jedną drogę lub osadę dla jednego z dwóch graczy neutralnych. Jeśli nie można zbudować osady dla żadnego z neutralnych graczy, należy zamiast niej zbudować drogę.

Jeśli gracz buduje miasto lub kupuje kartę rozwoju, gracze neutralni niczego nie otrzymują. Gracze neutralni nie otrzymują za swoje osady żadnych surowców. Jednakże, gracz neutralny może zdobyć kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa”.

### Wykorzystanie kart handlu do wykonania akcji

Podczas swojej kolejki (także przed rzutem kośćmi) gracz może wykonać jedną z dwóch poniższych akcji.

- „Wymuszony handel”: Gracz losuje 2 karty surowców z ręki przeciwnika i oddaje mu w zamian 2 dowolne karty surowców ze swojej ręki. Jeśli przeciwnik ma tylko 1 kartę, gracz nadal musi mu oddać 2 karty.
- „Przestawienie złodzieja”: Gracz może przestawić złodzieja na pole pustyni. Jeśli obok pustyni znajduje się miasto lub osada przeciwnika, gracz nie kradnie od niego karty.

Jeśli gracz ma tyle samo, lub mniej punktów zwycięstwa co przeciwnik, wykonanie akcji kosztuje go 1 kartę handlu. Jeśli gracz ma więcej punktów zwycięstwa niż przeciwnik, wówczas wykonanie akcji kosztuje go 2 karty handlu. Zużyte karty handlu są odkładane do puli.

### Zdobywanie kart handlu

- Raz podczas swojej kolejki gracz może odrzucić jedną ze swoich odkrytych kart rycerzy, aby otrzymać 2 karty handlu. Odrzucana karta zostaje usunięta z gry. Jeśli gracz posiada kartę specjalną „Największa władza rycerska”, a po odrzuceniu rycerza pozostaną mu tylko 2 odkryte karty rycerzy albo będzie miał dokładnie tyle samo odkrytych kart rycerzy co przeciwnik, wówczas musi oddać tę kartę specjalną. „Najwyższa władza rycerska” jest przyznawana graczowi, który posiada więcej odkrytych kart rycerzy niż przeciwnik (pod warunkiem, że ma ich co najmniej 3).
- Jeśli gracz zbuduje osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym z pustynią (także podczas fazy zagospodarowania wyspy), otrzymuje za to 2 karty handlu.
- Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu (także podczas fazy zagospodarowania wyspy), otrzymuje za to 1 kartę handlu.
- Jeśli gracz zbuduje osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym zarówno z polem pustyni jak i wybrzeżem, otrzymuje za to 3 karty handlu.
- Gracz może posiadać maksymalnie 7 kart handlu.

*Przykład: Tomek ma 6 kart handlu i zbudował osadę obok pustyni. Otrzymał za to 2 karty handlu, w efekcie czego ma więcej niż 7 kart handlu. Dlatego musi jedną z nich zwrócić do banku.*

## Dokładny opis zasad z przykładami

### Budowanie

Po tym jak gracz w swojej kolejce wyrzucił kostkami liczbę wskazującą na rodzaj zysku oraz dokonał wszelkich wymian lub zamian, może zacząć budować. W tym celu musi posiadać odpowiednią kombinację kart surowców (zob. karta Koszty budowy) i odłożyć je do banku. Gracz może wybudować dowolną liczbę budowli i zakupić dowolną liczbę kart rozwoju, o ile ma wystarczającą liczbę surowców do „zapłaty” i o ile nie wyczerpały się budowle i karty rozwoju.

Zob. też Osada (→), Miasto (→), Droga (→), Karty rozwoju (→).

Każdy gracz dysponuje maksymalnie 15 drogami, 5 osadami i 4 miastami. Gdy gracz wybuduje miasto, pozyskaną w ten sposób osadę może znowu wykorzystać w innym miejscu. Natomiast drogi i miasta wybudowane raz, pozostają do końca gry na swoich miejscach.

### Budowanie i handel – zniesienie podziału

Rozdzielenie fazy handlu i budowania wprowadzone zostało, by umożliwić początkującym szybkie opanowanie zasad gry. Doświadczonym graczom polecamy jednak zniesienie tego podziału. I tak, po wylosowaniu kostkami pod przynoszących zyski można budować i handlować w dowolnej kolejności. Można na przykład handlować, budować, potem dalej handlować i ponownie budować tak długo, jak zezwalają na to karty. Jeśli podział został zniesiony, gracz, który wybudował osadę obok portu, może w tym samym ruchu skorzystać z danego portu.

### Droga

Drogi to połączenia między własnymi osadami lub miastami. Drogi budowane są na istniejących już na planszy trasach (→). Na każdej trasie (także na wybrzeżu) można wybudować oczywiście tylko jedną drogę. Nowa droga musi odchodzić od skrzyżowania, na którym znajduje się osada lub miasto gracza albo od wolnego skrzyżowania, do którego prowadzi droga tego samego gracza. Nie budując dróg nie można też budować nowych osad. Drogi przynoszą punkty zwycięstwa tylko w jednym przypadku, gdy posiada się kartę Najdłuższa droga handlowa (→).

### Faza zagospodarowania wyspy

Faza zagospodarowania wyspy składa się z dwóch rund, w których każdy gracz buduje 2 drogi i 2 osady:

#### 1. Runda

Wszyscy gracze po kolei rzucają kośćmi. Gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek zaczyna, tzn. ustawia jedną ze swych osad na dowolnym wolnym skrzyżowaniu (→). Następnie dołącza do tej osady jedną drogę w dowolnym kierunku. Pozostali gracze postępują tak samo w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy ustawia 1 osadę i 1 drogę.

**Uwaga:** Przy ustawianiu kolejnych osad należy przestrzegać zasady odstepu!

#### 2. Runda

Po tym jak wszyscy gracze ustawią swoją pierwszą osadę, to ostatni z nich rozpoczyna drugą rundę. Może on teraz ustawić drugą osadę i dołączyć do niej drogę. Uwaga: Pozostali gracze następują po sobie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracz początkowy jest więc ostatnim w kolejce, który ustawia swoją drugą osadę. Drugą osadę ustawia się niezależnie od pierwszej, na dowolnym skrzyżowaniu, przy czym pamiętać należy cały czas o zasadzie odstepu. Druga droga musi przylegać do drugiej osady a kierunek i tym razem jest dowolny. Każdy gracz po ustawieniu swojej drugiej osady otrzymuje pierwsze surowce. Za każde (szóściokątne) pole, które graniczy z drugą osadą, gracz pobiera karty z odpowiednim surowcem. Gracz początkowy (ten, który jako ostatni postawił swoją drugą osadę) rozpoczyna grę: RzUCA kośćmi, by ustalić kto jakie surowce w tej kolejce zyskuje.

### Handel morski

Gracz, w swojej kolejce, może dokonywać transakcji handlowych z pominięciem innych graczy. Umożliwia mu to handel morski:

- **Bez portów:** W przypadku najprostszego (i najmniej korzystnego) wariantu wymiany 4:1 gracz odkłada do banku 4 karty z tym samym surowcem i bierze sobie w zamian jedną kartę z dowolnym surowcem. Do wymiany 4:1 nie trzeba posiadać portu (czyli osady w lokalizacji portowej (→)).

**Przykład:** Marek odkłada do banku 4 karty „rudą” i bierze sobie 1 kartę „drewno”.

- **Z portami:** W grze dostępne są dwa rodzaje wymiany z portami:

1. **Zwykły port (3:1):** Gracz w swojej kolejce, podczas fazy handlu, może odłożyć do banku 3 karty z tym samym surowcem i pobrać za to 1 kartę z dowolnym surowcem.



**Przykład:** Gracz niebieski odkłada 3 karty „drewno” i bierze 1 kartę „rudą”. W swojej kolejce może dokonać kolejnych wymian.

2. **Port specjalny (2:1):** Każdemu rodzajowi surowca odpowiada właściwy port, oznaczony tym samym symbolem, co dany surowiec. Najkorzystniejsza forma wymiany 2:1 jest możliwa tylko dla tego surowca, którego symbol widnieje na porcie. Uwaga: Port specjalny nie upoważnia do wymiany innych rodzajów surowców w stosunku 3:1!



**Przykład:** Gracz niebieski wybudował osadę (lub miasto) na porcie właściwym dla zboża. Gracz może więc odłożyć do banku 2 karty „zboże” i pobrać z niego 1 kartę z dowolnym surowcem. Może zamienić również 4 karty „zboże” na 2 inne karty.

**Ważne:** Gracz może korzystać z handlu morskiego tylko podczas swojej kolejki!

### Handel wewnętrzny (z przeciwnikami)

Gracz może w swojej kolejce (po rzucie kostkami, czyli ustaleniu rodzaju zysków) wymieniać się z innymi graczami kartami surowców. O warunkach wymiany, w tym liczbie wymienianych kart, decydują sami gracze. Zabronione jest darowanie kart (wymiana 0 za 1 lub więcej kart). **Ważne:** Wymieniać się kartami wolno tylko z tym graczem, którego kolejka właśnie przypada. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.

**Przykład:** Następnym graczem w kolejce jest Marek. Do wybudowania drogi potrzebuje 1 „glinę”. Na ręce ma 2 karty „drewno” i 3 karty „rudą”. Marek pyta się innych graczy: „Kto da mi 1 „glinę”, daję w zamian 1 „rudę”. Grzegorz odpowiada: „Za 3 „rudę”, dostaniesz 1 „glinę”. Tymczasem Kasia składa inną propozycję: „Dostaniesz 1 „glinę”, jeżeli dasz mi 1 „drewno” i 1 „rudę”. Marek wybiera ofertę Kasi i zamienia 1 „drewno” i 1 „rudę” na 1 „glinę”. **Ważne:** Grzegorz nie mógł wymieniać się z Kasią, ponieważ była to kolejka Marka.

### Karty Punkt zwycięstwa

Karty Punkt zwycięstwa należą do grupy Kart rozwoju (→), mogą więc być kupowane. Karty te symbolizują doniesie zdobyte kulturalne i odzwierciedlają aktywność budowlaną. Każda karta przynosi jeden punkt zwycięstwa. Jeżeli gracz zakupił kartę Punkt zwycięstwa, to przechowuje ją zakrytą. Gracz, który podczas swojej kolejki posiada 10 punktów zwycięstwa łącznie z kartami Punkt zwycięstwa, odkrywa te karty i tym sposobem wygrywa.

### Karty rozwoju

Są trzy rodzaje Kart rozwoju: Rycerz (→), Postęp (→) i Punkt zwycięstwa (→). Ten kto kupuje Kartę rozwoju bierze kartę z wierzchu stosu. Przechowuje ją w ukryciu aż do momentu wykorzystania. Gracz może w swojej kolejce wykorzystać tylko jedną kartę: albo 1 kartę Rycerz albo 1 kartę Postęp. Moment wykorzystania karty jest dowolny i może nastąpić również przed rzutem kośćmi. Nie wolno jednak użyć karty zakupionej w tej samej kolejce. Wyjątek: Gracz posiada 9 punktów zwycięstwa. Kupuje kartę i okazuje się, że jest to karta Punkt zwycięstwa (→), w tym momencie ma 10 punktów zwycięstwa czyli liczbę wymaganą do wygrania gry. W takiej sytuacji odkrywa nabytą właśnie kartę od razu i wygrywa. Karty punktów zwycięstwa (jedna lub więcej) są odkrywane w momencie kiedy gracz posiada w sumie 10 punktów zwycięstwa i tym samym kończy grę. Wskazówka: W momencie, gdy jeden z graczy jest okradany (zob. Wypadło „7” Budzi się złodziej), wolno losować od niego tylko karty surowców. Karty rozwoju powinny zostać wcześniej odłożone lub przechowywane w innym miejscu.

### Koniec gry

Gdy gracz w swojej kolejce posiada 10 punktów zwycięstwa (albo zdobywa je w tej właśnie kolejce), może natychmiast zakończyć grę - zwyciężył.

**Przykład:** Gracz posiada 2 osady (2 pkt.), kartę Najdłuższa droga handlowa (2 pkt.), 2 miasta (4 pkt.), i 2 karty Punkt zwycięstwa (2 pkt.). Odkrywa obie karty Punkt zwycięstwa i jako posiadacz w sumie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa grę.

### Liczby na polach terenu

Wielkość liczb na polach terenu wskazuje prawdopodobieństwo ich wyrzucenia na kościach. Im większa czcionka liczby, tym większe prawdopodobieństwo, że dana liczba zostanie wylosowana. Największe szanse wyrzucenia mają liczby „6” i „8”. Natomiast najmniej prawdopodobne jest wyrzucenie liczby „2” i „12”.



## Lokalizacja portowa

Porty mają tę zaletę, że surowce w nich można wymienić korzystniej. Aby wejść w posiadanie portu, gracz musi zbudować osadę na wybrzeżu (→), na jednym z dwóch skrzyżowań (→), które należą do portu. Zoh. też „Handel morski” (→). **Ważne:** Wybudowany właśnie port może zostać wykorzystany dopiero w następnej kolejce gracza, w następnej fazie wymiany.



## Miasto

Każda osada może być przekształcona w miasto. Każde miasto daje 2 punkty zwycięstwa, a jego właściciel otrzymuje 2 karty z surowcami za każde pole graniczące z tym miastem, o ile pole to zostanie wylosowane. Pozyskane przez gracza osady (w wyniku zamiany na miasta) można ponownie wykorzystać w grze.

**Przykład:** Wypadło „3”. Gracz Niebieski otrzymuje 3 karty „drewno” (za osadę 1 i za miasto 2). Gracz pomarańczowy otrzymuje za swoje miasto 2 karty „ruda”.



## Najdłuższa droga handlowa

• Droga handlowa może zostać przerwana, gdy któryś z graczy wybuduje osadę na wolnym skrzyżowaniu, łączącym na tej trasie!



**Przykład:** Gracz pomarańczowy ma „Najdłuższą drogę handlową” złożoną z 7 dróg. Na skrzyżowaniu oznaczonym na czarno Gracz czerwony buduje osadę, przerywając drogę Gracza pomarańczowego, przez co zdobywa dla siebie „Najdłuższą drogę handlową” i 2 punkty.

**Uwaga:** Osady/Miasta należące do gracza, nie przerywają jego drogi handlowej!

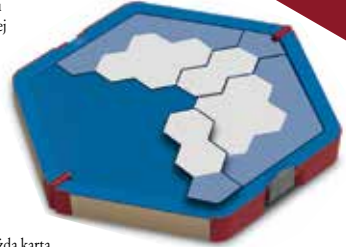
- Jeżeli po przerwaniu drogi okazało się, że jest paru graczy, którzy posiadają drogę tej samej długości to:
    - Jeżeli gracz, który obecnie ma kartę „Najdłuższej drogi handlowej” także ma jedną z najdłuższych dróg, zatrzymuje kartę specjalną.
    - Jeżeli gracz, który obecnie ma kartę „Najdłuższej drogi handlowej”, nie ma jednej z najdłuższych dróg, odkłada kartę specjalną na bok. Otrzyma ją dopiero ten, kto jako jedyny będzie posiadaczem najdłuższej drogi.
- Kartę tę odkładamy na bok również wtedy, gdy żaden z graczy nie posiada drogi złożonej z co najmniej 5 odcinków (z powodu jej przerwania).

## Osada

Wybudowanie jednej osady daje 1 punkt zwycięstwa. Kto posiada osadę, może korzystać z zysków, jakie przynoszą pola graniczące z jego osadą. **Ważne:** Przy zakładaniu osady należy przestrzegać zasady odstępu – na żadnym z trzech sąsiednich skrzyżowań nie może znajdować się inna osada lub miasto (nieważne którego gracza). Jeżeli gracz zbudował już 5 osad, musi najpierw zdjąć z planszy jedną ze swoich osad rozbudowując ją do miasta. Zabiera z powrotem swoją osadę i na jej miejscu umieszcza miasto. Gracz teraz może zbudować nową osadę.

## Organizacja, Różne warianty

Sześć dwustronnych płytek pozwala na różnorodne przygotowanie planszy. Gracze mogą samodzielnie zdecydować jak rozkładać płytki oraz które ze stron będą wykorzystywać, ale mogą to również zrobić w sposób losowy. Rozkładanie planszy należy rozpocząć od dowolnie wybranej dużej płytki (z 4 polami terenu) i umieścić ją w jednym z sześciu rogów planszy. Pole morza zawsze musi sąsiadować z krawędzią obszaru gry. Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, należy dołożyć obok niej jedną małą płytkę (2 lub 3 pola terenu). Potem należy po kolei dokładać na zmianę duże i małe płytki do czasu aż plansza będzie w całości zapelniona. **Następnie gracze przechodzą do „Fazy zagospodarowania wyspy” (→).**



## Postęp

Karty Postępu stanowią jeden z rodzajów Kart rozwoju. W swojej kolejce gracz może wykorzystywać tylko jedną kartę rozwoju. Każda karta postępu występuje w dwóch egzemplarzach:

- **Budowa drogi:** Gracz, który zagra tę kartę, może, bez ponoszenia żadnych kosztów, wybudować 2 nowe drogi (zgodnie z obowiązującymi zasadami).
- **Wynalazek:** Gracz, który zagra tę kartę, może pobrać z banku 2 karty z dowolnym surowcem. Jeżeli gracz zamierza coś budować, może wykorzystywać tę kartę w tym celu.
- **Monopol:** Gracz, który zagra tę kartę, wybiera jeden rodzaj surowca. Wszyscy gracze muszą mu oddać wszystkie karty z tym surowcem, jakie posiadają. Jeśli gracz nie posiada ani jednej karty danego rodzaju, nie musi oddawać niczego.

## Punkty zwycięstwa

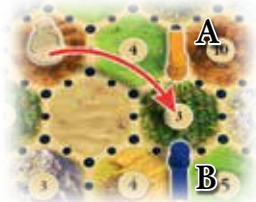
Gracz, który jako pierwszy w swojej kolejce zdobędzie 10 punktów zwycięstwa ten wygrywa grę. Punkty zwycięstwa zdobywa się za:

1 osada	1 punkt
1 miasto	2 punkty
Najdłuższą drogę handlową	2 punkty
Najwyższą władzę rycerską	2 punkty
Kartę Punkt zwycięstwa	1 punkt

## Rycerz

Gdy gracz w swojej kolejce zagrywa kartę Rycerz, należącą do grupy kart rozwoju (może tego dokonać również przed rzutem kośćmi) wtedy natychmiast musi przestawić złodzieja (→).

- Gracz, który zagrał kartę rycerza musi przestawić złodzieja na dowolne inne pole.
- Następnie może „okraść” innego gracza, który posiada osadę lub miasto przy tym polu. Jeżeli paru graczy posiada budowlę przy tym polu, wtedy wybiera sobie gracza, którego chce „okraść”.
- Kradnący gracz losuje od przeciwnika jedną kartę z surowcem z wachlarza kart trzymany przez niego w rękach.
- Gracz, który jako pierwszy wyłoży przed sobą odkryte 3 karty Rycerz, otrzymuje kartę specjalną „Najwyższa władza rycerska”, która daje 2 punkty zwycięstwa. Różne ilustracje na kartach nie mają żadnego dodatkowego efektu.
- Gdy tylko inny gracz wyłoży więcej kart Rycerz, wtedy zabiera kartę specjalną od dotychczasowego posiadacza oraz przejmuje 2 punkty zwycięstwa.



**Przykład:** W swojej kolejce Marek zagrywa kartę Rycerz. Przeszawia złodzieja z pola wzgórz na pole z lasem z „3”. Teraz Marek może ukraść jedną kartę z surowcem od gracza „A” albo od gracza „B”.

**Ważne:** Po zagranii karty Rycerz nie sprawdza się, czy grający nie mają na ręce więcej niż 7 kart. Nadmiarowe karty (powyżej 7) są odrzucane jedynie w wypadku, gdy na kościach wypadnie „7”.