

CATAN

ROZSZERZENIE

KUPCY I BARBARZYŃCY

Z tym dodatkiem możecie zagrać w „Kupców i Barbarzyńców” w pięć, a nawet sześć osób!



Drodzy Gracze,



Dziesięć lat temu, po premierze „Miast i Rycerzy”, zapytano mnie, czy powstanie trzeci dodatek do Osadników z Catanu. Wówczas odpowiedziałem, że nie, gdyż wszystkie elementy, które chciałem zawrzeć w Catanie już stały się rzeczywistością. Z pomocą „Żeglarzy” zwiększyła się przestrzeń gry, natomiast „Miasta i Rycerze” zapewnili większą głębię rozgrywki.

Na początku 2006 roku na stronie internetowej Catan Online World udostępniłem ankietę, w której zapytaliśmy wirtualnych mieszkańców naszego świata, czego najbardziej by sobie życzyli. U szczytu listy znalazła się odpowiedź „wariantów do gry podstawowej”. Wspomniane głosowanie zachęciło mnie do tego, aby powrócić do prac nad pomysłami i wariantami, które zgromadziły się w mojej szufladzie przez 10 lat. To, co trzymacie teraz przed sobą, jest efektem właśnie tej pracy: kampania złożona z 5 scenariuszy rzuca graczom zupełnie nowe wyzwania i zapewnia nowe możliwości sprawiające, że podstawowa wersja gry zyskuje zupełnie nową głębię. Natomiast warianty dodatkowe oferują szereg możliwości, które gracze mogą zastosować w trakcie rozgrywek, odpowiednio do potrzeb. Myśl przewodnią trzeciego dodatku to „komplet wariantów do podstawowej wersji gry”, natomiast dwa ostatnie scenariusze zawarte w kampanii zapewniają głębię rozgrywki, którą można porównać do tej znanej z „Miast i Rycerzy”.

Stworzenie takiego dodatku byłoby niemożliwe w pojedynkę, dlatego chciałem serdecznie podziękować za nieocenioną pomoc wszystkim osadnikom, wymienionym na ostatniej stronie tejże instrukcji pod wspólnym hasłem „Testy instrukcji oraz udzielanie rad podczas prac nad dodatkiem”.

Życzę udanej zabawy z „Kupcami i Barbarzyńcami”!

Klaus Teuber, luty 2007

ZAWARTOŚĆ

138 pionków

- 24 rycerzy, po 6 w kolorze każdego gracza



- 12 mostów, po 3 w kolorze każdego gracza



- 4 wozy, po 1 w kolorze każdego gracza



- 36 brązowych barbarzyńców



- 40 monet: 25 o wartości „1”, 15 o wartości „5”



- 22 brązowe wielbłądy



117 kart

- 1 zestaw kart do scenariusza „Atak barbarzyńców”

- 2 zestawy kart do scenariusza „Kupcy i Barbarzyńcy”

- 1 zestaw kart „Wydarzenia Catanu”

- 4 karty do wariantu „Rybaczy z Catanu”

3 arkusze z tekturowymi żetonami

1 kostka z kolorowymi oczkami

1 instrukcja

SPIS TREŚCI

● Warianty	strona 2
● Przyjacielski złodziej	strona 2
● Wydarzenia Catanu	strona 2
● Zarządca portu	strona 4
● Catan dla dwojga	strona 5
● Kampania	strona 6
● Rybaczy z Catanu	strona 6
● Rzeki Catanu	strona 8
● Szlaki karawan	strona 10
● Atak barbarzyńców	strona 12
● Kupcy i Barbarzyńcy	strona 16

Twórcy gry

strona 19

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Kartonowe elementy należy delikatnie wypchnąć z ramek. Na tylnej stronie każdego elementu znajduje się nazwa wariantu lub tytuł scenariusza, w którym jest on używany. Elementy te zostały dodatkowo oznaczone kolorami, które zostały także zastosowane na rewersach kart:

Wariant „Wydarzenia Catanu”: Szary ● | Scenariusz „Rybacy z Catanu”: Jasnieniebieski ● | Scenariusz „Rzeki Catanu”: Ciemnoniebieski ● | Scenariusz „Atak barbarzyńców”: Fioletowy ● | Scenariusz „Kupcy i Barbarzyńcy”: Brązowy ●

UWAGA

Wszystkie warianty i scenariusze zawarte w tym dodatku mogą być rozgrywane osobno, w połączeniu z „Żeglarzami”, a częściowo także z „Miastami i Rycerzami” oraz „Odkrywcami i Piratami”. Czasami wymaga to zmiany określonych reguł. Jeśli taka zmiana jest wymagana, zostało to wyraźnie opisane przy danym wariacie lub scenariuszu.

PRZYJACIELSKI ZŁODZIEJ

Co dzieje się w lasach Catanu? Z Czarnej puszczy napływają dziwne historie, opowiadające o tym, że Isebold i jego złodzieje zniknęli bez śladu, a na ich miejscu pojawił się nowy rabuś. Podobno zwie się Rob de Hood. Mówi się, że rabuje on jedynie bogatych – biedni mogą spokojnie kontynuować swoją podróż...

Czas rozgrywki: odpowiednio do scenariusza

Dodatkowe elementy: brak

OPIS GRY

Któż nie doświadczył irytacji wynikającej z ustawienia złodzieja w pobliżu jego osady we wczesnym etapie gry? Jeśli długo nie wypadła kolejna „7” zablokowany został przychód z danego pola terenu. Przyjacielski złodziej oszczędza każdego gracza, dopóki ten nie zdobędzie więcej niż 2 punkty zwycięstwa.

ZMIANY W ZASADACH

Po wyrzuceniu „7” albo po zagranie karty „Rycerz” złodziej nie może być ustawiany na polu terenu, przy granicy którego znajduje się osada gracza posiadającego tylko 2 punkty zwycięstwa.

Jeśli w wyniku działania tej zasady nie ma żadnego pola, na które można przestawić złodzieja, złodziej pozostaje na pustyni lub jest na nią przestawiany. W takim wypadku, jeśli gracz posiadający zaledwie 2 punkty zwycięstwa ma swoją osadę ustawioną obok pustyni, nie należy kraść mu żadnej karty surowca.

Podczas korzystania z tej zasady gracze mający na ręce więcej niż 7 surowców muszą w momencie wyrzucenia „7” oddać połowę kart.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE WARIANTU

Wariant ten powinien być wykorzystywany przede wszystkim podczas rozgrywek w rodzinnym gronie, zwłaszcza w trakcie gier, w których biorą udział dzieci.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI I DODATKAMI:

Wariant ten może być bez stosowania żadnych zmian łączony ze wszystkimi innymi wariantami oraz dodatkiem „Żeglarze”

WYDARZENIA CATANU

„Każdy jest kowalem własnego losu” - powiedzenie to jest prawdziwe także na Catanie. Weź do ręki kostki i rzuć fortunę zupełnie nowe wyzwanie. Oczywiście los czasem bardziej będzie uśmiechał się do jednej osoby, podczas gdy liczby potrzebne innej nie będą wypadły za często.

Jednak tak zwanym „badaczom” udało się uczynić „los” bardziej przewidywalnym – wszystko dzięki zastosowaniu statystyki. Wygląda na to, że to faktycznie działa! Jednak niektórzy mówią, że nadużywanie matematyki ma także swoje przykre konsekwencje: nie można zwalić winy za swoją porażkę na karb losu i tego, że odpowiednie liczby nie wypadły za często... “

Czas rozgrywki: odpowiednio do wariantu

Dodatkowe elementy:



OPIS GRY

Karty zastępują kostki! Kiedy przychodzi kolej gracza, ten, zamiast normalnie rzucać dwoma kostkami, odkrywa kartę wydarzenia z wierzchu talii. Liczba pokazana na karcie wskazuje pola terenu przynoszące zyski.

W grze występuje łącznie 11 różnych wydarzeń, które są zaprezentowane na mniej więcej połowie kart. Poprzez zgodne ze statystyką rozłożenie liczb na kartach zredukowana została rola czynnika losowego związanego z rzutem kostkami. Zamiast tego do gry zostały wprowadzone losowe wydarzenia zapewniające odrobinę inne doświadczenia.

PRZYGOTOWANIE GRY

Spośród kart wydarzeń należy wydzielić kartę „Koniec roku” oraz kartę talii.

a) Pozostałe karty należy potasować.

b) Pod kartą „Koniec roku” należy umieścić 5 zakrytych kart.

Pozostałe karty należy położyć zakryte na tym małym stosie.

c) Jeśli talia ulegnie wyczerpaniu, należy ją przygotować na nowo – patrz punkt a).

Tak więc w grze nie bierze udziału 5 kart.

DODATKOWE ZASADY



Atak złodzieja (Wynik rzutu: 6 x „7“)

1) Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 7 kart surowców, musi zwrócić połowę z nich.

2) Przetawiasz złodzieja na inne pole i ciągniesz kartę (nie kartę rozwoju) od jednego z graczy, który posiada osadę lub miasto w jego sąsiedztwie.



Pomór (Wynik rzutu: „6” i „8“)

Wszyscy gracze otrzymują za każde ze swoich miast tylko 1 kartę surowca.

Miasta i Rycerze:

Gracze nie otrzymują żadnych kart towarów handlowych.



Trzęsienie ziemi (Wynik rzutu: „6“)

Każdy gracz obraca na bok dowolną swoją drogę. Gracz musi naprawić tę drogę, zanim będzie mógł budować nowe drogi. Naprawa drogi kosztuje: 1 kartę „drewno” oraz 1 kartę „głina”. Drogi obrócone na bok nadal wliczają się do „Najdłuższej drogi handlowej”.



Dobre sąsiedztwo (Wynik rzutu: „6“)

Każdy gracz oddaje sąsiadowi po swojej lewej 1 ze swoich kart surowców.

Miasta i Rycerze:

Gracze mogą oddawać karty towarów handlowych.



Turniej rycerski (Wynik rzutu: „5“)

Gracz (lub gracze) mający najczęściej odkrytych kart rycerzy otrzymuje (otrzymują) 1 wybraną przez siebie kartę surowca.

Miasta i Rycerze:

Gracz, który ma aktywnych rycerzy o łącznej najwyższej wartości. Gracz nie może otrzymać karty towaru handlowego.



Traktat handlowy (Wynik rzutu: „5“)

Gracz, który posiada kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa” może wylosować 1 kartę (nie rozwoju) z zakrytej ręki dowolnego gracza.

Miasta i Rycerze:

Gracz nie może wziąć karty postępu.



Spokojne morze (Wynik rzutu: „9” i „12“)

Gracz (lub gracze) z największą liczbą osad lub miast zbudowanych przy portach otrzymuje (otrzymują) 1 wybraną przez siebie kartę surowca.

Miasta i Rycerze:

Gracz nie może otrzymać karty towaru handlowego.



Ucieczka złodzieja (Wynik rzutu: 2 x „4“)

Złodziej natychmiast wraca na pustynię. Nie należy kraść żadnych kart od gracza, który ma osadę lub miasto zbudowane obok pustyni.



Sąsiedzka pomoc (Wynik rzutu: 1 x „10“, 1 x „11“)

Gracz (lub gracze) mający najwięcej punktów zwycięstwa musi (muszą) oddać jednemu, dowolnemu graczowi z mniejszą liczbą punktów zwycięstwa 1, wybraną przez siebie, kartę surowca.

Miasta i Rycerze:

Gracz może oddać kartę towaru handlowego.



Konflikt (Wynik rzutu: „3“)

Gracz, który ma wyłożonych najwięcej kart rycerzy lub posiada kartę specjalną „Najwyższa władza rycerska” kradnie 1 losową kartę (nie kartę rozwoju) z ręki dowolnego gracza.

Miasta i Rycerze:

Gracz, który posiada aktywnych rycerzy o najwyższej łącznej wartości może ukraść kartę przeciwnikowi (ale nie kartę postępu).



Urodzajny rok (Wynik rzutu: „2“)

Każdy gracz otrzymuje 1, wybraną przez siebie, kartę surowca.

Miasta i Rycerze:

Gracz nie może otrzymać karty towaru handlowego.



Karty bez specjalnych wydarzeń

(Wynik rzutu: 1 x „3“, 1 x „4“, 2 x „5“, 2 x „6“, 4 x „8“, 3 x „9“, 2 x „10“, 1 x „11“)

Osadnicy pracują, Catan rośnie w siłę.

Nic się nie dzieje.



Koniec roku

1) Wszystkie karty (za wyjątkiem tej) należy potasować.

2) Pod tą kartą należy odłożyć 5 zakrytych kart.

3) Pozostałe 31 kart należy umieścić zakryte na tej karcie.

4) Należy odkryć nową kartę wydarzenia.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI I DODATKAMI:

Wariant ten może być bez żadnych zmian łączony ze wszystkimi pozostałymi wariantami, scenariuszami oraz dodatkiem „Żeglarze”.

Miasta i Rycerze: Aktywny gracz rzuca najpierw czerwoną kostką oraz kostką z symbolami. Wynik rzutu kostki z symbolami jest normalnie rozpatrywany. Następnie odkrywa kartę wydarzenia i postępuje zgodnie z opisem przedstawionym powyżej.

Odkrywczy i Piraci: Wiele kart wydarzeń odnosi się do elementów, takich jak złodziej, karty rycerzy czy porty, które nie występują w rozszerzeniu „Odkrywczy i Piraci”. W rozgrywce z tym dodatkiem można wykorzystać wariant Wydarzenia Catanu, biorąc pod uwagę tylko wartości liczbowe na kartach wydarzeń ale ignorując ich tekst.

Warianty

ZARZĄDCA PORTU

Pełne niebezpieczeństw i pokus morze zawsze przyciągało uwagę poszukiwaczy przygód. Gromadzą się oni w portach, które przez to są przepelnione niezwykłą liczbą awanturników. Kto jest w stanie zapanować nad grupami poszukiwaczy, którzy bez wątpienia są stworzeni do wyższych celów – może nawet dostąpienia tytułu zarządcy portu! Czy będzie to pierwszy krok w stronę większych honorów?

Czas rozgrywki: odpowiednio do wariantu

Dodatkowe elementy:

Karta specjalna „Zarządca portu”



OPIS GRY

Handel na Catanie nigdy wcześniej nie był tak ważny, a co za tym idzie, wzrosło także znaczenie portów. Osady i miasta wznoszone przy portach zapewniają teraz „punkty portów”, które mogą posłużyć do zdobycia 2 dodatkowych punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować w normalny sposób dodając obok planszy kartę specjalną „Zarządca portu”.



PRZEBIEG GRY

Rozgrzywka przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami gry planszowej CATAN. Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 11 punktów zwycięstwa.

DODATKOWE ZASADY

- Osada przy porcie zapewnia 1 punkt portu, a miasto przy porcie zapewnia 2 punkty portu.
- Gracz, który jako pierwszy zgromadzi 3 punkty portów otrzymuje kartę specjalną „Zarządca portu”, która jest warta 2 punkty zwycięstwa.
- Jeśli inny gracz zgromadzi więcej punktów portów, należy mu przekazać kartę specjalną – przejmuje on związane z nią 2 punkty zwycięstwa.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI I DODATKAMI:

Wariant ten może być bez żadnych zmian łączony ze wszystkimi pozostałymi wariantami, scenariuszami oraz rozszerzeniami „Żeglarze” oraz „Miasta i Rycerze”. Podczas korzystania z tego wariantu należy zwiększyć o jeden liczbę punktów zwycięstwa wymaganych do osiągnięcia wygranej.



CATAN DLA DWOJGA

Catańczycy to ludzie bardzo towarzyscy. Zbierają się, aby przyjemnie spędzać czas – najlepiej im to wychodzi w gronie czteroosobowym, ale jest to również przyjemne w grupach trzyosobowych. Jednak coraz częściej można spotkać pary poszukujące przygód dla dwojga.

Ale cóż to? Teraz oni także mogą cieszyć się rozgrywką w gronie dwa plus dwa! Dwoje z nich jest prawdziwych, a dwoje wymyślonych – serdecznie zachęcamy do wypróbowania Osadników z Catanu w tej nowej, dwuosobowej wersji!

Czas rozgrywki: odpowiednio do wariantu

Dodatkowe elementy:

20 żetonów handlu



PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować zgodnie z normalnymi zasadami. Dwa zestawy pionków w niewykorzystywanych kolorach to pionki dwóch wymyślonych graczy neutralnych. Należy je umieścić obok planszy.

Obok planszy należy także umieścić żetony handlu. Na początku rozgrywki każdy „prawdziwy” gracz otrzymuje 5 żetonów handlu.

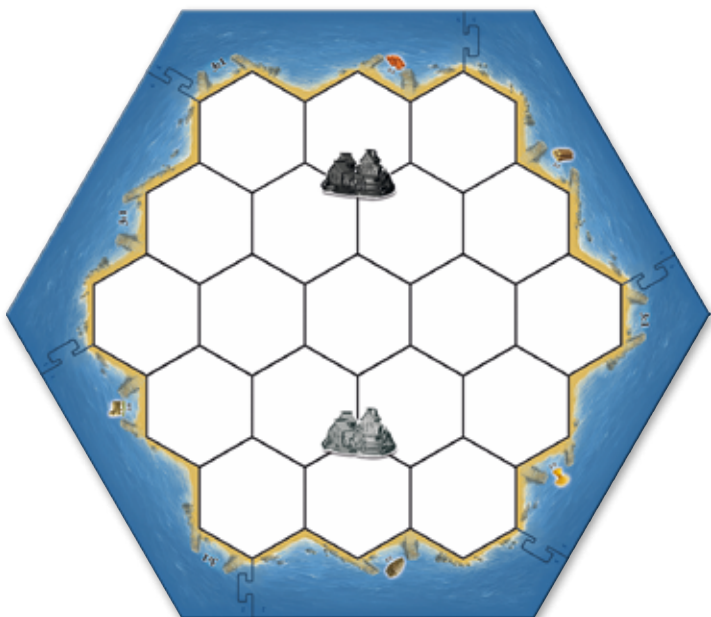
FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPIY

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.

PRZEBIEG GRY

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



DODATKOWE ZASADY

Rzut na produkcję

Podczas swojej kolejki gracz wykonuje dwa rzuty kostkami, 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 przestawiają złodzieja (po wyrzuceniu „7”). Złodzieja można przestawiać za pomocą kart rycerzy lub żetonów handlu pomiędzy rzutami kośćmi.

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 żetonów handlu do wykonania akcji

Podczas swojej kolejki (nawet przed rzutem kośćmi) aktywny 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 posiada tylko jedną kartę, gracz ją otrzymuje, ale nadal musi oddać w zamian 2 karty.
- „Przestawienie złodzieja”: Gracz może przestawić złodzieja na pole pustyni. Jeżeli przeciwnik posiada miasto lub osadę przy pustyni, gracz nie zabiera mu karty.

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

Zdobywanie żetonów handlu

- Raz podczas swojej kolejki gracz może odrzucić jedną ze swoich odkrytych kart rycerzy, aby otrzymać 2 żetony handlu. 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 żetony handlu.
- Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu (także podczas fazy zagospodarowania wyspy), otrzymuje za to 1 żeton handlu.
- Jeśli gracz zbuduje osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym zarówno z polem pustyni jak i wybrzeżem, otrzymuje za to 3 żetony handlu.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI I DODATKAMI:

Wariant ten może być bez żadnych zmian łączony ze wszystkimi pozostałymi wariantami i scenariuszami z tego rozszerzenia oraz ze scenariuszami z „Żeglarzy”, w których dostępna jest karta specjalna „Największej władzy rycerskiej”.

Łączenie z „Wydarzeniami Catanu”: Podczas swojej kolejki, zamiast rzucać kostkami, gracz losuje 2 karty, jedną po drugiej. Jeśli druga wylosowana karta ma taką samą wartość jak pierwsza, należy ją zignorować, ale na jej miejsce nie losuje się nowej karty.

Łączenie z „Miastami i Rycerzami”: Wskazówki dotyczące łączenia tego wariantu z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze” można pobrać ze strony www.galakta.pl.

Kampania

Niniejsza kampania składa się z 5 różnych scenariuszy – rozpoczyna się prostym scenariuszem „Rybacy z Catanu”, a kończy się bardziej zaawansowanym scenariuszem „Kupcy i Barbarzyńcy”. W związku ze stopniowym zwiększaniem poziomu trudności, sugerujemy aby rozgrywać scenariusze zgodnie z kolejnością w jakiej zostały opisane.

Teoretycznie różne scenariusze wchodzące w skład kampanii można łączyć ze sobą, jak i z dodatkami „Żeglarze”, Odkrywczy i Piraci” czy „Miasta i Rycerze”, jednak czasem wymaga to dokonania odpowiednich zmian w zasadach. Szczegółowy opis wymaganych zmian jest jednak zbyt obszerny aby zawrzeć go w niniejszej instrukcji. Najlepsze z połączeń, wraz z niezbędnymi zmianami w zasadach zostaną w przyszłości opublikowane na naszej stronie internetowej www.galakta.pl.

RYBACY Z CATANU

Osadnicy czuli się spełnieni po tym jak wzniesli pierwsze osady, rozpoczęli uprawę zbóż i powiększyli stada owiec na żyznych ziemiach Catanu. Czy aby na pewno? No cóż, niezupełnie. Baranina i chleb to doskonałe potrawy, jednak ciągle spożywanie tych samych dań sprawiło, że niektórzy Catańczycy zaczęli poszukiwać urozmaiconej diety. Dlatego kwestią czasu było aż kilku osadników zaopatrzy się w wędkę i sieci i wyruszy na wybrzeża wyspy oraz nad odkryte niedawno jezioro aby szukać tam szczęścia w połowie ryb. Rybacy z Catanu mogą już zapomnieć o dotychczasowym spokoju...

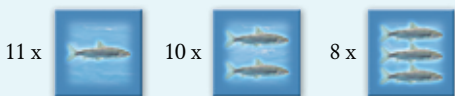
Czas rozgrywki: około 45-60 minut

Dodatkowe elementy:

6 żetonów łowisk z wartościami 4, 5, 6, 8, 9, 10



29 żetonów ryb



1 żeton „Stary but“



1 pole terenu „jezioro” z wartościami 2, 3, 11, 12



4 karty pomocy



Karta talii Tył karty

OPIS GRY

Choć wybrzeża i jeziora Catanu są przepelnione życiem, ryby, choć dobrze znane, są niezwykle rzadkim towarem na wyspie. Oczywiście było wysłanie rybaków aby wydarli ten towar z morskiej głębi i wód jezior.

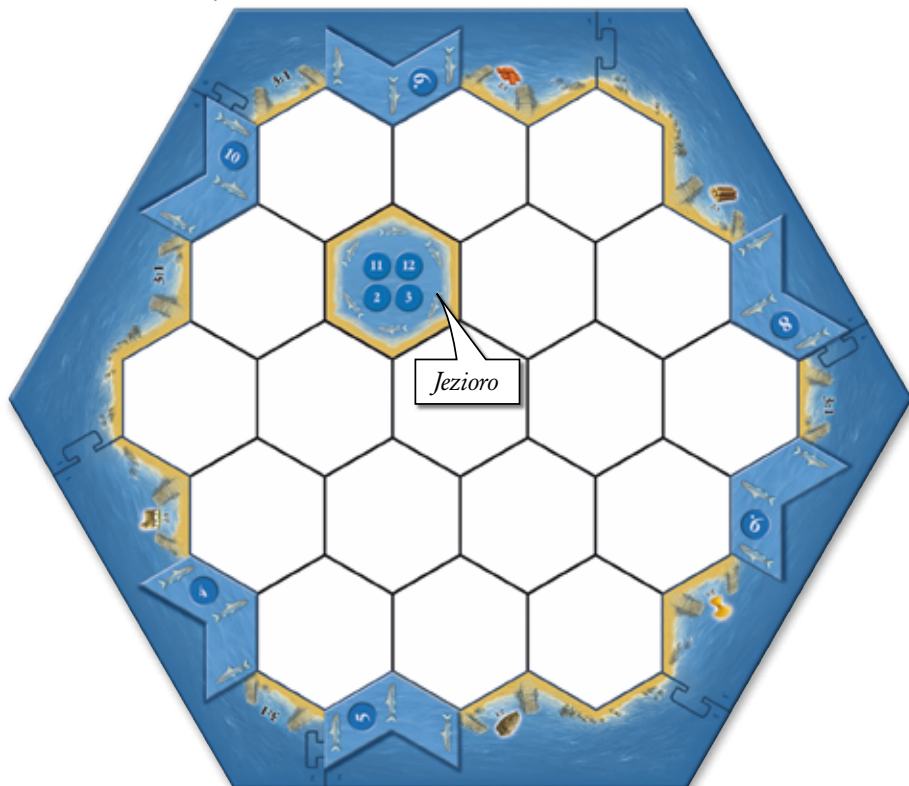
Złowione ryby szybko okazały się pożądanym towarem. Za 2 ryby złodziej opuszcza wyspę. Za 4 ryby bank zapewnia surowiec. Za 5 ryb robotnicy mogą za darmo wybudować drogę...

PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować w następujący sposób.

- Pustynię należy zastąpić polem jeziora. Jezioro nie może być umieszczone przy krawędzi wyspy (na wybrzeżu).
- Żetony ryb należy zakryć, wymieszać i położyć obok kart surowców.
- Na każdej części ramki należy umieścić jeden żeton łowiska, kładąc go na wolnym obszarze (bez portu) tak aby był skierowany w stronę wyspy.
- Złodzieja należy postawić obok planszy. Jest on wprowadzany do gry po tym jak po raz pierwszy wypadnie „7” albo jeden z graczy zagra kartę rozwoju „Rycerz”.

Przykład:



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowe reguły obowiązujące w trakcie gry zostały opisane poniżej.

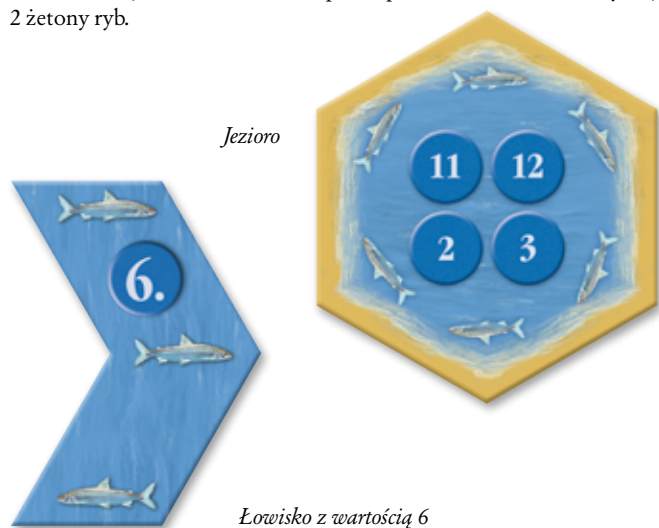
DODATKOWE ZASADY

Ryby

Każde łowisko styka się z 3 skrzyżowaniami na wybrzeżu. Jeśli gracz zbuduje osadę na skrzyżowaniu obok łowiska, otrzymuje 1 żeton ryb za każdym razem kiedy na kostkach wypadnie wartość przedstawiona na łowisku. Jeśli podczas fazy zagospodarowania wyspy gracz ustawi swoją drugą osadę obok łowiska, natychmiast otrzymuje za to 1 żeton ryb. Zdobyte żetony ryb gracz kładzie zakryte przed sobą.

Jeśli gracz posiada miasto ustawione obok łowiska, w momencie wyrzucenia odpowiedniej wartości otrzymuje 2 żetony ryb.

Jeśli gracz ustawił swoją osadę na skrzyżowaniu obok jeziora, otrzymuje żeton ryb kiedy na kostkach wypadnie, 2, 3, 11 lub 12. Jeśli gracz zbuduje miasto nad jeziorem, wówczas po odpowiednim rzucie otrzymuje 2 żetony ryb.



Akcje wykonywane przy pomocy żetonów ryb

Na żetonach ryb przedstawione są 1, 2 lub 3 ryby. Gracz, podczas swojej kolejki, może w trakcie fazy handlowania lub w fazie budowania oddać żetony ryb, aby wykonać określoną akcję. Im więcej ryb jest przedstawionych na oddawanych żetonach, tym większą przewagę gracz otrzymuje:

2 ryby: Gracz zdejmuje z planszy złodzieja (wróci on do gry, kiedy wypadnie następna „7” albo jeden z graczy zagra kartę rozwoju „Rycerz”).

3 ryby: Gracz może ukraść przeciwnikowi 1 losową kartę surowca.

4 ryby: Gracz może wziąć z banku 1 dowolną kartę surowca.

5 ryb: Gracz może natychmiast za darmo zbudować 1 drogę.

7 ryb: Gracz może natychmiast za darmo wziąć 1 kartę rozwoju.

Zwracane żetony ryb należy położyć odkryte obok puli zakrytych żetonów ryb.

SPECJALNE PRZYPADKI:

- **Maksymalnie 7 żetonów ryb:** Gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 7 żetonów ryb. Jeśli gracz już ma 7 żetonów ryb, a ze swojej osady lub miasta otrzymuje 1 lub 2 kolejne żetony, może wymienić 1 lub 2 z posiadanych żetonów na nowe, wylosowane z puli.

- **Żetony ryb nie mogą być rozmieniane:** Jeśli gracz ma więcej ryb niż wymaga akcja, którą chce wykonać, nie otrzymuje reszty ze swojej zapłaty.

- **Kilka akcji w jednej kolejce:** Dozwolone jest, aby podczas swojej kolejki gracz wykonał kilka akcji, za które płaci rybami. Jednak akcje te muszą być wykonywane jedna po drugiej, niezależnie od siebie. Nie jest dozwolone aby gracz na przykład zapłacił 2 żetonami, po 3 ryby każdy, za usunięcie złodzieja (2 ryby) oraz wzięcie z banku 1 dowolnego surowca (4 ryby).
- **Żetony ryb nie są surowcami:** Żetony ryb nie są uznawane za karty surowców, dlatego nie bierze się ich pod uwagę w momencie wyrzucenia „7”. W momencie przestawienia złodzieja nie można też kraść żetonów ryb.
- **Porty i łowiska:** Na niektórych skrzyżowaniach znajdują się zarówno porty, jak i łowiska. Jeśli gracz zbuduje osadę na takim skrzyżowaniu, korzysta z obu tych elementów.
- **Wyczerpanie się żetonów ryb:** Jeśli w puli nie ma już żadnych zakrytych żetonów ryb, należy zakryć odkryte żetony ryb leżące obok planszy, wymieszać je i w ten sposób stworzyć nową pulę.
- **Nie wolno handlować rybami:** Żetony ryb nie mogą być wykorzystywane podczas handlu między graczami.

STARY BUT...

Jeśli żeton ten zostanie wylosowany, należy go natychmiast odkryć. Jego posiadacz może w swojej kolejce oddać go dowolnemu przeciwnikowi, który ma tyle samo lub więcej niż on punktów zwycięstwa. Jeśli gracz ma najwięcej punktów, musi zatrzymać ten żeton, dopóki inny gracz nie będzie posiadał przynajmniej tyle samo punktów zwycięstwa co on.

Gracz, który posiada żeton „stary but” musi zdobyć 1 punkt zwycięstwa więcej aby wygrać grę – w przypadku gry podstawowej jest to 11 punktów. Żeton „stary but” jest tak jakby jednym punktem ujemnym – gracz, który go posiada, musi do zwycięstwa zdobyć 1 punkt zwycięstwa więcej.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 10 punktów zwycięstwa. Jeśli gracz posiada stary but, musi zgromadzić 11 punktów zwycięstwa.

ŁĄCZENIE Z WARIANTAMI:

Scenariusz ten można łączyć ze wszystkimi wariantami z tego rozszerzenia.

Łączenie z wariantem „Catan dla dwojga”:

- Na początku gry każdy gracz otrzymuje 5 żetonów ryb: 2 żetony z jedną rybą, 2 żetony z dwoma rybami oraz 1 żeton z trzema rybami. Pozostałe żetony ryb należy zakryć, wymieszać i położyć obok planszy.
- Żetony handlu nie są wykorzystywane. Gracz, który ma mniej punktów zwycięstwa, potrzebuje o 1 rybę mniej do wykonania akcji.
- Zamiast być ustawianym na pustyni (której nie ma w tym scenariuszu), złodziej jest zdejmowany z planszy do czasu aż się znowu nie obudzi (po wyrzuceniu „7” lub zagranie karty „Rycerz”).
- Nowe żetony ryb są przyznawane kiedy na kostkach wypadnie wartość przedstawiona na łowisku lub jeziorze – nie w wyniku zbudowania osady na wybrzeżu ani po oddaniu karty rycerza.

Łączenie z wariantem „Wydarzenia Catanu”:

- Ucieczka złodzieja: Złodziej jest odkładany obok planszy do czasu aż się ponownie nie obudzi (w wyniku wyrzucenia „7” lub zagrania karty „Rycerz”).

W przypadku połączenia z wariantem „Zarządca portu” należy grać do 11 punktów zwycięstwa (gracz, który posiada stary but, potrzebuje do zwycięstwa 12 punktów).

RZEKI CATANU

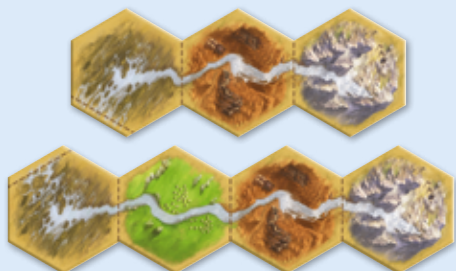
Kiedy jedni z osadników całkowicie poświęcili się rybołówstwu, inni postanowili zdomować się w pobliżu rzek płynących przez wyspę, gdyż to właśnie one stanowią krwiobieg Catanu. Handel rzeczny rozkwita wyjątkowo dobrze, co przekłada się na zyski w czystym złocie!

Nic więc dziwnego, że w niewielkim czasie wzdłuż rzek zaczynają rozciągać się wstęgi dróg, a potężne mosty służą do przeprawiania się przez rzeki. W końcu każdy chciałby zostać najbogatszym osadnikiem na wyspie. Jednak często bywa tak, że kiedy jedni się bogacą, inni popadają w biedę. A jaki los czeka na was?

Czas rozgrywki: około 45-60 minut

Dodatkowe elementy:

2 rzeki
(1 złożona z 3 pól terenu, druga z 4)



Złote monety o nominałach 1 oraz 5



12 mostów, po 3 w kolorze gracza



1 płytki „Najbogatszy osadnik“



4 płytki „Biedny osadnik“



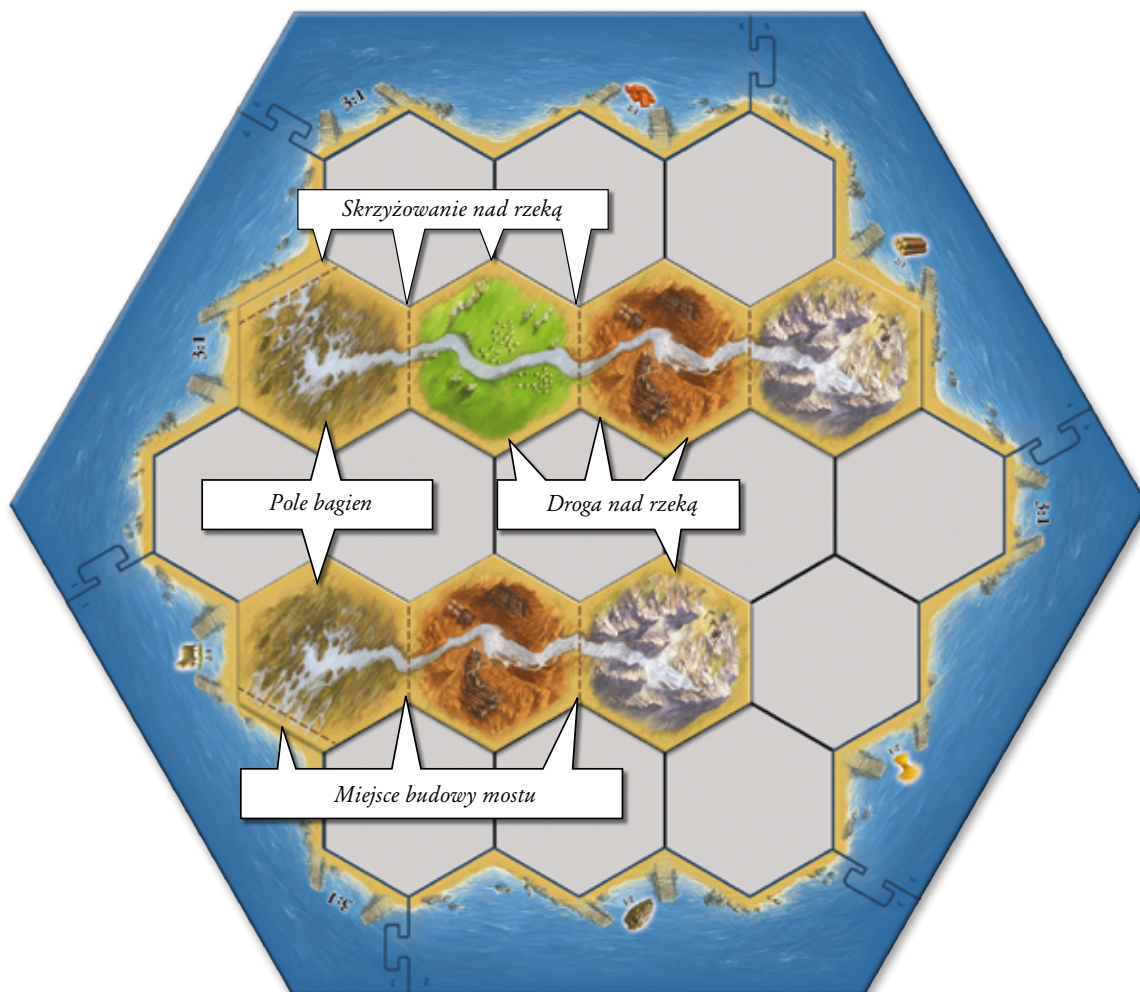
OPIS GRY

Gracz otrzymuje 1 złotą monetę za każdą drogę i osadę, które wybuduje nad rzeką. Gracz zmoże wymienić 2 złote monety na dowolną kartę surowca. Gracz, który posiada najwięcej złota, otrzymuje tytuł najbogatszego osadnika. Ale bądźcie ostrożni! Jeśli gracz roztrwoni swoje złoto, staje się biednym osadnikiem i traci przez to 2 punkty zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE GRY

Najpierw należy złożyć ramkę i umieścić w niej rzeki, tak jak to pokazano na poniższym rysunku.

- Spośród pól terenu dostępnych w podstawowej wersji gry należy usunąć następujące: 2x góry, 2x wzgórza, 2x pastwiska, 1x pustynia. Przy pomocy pozostałych pól terenu należy zbudować resztę wyspy.



- Na polach bagien nie należy umieszczać żadnych żetonów z liczbami.
- Żeton z liczbą „2” należy odłożyć na bok. Żeton z literą „A” należy położyć na dowolnym polu wybrzeża, a pozostałe rozłożyć w kolejności alfabetycznej, tak jak w podstawowej wersji gry. Żeton z liczbą „2” (B) należy pominąć.
- Kiedy wszystkie żetony zostaną rozłożone na planszy i odkryte, żeton z liczbą „2” należy położyć na polu z żetonem „12”. Dane pole terenu zapewnia surowiec w momencie wyrzucenia „2” lub „12”.
- Złodzieja należy ustawić na jednym z dwóch pól bagien.
- Złote monety należy położyć obok planszy. Na początku rozgrywki gracze nie posiadają żadnego złota.
- Każdy gracz otrzymuje 3 mosty w swoim kolorze.
- Płytki „Najbogatszy osadnik” oraz „Biedny osadnik” należy położyć w pobliżu planszy.

FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPY

Każdy gracz umieszcza na wyspie, tak jak w podstawowej wersji gry, po 2 osady i po 2 drogi. Obowiązują przy tym następujące dodatkowe zasady:

Droga nie może być umieszczona na polu budowy mostu (nie może przecinać rzeki). Zasada ta obowiązuje przez całą rozgrywkę. Za każdą drogę, która zostanie wybudowana nad rzeką, gracz otrzymuje 1 złotą monetę. Podobnie za każdą osadę, która zostanie zbudowana na skrzyżowaniu przy rzece, gracz otrzymuje 1 złotą monetę.

Płytki „Biedny osadnik” oraz „Najbogatszy osadnik”

W wyniku początkowego rozstawienia gracz może na początku gry mieć nawet 4 złote monety. Wszyscy gracze, którzy na koniec fazy zagospodarowania wyspy posiadają najmniej złota, otrzymują płytki „Biednego osadnika”. Ważne: Jeśli wszyscy gracze mają tyle samo złota (albo żaden z nich nie ma złota), wszyscy gracze otrzymują po płytce „Biedny osadnik” (wartą -2 punkty zwycięstwa).



Pojedynczy gracz, który na początku gry posiada najwięcej złota, otrzymuje kartę „Najbogatszego osadnika”. W przeciwnym wypadku płytkę tę należy odłożyć na bok.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowe reguły obowiązujące w trakcie gry zostały opisane poniżej.

DODATKOWE ZASADY

Osady i drogi nad rzeką

Tak jak podczas fazy zagospodarowania wyspy gracze otrzymują po jednej złotej monecie za każdą drogę i osadę, które wybudują nad rzeką. Jeśli osada nad rzeką zostanie zamieniona w miasto, gracz nie otrzymuje za to żadnej złotej monety.

Budowa mostu

Budowa mostu kosztuje 2 karty gliny oraz 1 kartę drewna. Budowany most musi sąsiadować z drogą lub osadą (miastem) w tym samym kolorze i musi zostać umieszczony na jednym z siedmiu miejsc do budowy mostu. Za zbudowanie mostu gracz otrzymuje 3 złote monety.

Most wlicza się do „Najdłuższej drogi handlowej” tak jak normalna droga. Każdy gracz może w trakcie gry zbudować maksymalnie 3 mosty. Gracz nie może wykorzystać do budowy mostu karty rozwoju „Budowa drogi”.

Najbogatszy osadnik

Płytki ta liczy się za jeden punkt zwycięstwa. Przyznaje się ją graczowi, który ma najwięcej złota. Gracz musi oddać tę płytkę kiedy:

- inny gracz będzie miał tyle samo lub więcej złota
- kiedy gracz wyda posiadane złoto i już nie będzie jedynym posiadaczem największej ilości złota.

Jeśli z powyższych powodów gracz musi oddać płytkę „Najbogatszego osadnika”, należy ją przekazać graczowi, który jako jedyny posiada najwięcej złota. Jeśli nie można wyznaczyć takiego gracza, płytkę należy odłożyć na bok, dopóki jeden z graczy nie będzie posiadał największej ilości złota.

Biedny osadnik

Wszyscy gracze, którzy w danym momencie gry posiadają najmniej złota, otrzymują płytkę „Biednego osadnika”. Jeśli gracz zdobędzie jakieś złoto i w związku z tym nie będzie należał do grona graczy z najmniejszą ilością złota, wówczas odkłada tę płytkę obok planszy. Jeśli wszyscy gracze mają tyle samo złota (lub żaden z nich nie posiada złota), to wszyscy otrzymują taką płytkę. Płytki „Biednego osadnika” zmniejsza wynik gracza o dwa punkty.

Złoto

Podczas swojej kolejki gracz może wydać 2 złote monety, aby kupić dowolną kartę surowca, jednak wolno mu to zrobić maksymalnie dwa razy na kolejkę. Gracz może wydawać monety w tej samej kolejce, w której je zdobył. Gracz może wymieniać monety tak jak surowce: z bankiem, w stosunku 4:1; z portami albo z innymi graczami. Złoto nie jest jednak surowcem i złodziej nie może go ukraść.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy gracz podczas swojej kolejki zgromadzi 10 punktów zwycięstwa.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE SCENARIUSZA

Trudno jest wygrać grę osobie, która posiada płytkę „Biednego osadnika”. Taki gracz powinien kupować surowce za złoto tylko wtedy, kiedy ma dość możliwości rozbudowy nad rzeką, które pozwolą mu na odbudowę jego zasobów złota.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI:

Scenariusz ten można łączyć ze wszystkimi wariantami z tego rozszerzenia.

Łączenie z wariantem „Catan dla dwojga”:

- Kiedy gracz zbuduje osadę graniczącą z polem bagien, otrzymuje natychmiast 2 żetony handlu.
- Zamiast odstawiać złodzieja na pustynię, należy go odłożyć na jedno z pól bagien.

Łączenie z wariantem „Wydarzenia Catanu”:

- Ucieczka złodzieja: Złodzieja należy przestawić na pole bagien.

W przypadku połączenia z wariantem „Zarządca portu” należy grać do 11 punktów zwycięstwa.

SZLAKI KARAWAN

Ostatnimi czasy Catan zaczął się wzbogacać dzięki obrotnym osadnikom, rybakom oraz kupcom. Jednak nie wszyscy osadnicy są z tego zadowoleni. Dla niektórych z nich Catan stał się za bardzo zaludniony i ruchliwy. Chcąc uciec od zgiełku i wrzawy wygonili złodzieja z pustyni i zaludnili znajdującą się tam niewielką oazę. Wreszcie mieli ciszę i spokój, na których tak im zależało. Jednak po niewielkim okresie czasu mała różnorodność diety oraz brak wełny niezbędnej do produkcji ubrań zaczęły dawać im się we znaki...

Czas rozgrywki:

około 60 minut

Dodatkowe elementy:

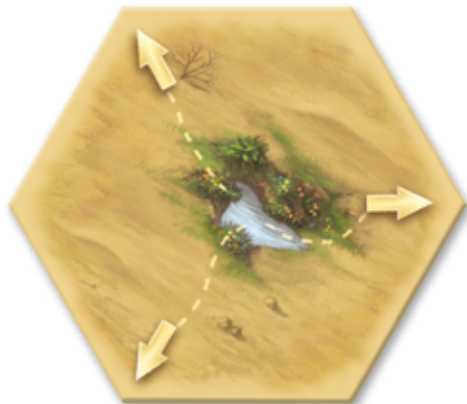


OPIS GRY

Na pustyni osiedlili się nomadzi. Pilnie potrzebują im zboża, w zamian za które oferują dobra dostępne na pustyni. W związku z tym, że osadnicy z Catanu zawsze mają trochę zapasowego zboża i owiec, nomadzi wysyłają karawany wielbłądów, aby te dokonały wymiany na niezbędne surowce. Podczas gry, przy pomocy wielbłądów stworzone zostają trzy szlaki karawan. Wszystkie osady i miasta, znajdujące się na trasie karawany zapewniają po 1 dodatkowym punkcie zwycięstwa. Wszystkie drogi przebiegające wzdłuż szlaków karawan liczą się podwójnie w odniesieniu do „Najdłuższej drogi handlowej”.

PRZYGOTOWANIE GRY

Pole pustyni należy zastąpić oazą, którą umieszcza się na środku wyspy. Osada może być obrócona w dowolny sposób. Obok planszy należy umieścić wielbłądy. Na początku rozgrywki złodzieja należy postawić obok planszy. Kiedy po raz pierwszy wypadnie „7” albo jeden z graczy zagra kartę rozwoju „Rycerz”, należy ustawić go na dowolnym polu terenu zawierającym żeton z liczbą (czyli nie na oazie). Następnie należy postępować zgodnie z normalnymi zasadami gry.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo reguły obowiązujące w trakcie gry zostały opisane poniżej.

DODATKOWE ZASADY

Jeśli po fazie zagospodarowania wyspy gracz podczas swojej kolejki zbuduje osadę lub rozbuduje osadę do miasta, po zakończeniu swojego ruchu umieszcza na planszy dokładnie 1 wielbłąda, którego umiejscowienie jest wybierane na drodze głosowania (patrz niżej).

Ustawienie wielbłąda

- Wielbłąd jest ustawiany na trasie. Należy ustawić go w taki sposób, aby sąsiedował bezpośrednio z najdalszym (ostatnim ustawionym) wielbłądem znajdującym się na jednym szlaku karawany. Nie jest możliwe rozgałęzianie karawany.
- Jeśli na trasie, na której jest ustawiany wielbłąd została już zbudowana droga albo zostanie zbudowana później, wielbłąda należy ustawić obok drogi.
- **Pierwszy wielbłąd z karawany** musi być ustawiony na trasie odchodzącej na wprost od strzałki wydrukowanej na polu oazy.
- **Wszystkie kolejne wielbłądy** na danym szlaku mają do wyboru 2 trasy, na których mogą zostać ustawione. Biorąc pod uwagę wszystkie 3 karawany, wielbłąd może zostać ustawiony na jednej z sześciu tras. Gracze wspólnie wybierają miejsce, na którym należy ustawić wielbłąda.



Można go umieścić na jednej z 3 tras.



Następny wielbłąd może być ustawiony na jednej z 4 zaznaczonych tras.

Głosowanie

Zaczynając od gracza, który zakończył swoją kolejkę (i w jej trakcie zbudował osadę lub miasto) wszyscy gracze kolejno mogą wyłożyć przed sobą odkryte karty zboża lub wełny. W głosowaniu odnośnie miejsca ustawienia wielbłąda będą brali udział tylko gracze, którzy wyłożyli po co najmniej jednej karcie.

- Liczba kart wyłożonych przez gracza jest równa jego liczbie głosów.
- Jeśli jeden gracz ma więcej głosów niż pozostali razem wzięci, sam podejmuje decyzję.
- Jeśli 2 lub więcej graczy wspólnie może mieć większość głosów, to wspólnie podejmują oni decyzję odnośnie miejsca ustawienia wielbłąda.
- Jeśli dochodzi do sytuacji patowej, kiedy gracze nie mogą dojść do porozumienia, decyzję podejmuje gracz, który wyłożył najwięcej kart.
- Jeśli nie ma takiego gracza, decyzję podejmuje gracz, który właśnie zakończył swoją kolejkę. Decyzję podejmuje także w przypadku jeśli nie wyłożył żadnej karty.

Następnie wszyscy gracze zwracają wyłożone przed siebie karty zboża i wełny (które są odkładane z powrotem do banku).

Ważne: Każdy ma tylko jedną okazję na wyłożenie kart. Nie wolno później dokładać kolejnych kart.

WYJĄTKOWE PRZYPADKI

Koniec karawany

Szlak karawany zostaje zakończony, kiedy nie ma żadnych tras, na których można by dołożyć do niego kolejne wielbłądy. Wszystkie 3 karawany zostają zakończone, kiedy w puli skończą się wielbłądy.

Połączenie szlaków 2 karawan

Dwie karawany łączą się ze sobą jeśli dotrą do tego samego skrzyżowania. Podczas dokładania następnego wielbłąda traktuje się je jak jedną karawanę.

Wielbłądy na trasach na wybrzeżu lub przy oazie

Karawana może zostać przedłużona poprzez umiejscowienie wielbłąda na wybrzeżu.

Pierwszy wielbłąd wchodzący w skład karawany nie może zostać umieszczony na trasie przebiegającej wzdłuż pola oazy. Jeśli karawana „wróci” do oazy, wielbłąda można normalnie ustawić na trasie obok oazy.

Korzyści płynące z karawan

- „Najdłuższa droga handlowa“
Droga, obok której znajduje się wielbłąd jest liczona jako dwie drogi. Tak więc gracz może zdobyć „Najdłuższą drogę handlową” nawet jeśli zbudował mniej niż 5 dróg, pod warunkiem, że jego drogi będą miały wartość co najmniej „5” dzięki takiemu podwójnemu liczeniu.
- Zwiększenie wartości miast i osad
Wszystkie osady oraz miasta znajdujące się pomiędzy 2 wielbłądami, zapewniają jeden dodatkowy punkt zwycięstwa.

Przykład 3 (rysunek po prawej): W dalszej części rozgrywki karawany zostały przedłużone. Osada gracza białego oraz 2 osady gracza niebieskiego są warte o jeden punkt zwycięstwa więcej, ponieważ znajdują się pomiędzy dwoma wielbłądami. Trzy drogi niebieskiego gracza oraz jedna droga gracza białego są liczone podwójnie. W danym momencie jest 6 tras, na których można ustawić nowe wielbłądy.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy gracz w swojej kolejce zgromadzi 12 punktów zwycięstwa.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE SCENARIUSZA

W podstawowej wersji gry wełna jest na ogół uznawana za najmniej istotny surowiec. W tym scenariuszu wełna ma o wiele większą wartość, gdyż wykorzystuje się ją podczas wyznaczania liczby głosów niezbędnych do ustawienia wielbłąda, które mogą wpłynąć na zapewnienie dodatkowych punktów. Głosy można zdobywać także przy pomocy zboża, jednak, w porównaniu do wełny, zboże jest o wiele częściej niezbędne do budowy. Z tego właśnie powodu dobrym pomysłem może być ustawienie w czasie fazy zagospodarowania wyspy osady obok lub w niewielkiej odległości od pola terenu z pastwiskiem.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI:

Scenariusz ten można łączyć ze wszystkimi wariantami z tego rozszerzenia.

Łączenie z wariantem „Catan dla dwojga”:

Podczas każdego głosowania ustawiane są 2 wielbłądy:

- Gracz, który wygra głosowanie, ustawia na planszy 2 wielbłądy. Przy ich pomocy musi przedłużyć 2 różne karawany.
- W przypadku remisu w liczbie głosów każdy gracz stawia po 1 wielbłądzie. Jako pierwszy swojego wielbłąda umieszcza na planszy gracz, który zakończył swoją kolejkę, a zaraz po nim robi to jego przeciwnik.
- Zamiast odstawiać złodzieja na pustynię, należy odłożyć go obok planszy do czasu aż się znowu nie obudzi (po wyrzuceniu „7” lub zagranium karty „Rycerz”).

Łączenie z wariantem „Wydarzenia Catanu”:

- Ucieczka złodzieja: Złodziej jest odkładany obok planszy do czasu aż się ponownie nie obudzi (w wyniku wyrzucenia „7” lub zagrania karty „Rycerz”).

W przypadku połączenia z wariantem „Zarządca portu” należy grać do 13 punktów zwycięstwa.



ATAK BARBARZYŃCÓW

Bogactwo Catanu nie mogło pozostać niezauważone. Groźni i poszukujący skarbów barbarzyńcy wylądowali u brzegów wyspy, siejąc strach i panikę wszędzie, gdzie tylko się pojawili. Nadszedł kres dobrej zabawy – czasy spokoju są już historią! Nikt nie wie gdzie następnym razem uderzą barbarzyńcy. Na początku było tylko kilku złoczyńców, ale z czasem ich liczba uległa gwałtownemu powiększeniu. Początkowo niszczyli tylko ośrodki produkcji surowców, ale wraz ze wzrostem swej liczby zaczęli oblegać osady i miasta – co przyniosło katastrofalne skutki.

Jednak Catańczycy nie pozostaną obojętni. Odpowiadają szkoląc rycerzy i wyruszają do bitwy. Tylko czy ich siła będzie wystarczająca?

Czas rozgrywki:

około 60-90 minut

Dodatkowe elementy:

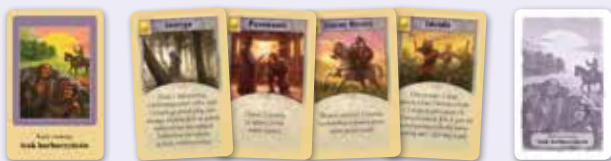
Barbarzyńcy



24 rycerzy, po 6 w kolorze każdego gracza



26 kart rozwoju



Karta talii

Tył karty

1 pole zamku



1 kostka z kolorowymi oczkami



Złote monety
w nominałach
1 oraz 5

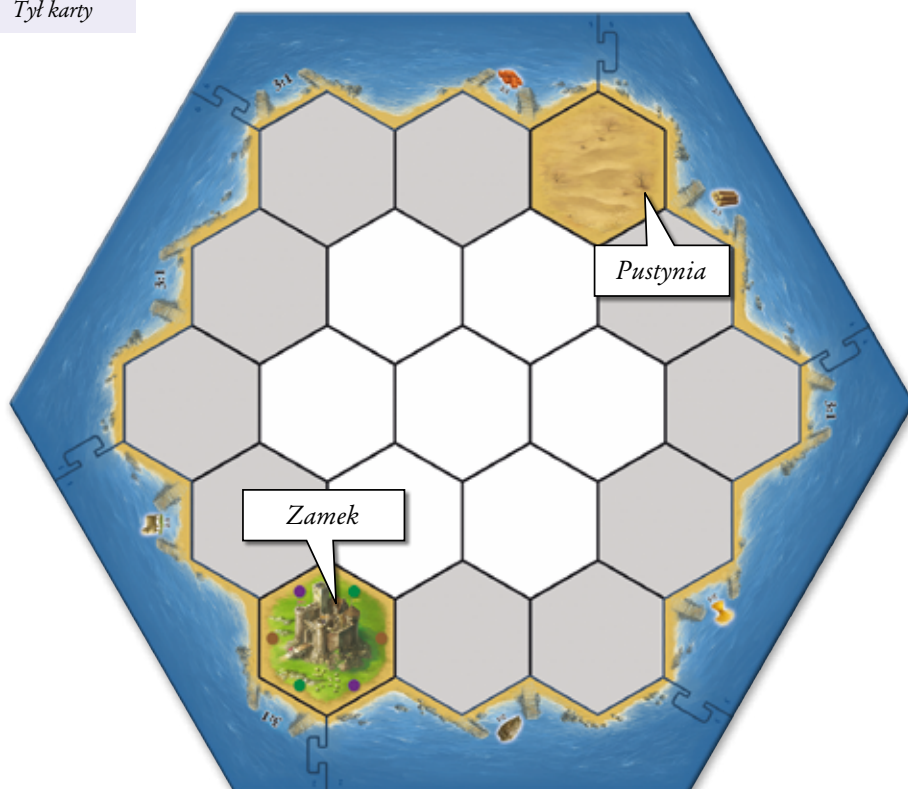


OPIS GRY

Rządni łupów barbarzyńcy wylądowali u brzegów wyspy. Na początku ich obecność wywoływała tylko strach i panikę. Jednak wraz ze zwiększeniem ich liczby, barbarzyńcy zaczęli okupować pola wybrzeży i blokować produkcję surowców. Barbarzyńcy zagrozili nawet zdobyciem wiosek i miast leżących u wybrzeży! Aby przetrwać, mieszkańcy Catanu muszą w zamku przygotować swoich rycerzy, zaprezentować nieznaną nigdy wcześniej jedność i ruszyć ramię w ramię do walki z hordą barbarzyńców.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Rozłożenie zewnętrznych pól terenu:** Najpierw należy w ramce umieścić pola zamku i pustyni tak, jak to pokazano na poniższym rysunku. Następnie, na oznaczonym na szaro zewnętrznym pierścieniu należy losowo rozłożyć następujące pola terenu: 2x las, 2x wzgórze, 3x pastwiska, 1x góry i 2x pole uprawne. Wszystkie te pola są określane mianem „pól wybrzeży”.



Na oznaczonych na biało wewnętrznych polach należy losowo rozłożyć następujące pola terenu: 1x las, 1x pastwisko, 1x wzgórze, 2x góry oraz 2x pola uprawne. W grze nie jest wykorzystywane jedno pole lasu.

- **Rozłożenie żetonów z liczbami:** Po rozłożeniu pól terenu należy rozłożyć żetony z liczbami tak, jak to pokazano na poniższym rysunku.
- Każdy gracz otrzymuje **6 rycerzy** w swoim kolorze.
- Na polach wybrzeża z „2” i „12” należy ustawić po jednym **barbarzyńcy**. Pozostałych barbarzyńców należy umieścić obok planszy.
- W tym scenariuszu wykorzystuje się specjalne **karty rozwoju**. Karty rozwoju z podstawowej wersji gry nie są wykorzystywane.
- Kostkę z kolorowymi oczkami należy położyć obok zamku.
- Karta specjalna „**Najwyższa władza rycerska**” nie jest wykorzystywana.
- Pionek **złodzieja** nie jest wykorzystywany i należy odłożyć go do pudełka.



FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPY

Każdy gracz umieszcza na wyspie najpierw po jednej osadzie, a następnie po jednym mieście. Za swoje początkowe miasto gracze nadal otrzymują tylko po jednej karcie surowca za każde pole terenu, z którym sąsiadują.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowe reguły obowiązujące w trakcie gry zostały opisane poniżej.

DODATKOWE ZASADY

1. **Barbarzyńcy lądują na wyspie** (kiedy gracz buduje miasto lub osadę)
2. **Odkrycie i rozpatrzenie karty rozwoju natychmiast po zakupie** (w fazie budowania lub handlowania)
3. **Ustawienie rycerza** (po zakupie karty „Pasowanie” lub „Czarny rycerz”)
4. **Ruch rycerzy** (na koniec kolejki, po fazie handlowania i budowania)
5. **Wygnanie barbarzyńców** (na koniec kolejki gracza)

1. Barbarzyńcy lądują na wyspie

a) Atak barbarzyńców

Za każdym razem, kiedy gracz zbuduje osadę lub miasto, musi natychmiast po zakończeniu budowy rozpatrzyć „atak barbarzyńców”.

- Gracz przerywa swój ruch i kilka razy rzuca dwoma kostkami z podstawowej wersji gry dopóki nie uzyska trzech różnych wyników. Jeśli na kostkach wypadnie „7” lub liczba, która została już wyrzucona, należy powtórzyć rzut (do skutku, do momentu aż nie zostaną uzyskane 3 różne wyniki bez „7”).
- Po każdym rzucie gracz umieszcza barbarzyńcę na polu wybrzeża oznaczonym wyrzuconą liczbą. Jeśli na polu już znajduje się 3 barbarzyńców, nie należy tam stawiać kolejnych (patrz „Podbój pola wybrzeża”). W takim wypadku rzut nie jest powtarzany.

b) Podbój pola wybrzeża

Jeśli na jednym polu wybrzeża będzie 3 barbarzyńców, znajdujący się na tym polu żeton z liczbą jest zakrywany.

- Za dane pole terenu gracze nie otrzymują żadnych surowców w momencie wyrzucenia odpowiedniej wartości. Dopóki żeton z liczbą pozostaje zakryty, podczas ataku barbarzyńców na podbitym polu terenu nie ustawia się żadnych barbarzyńców.
- Na trasach sąsiadujących z podbitym polem wybrzeża nie można budować żadnych dróg, a na graniczących z nim skrzyżowaniach nie można wznosić żadnych osad.

c) Barbarzyńcy podbijają osady oraz miasta

Jeśli osada lub miasto jest otoczone tylko przez morze i podbite pola wybrzeża, uznaje się, że zostało ono podbite przez barbarzyńców i już nie zapewnia żadnych punktów zwycięstwa.

- Jeśli dane miasto lub osada znajduje się obok portu, nie można z niego dłużej korzystać. W celu oznaczenia, że dane miasto lub osada zostały podbite, należy położyć je na boku.
- W związku z tym, że pustynia oraz zamek nigdy nie mogą zostać podbite, osady oraz miasta sąsiadujące z nimi są zabezpieczone przed podbojem.
- Kiedy wszyscy barbarzyńcy wylądują na wyspie (w puli nie będzie już żadnych barbarzyńców) nie wykonuje się dalszych rzutów na ustawienie barbarzyńców.



Przykład:

Gracz musi wyrzucić 3 różne liczby (poza „7”).

- Wypadło „3”. Jeden barbarzyńca jest ustawiany na polu wybrzeża z liczbą „3” (A).
- Wypadło „9”. Jeden barbarzyńca jest ustawiany na polu wybrzeża z „9” (B). W wyniku tego na polu znajduje się już 3 barbarzyńców, więc pole zostaje podbite. Żeton z liczbą jest odwracany na drugą stronę. Czerwona osada zostaje podbita, ponieważ nie sąsiaduje z żadnym niepodbitym polem. W celu oznaczenia tego, układa się ją na boku.
- Wypadło „7”. Rzut zostaje powtórzony
- Wypadło „3”. Rzut zostaje powtórzony, ponieważ „3” zostało wyrzucone wcześniej.
- Wypadło „8”. Pole z „8” (C) zostało już podbite (żeton z liczbą jest już zakryty), dlatego nie umieszcza się na nim kolejnego barbarzyńcy.

Gracz już wyrzucił 3 różne liczby (poza „7”) i w wyniku tego ustawił 2 barbarzyńców.

Kampania

2. Odkrycie i rozpatrzenie karty rozwoju natychmiast po zakupie

Po zakupie karty rozwoju gracz musi ją natychmiast odkryć i rozpatrzyć jej treść. Gracz może w swojej kolejce kupić dowolną liczbę kart rozwoju, ale każdą z nich musi odkryć i rozpatrzyć zanim zakupi kolejną. Rozegrane karty rozwoju są odkładane na stos kart odrzuconych. Jeśli talia kart rozwoju ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy zakryć i przetasować stos kart odrzuconych.

3. Ustawienie rycerza

W wyniku rozegrania karty rozwoju „Pasowanie” albo „Czarny rycerz” gracz umieszcza na planszy rycerza.

Jeśli gracz zagra kartę „Pasowanie”, bierze rycerza z swojej puli i stawia go na wolnej trasie (drodze) obok pola zamku. Gracz, który rozegra kartę „Czarny rycerz” umieszcza swojego rycerza na dowolnej wolnej trasie na planszy.



4. Ruch rycerzy

Na koniec swojej kolejki, po fazie handlowania i budowania gracz może przestawić każdego ze swoich rycerzy. Jeśli gracz ustawił w swojej kolejce rycerza na trasie obok zamku, musi go stamtąd poruszyć.

Każdy rycerz może być poruszony maksymalnie o 3 trasy. Jeśli gracz zapłaci zbożem, może poruszyć 1 ze swoich rycerzy maksymalnie o 5 tras. Jeżeli gracz chce poruszyć kilku rycerzy o 5 tras, za każdego takiego rycerza musi zagrać jedną kartę zboża.

Podczas ruchu rycerz może przechodzić przez rycerzy, osady i miasta należące do przeciwników. Jednak na trasie, na której rycerz zakończy ruch nie może znajdować się żaden rycerz (przyjazny ani wrogi). Rycerz nie może zakończyć swojego ruchu na trasie obok zamku.

Rycerz może normalnie być poruszany na jak i przez drogi (zarówno przyjazne, jak i wrogie).

5. Wygnanie barbarzyńców

a) Sprawdzenie zwycięstwa

Na koniec kolejki aktywnego gracza należy sprawdzić, czy na polu wybrzeża nie zostało odniesione zwycięstwo nad barbarzyńcami. Sprawdzanie należy rozpocząć od pola znajdującego się na lewo od zamku, a następnie należy kontynuować zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zwycięstwo zostało odniesione jeśli liczba rycerzy znajdujących się wokół pola jest większa niż liczba barbarzyńców na polu.

b) Rozpatrzenie zwycięstwa.

Barbarzyńcy pokonani na podbitym polu zostają, zgodnie z następującymi zasadami, rozdzieleni pomiędzy graczy jako więźniowie:

- Jeśli barbarzyńców wygonił samodzielnie jeden gracz, otrzymuje on wszystkich więźniów.
- Jeśli kilku graczy wspólnymi siłami pokonało barbarzyńców, każdy z tych graczy otrzymuje jednego więźnia. Jeśli więźniów jest zbyt mało, każdy z zaangażowanych graczy rzuca dwoma kostkami. Po jednym więźniu otrzymuje gracz (lub gracze), którzy wyrzucą największą sumę oczek. Gracz, który nie otrzymał żadnego więźnia, otrzymuje w ramach rekompensaty 3 złote monety. W przypadku identycznych wyników należy powtórzyć rzut.
- Jeśli każdy gracz otrzymał już po jednym więźniu i nadal pozostał wolny więzień, otrzymuje go gracz, który zapewnił większą liczbę rycerzy. Jeśli gracze zapewnili taką samą liczbę rycerzy, należy wykonać rzut kostkami. Gracz, który wygra rzut, otrzymuje więźnia, a gracz, który przegra rzut, otrzymuje 3 złote monety.

Każda para więźniów zdobytych przez gracza jest warta 1 punkt zwycięstwa.



Przykład: Gracz czerwony poruszył swoich rycerzy o 3 trasy, w pobliże podbitego pola (A). W wyniku tego obok pola znajduje się 4 rycerzy, a na polu stoi 3 barbarzyńców. Barbarzyńcy zostali pokonani. Każdy z graczy mających udział w zwycięstwie (czerwony i niebieski) otrzymuje po 1 barbarzyńcy, który staje się jego więźniem. Trzeci więzień jest przyznawany czerwonemu graczowi, który przeznaczył większą liczbę rycerzy.

c) Jeśli pole, na którym znajdowało się 3 barbarzyńców, zostało odbite...

...żeton z liczbą należy odwrócić na drugą stronę. Pole wybrzeża będzie teraz normalnie zapewniać surowce w wyniku rzutu kostkami. Z drugiej jednak strony barbarzyńcy znów mogą zaatakować takie pole.

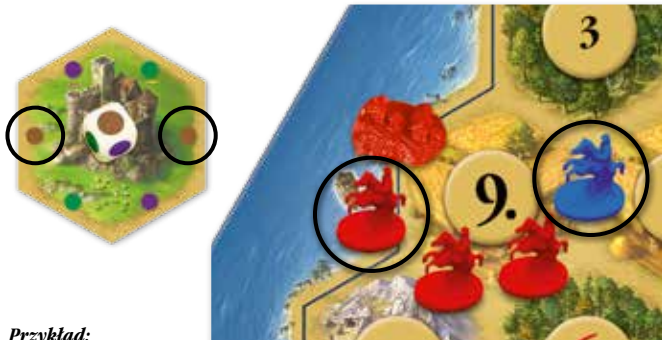
Wszystkie miasta i osady sąsiadujące z odbitym polem wybrzeża także zostają odbite – należy je postawić normalnie, a ich właściciele odzyskują powiązane z nimi punkty zwycięstwa.



Przykład: Czerwona osada (A) odzyskuje swoją funkcję, a żeton z liczbą (B) jest odwracany na stronę z widoczną wartością.

d) Utrata rycerzy w walce

Jeden z graczy biorących udział w zakończonej zwycięstwem walce z barbarzyńcami rzuca kostką z kolorowymi oczkami i kładzie ją na polu zamku. Wynik rzutu wyznacza jedną z trzech par tras wskazanych na polu zamku: zieloną, brązową lub fioletową. Rycerze, którzy znajdują się na odbitym polu i są ustawieni na tych samych trasach i/lub drogach, co te wskazane przez wynik rzutu, zostają usunięci. Utracony rycerz jest zwracany do puli właściciela. Za każdego utraconego rycerza jego właściciel otrzymuje 3 złote monety.



Przykład:

Po odniesieniu zwycięstwa należy rzucić kostką aby sprawdzić, którzy rycerze zginęli. Na kostce wypadła brązowa ścianka. Rycerze czerwony i niebieski znajdujący się na oznaczonych trasach zostają usunięci z planszy. Ich właściciele odkładają je do swoich pul i każdy z nich otrzymuje za to 3 złote monety.

Wyrzucenie „7”

Gracz, który podczas produkcji wyrzuci „7” może wylosować jedną kartę surowca od dowolnego przeciwnika (nie złoto). Mimo, iż złodziej nie bierze udziału w rozgrywce, gracze którzy mają na ręce więcej niż 7 kart surowców, nadal muszą zwrócić połowę z nich.

Złoto

Podczas swojej kolejki gracz może wydać 2 złote monety, aby kupić dowolną kartę surowca, jednak wolno mu to zrobić maksymalnie dwa razy na kolejkę. Złoto może być także zdobywane w wyniku wymian z przeciwnikami oraz poprzez korzystanie z portów.

Wydarzenia „Zdrada” oraz „Intryga”

W wyniku tych wydarzeń barbarzyńcy są usuwani z pól wybrzeża i/lub ustawiani na innych polach wybrzeża. Jeśli poruszony zostanie barbarzyńca znajdujący się na podbitym polu, może się zdarzyć, że osada lub miasto sąsiadujące z danym polem przestanie być podbite i należy je ustawić normalnie. Żeton z liczbą jest odwracany na stronę z widoczną wartością. Pole wybrzeża normalnie zapewnia karty surowców, dopóki nie zostanie na nim ustawiony trzeci barbarzyńca.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy gracz w swojej kolejce zgromadzi 12 punktów zwycięstwa.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE SCENARIUSZA

Do osiągnięcia wygranej w tym scenariuszu bardzo ważne jest szkolenie rycerzy. Rycerze są z jednej strony potrzebni do wygania barbarzyńców z pól terenu, z którymi sąsiadują osady i miasta gracza. Z drugiej strony pozwalają na schwytywanie więźniów zapewniających punkty zwycięstwa. Rzadko kiedy gracz jest w stanie w pojedynkę wyprzeć barbarzyńców, dlatego powinien współpracować przy tym z przeciwnikami – najlepiej z tymi, którzy nie są zbyt blisko osiągnięcia zwycięstwa.

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI:

Scenariusz ten można łączyć ze wszystkimi wariantami z tego rozszerzenia.

Łączenie z wariantem „Catan dla dwojga”:

1. W grze bierze udział jeden rycerz w niewykorzystywanym kolorze i określa się go mianem „Błędnego rycerza” - może być on wykorzystywany przez każdego z graczy. Kiedy gracz ustawi na planszy swojego pierwszego rycerza, stawia na trasie obok zamku także błędnego rycerza. Podczas swojej tury gracz porusza swojego rycerza (swoich rycerzy), a następnie może poruszyć błędnego rycerza. Po ustawieniu na planszy błędny rycerz pozostaje w grze do końca rozgrywki – nigdy nie może zostać usunięty po odniesionym zwycięstwie.
2. Jeśli gracz buduje swoją osadę, a zaraz po niej osadę w neutralnym kolorze, najpierw rzuca kostkami w celu ustalenia ataku barbarzyńców dla pierwszej budowy, a następnie dla drugiej.
3. W związku z tym, że złodziej nie bierze udziału w grze, gracze mogą płacić żetonami handlu za poruszanie barbarzyńców. Gracz, który ma mniej lub tyle samo punktów zwycięstwa co przeciwnik, płaci 1 żetonem handlu. Natomiast gracz, który ma więcej punktów zwycięstwa, płaci za taki ruch 2 żetony handlu.
4. Jeśli po odniesieniu zwycięstwa jest zbyt mało więźniów dla wszystkich, a w walce brał udział błędny rycerz, z góry uznaje się, że wynik jego rzutu to „3”. W związku z tym nie należy rzucać kostką dla niego.
5. W ramach rekompensaty za usunięcie rycerza gracz nie otrzymuje 3 złotych monet, tylko 2 złote monety i jeden żeton handlu.

Łączenie z wariantem „Wydarzenia Catanu”:

W tym scenariuszu nie ma złodzieja ani „Najwyższej władzy rycerskiej”. W związku z tym następujące wydarzenia mają zmienione działanie:

- **Atak złodzieja:** Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 7 kart, musi zwrócić połowę z nich. Gracz, który odkrył tę kartę, losuje 1 kartę z zakrytej ręki dowolnego przeciwnika.
- **Ucieczka złodzieja:** W związku z tym, że w grze nie ma złodzieja, w wyniku tego wydarzenia nic się nie dzieje.
- **Konflikt:** Gracz, który jako jedyny ma na planszy najwięcej rycerzy, losuje jedną kartę z zakrytej ręki wybranego przez siebie przeciwnika.

W przypadku połączenia z wariantem „Zarządca portu” należy grać do 13 punktów zwycięstwa.



KUPCY I BARBARZYŃCY

Hordy barbarzyńców zostały wygnane i na wyspę powrócił spokój. Szkody dokonane przez barbarzyńców muszą zostać jak najszybciej naprawione. Niezwykle mocno ucierpiał zamek, w którym spotyka się rada Catanu, ale na szczęście jego naprawa postępuje bardzo szybko. Rzemieślnicy muszą jeszcze przetransportowane do kamieniołomu, natomiast piasek ze żwirowni należy dostarczyć do huty szkła. W zamku zaś jest potrzebne szkło oraz marmur.

Drogi na wyspie stają się wyjątkowo ruchliwe. Oczywiście gracze także mają w tym swój udział – w końcu rada Catanu płaci za transport czystym złotem. Jedynie kilku rozproszonych barbarzyńców czasem staje na drodze wozów, na które cierpliwie czekają ukryci w zaroślach. Czekają na was!

Czas rozgrywki:

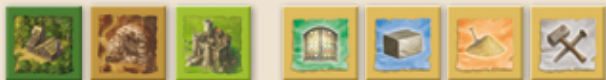
około 90 minut

Dodatkowe elementy:

3 pola krajobrazu
(pola celu)



36 żetonów towarów



Przód

Tył

4 pionki wozów w 4 kolorach graczy



3 barbarzyńców



20 kart wozów



Karta talii

Przód kart w kolorze gracza

Tył kart

40 złotych monet
o nominałach 1 oraz 5



25 kart rozwoju



Karta talii

Przód kart

Tył kart

OPIS GRY

Zamek jest odnawiany, dzięki czemu nabiera zupełnie nowego blasku. Do tego właśnie niezbędne są kolorowe szkła, które mają zostać wprawione do okien; marmurowe posągi oraz dekoracje służące do ozdobienia wnętrza. Gracze otrzymują zadanie przetransportowania szkła i marmuru na pole zamku oraz zaopatrzenie huty szkła w piasek i kamieniołomu w narzędzia. Każdy sfinalizowany transport zapewnia złoto i jeden punkt zwycięstwa. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi 13 punktów zwycięstwa.

W grze występują trzy nowe pola krajobrazu, będące polem docelowym transportowanych towarów.

Zamek

Do odbudowy zamku niezbędne są marmur oraz szkło. Zamek zapewnia natomiast narzędzia oraz piasek.



Kamieniołom

W kamieniołomie potrzebne są narzędzia. W tym miejscu można zdobyć piasek oraz marmur.



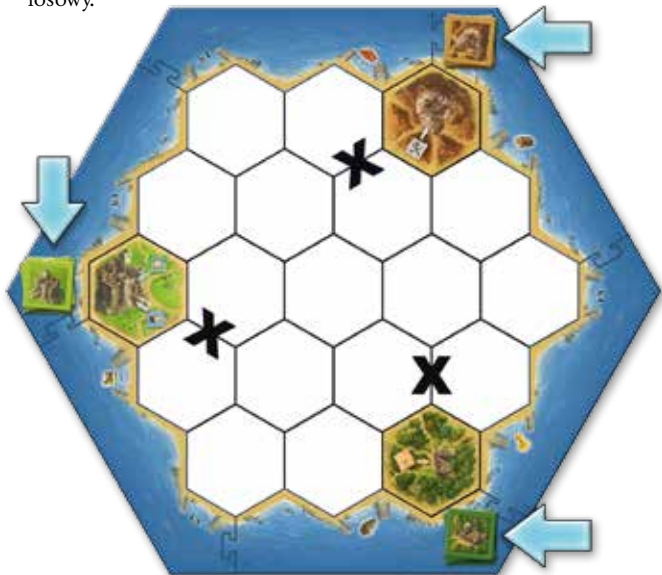
Huta szkła

Huta szkła potrzebuje piasku. W tym miejscu można zdobyć szkło oraz narzędzia.



PRZYGOTOWANIE GRY

- Najpierw należy złożyć ramkę. Następnie 3 pola celu należy rozłożyć tak, jak to pokazano na poniższym rysunku. Trzy wskazane strony pół celu muszą być skierowane w stronę morza. Spośród pół terenu z podstawowej wersji gry należy usunąć pustynię, jedno pole uprawne oraz jedno pastwisko. Pozostałe pola terenu należy rozłożyć w sposób losowy.



- Na 3 polach celu nie można kłaść żetonów z liczbami. Żetony z „2” oraz „12” należy usunąć z gry. Pozostałe żetony z liczbami należy rozłożyć zgodnie z zasadami gry podstawowej, układając je w kolejności alfabetycznej. Żetonów B („2”) oraz H („12”) nie umieszcza się na planszy. Podczas rozkładania żetonów należy ominąć pola celu.
- **Żetony towarów** należy podzielić na trzy stosy zgodnie z rysunkami z tyłu żetonu. Każdy stos należy wymieszać i ustawić zakryty obok pola celu z tym samym rysunkiem (patrz rysunek powyżej).
- Trzech **barbarzyńców** należy ustawić na trasach oznaczonych na powyższym rysunku czarnymi krzyżykami.
- **Karty rozwoju** z podstawowej wersji gry nie są wykorzystywane. Zamiast nich używa się kart rozwoju z tego scenariusza.
- Każdy gracz otrzymuje 5 złotych monet.
- **Karty wozów** należy podzielić zgodnie z kolorem ramek znajdujących się na przedniej stronie. W ten sposób powstają 4 stosy po 5 kart każdy. Każdy gracz otrzymuje zestaw kart wozów w swoim kolorze, które układa w kolejności 1-5 (1 na wierzchu, 5 na spodzie). Każdy gracz odkrywa pierwszą kartę wozu i kładzie ją obok stosu (patrz rysunek).



- **Złodziej** nie jest wykorzystywany w tym scenariuszu i należy odłożyć go do pudełka.
- W tym scenariuszu nie przyznaje się punktów zwycięstwa za „Najdłuższą drogę handlową”. Kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa” należy odłożyć do pudełka.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowe reguły obowiązujące w trakcie gry zostały opisane poniżej.

FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPY

Każdy gracz umieszcza na wyspie najpierw po jednej osadzie, a następnie po jednym mieście. Obok swoich miast gracze stawiają swoje wozy. Za swoje początkowe miasto gracze nadal otrzymują tylko po jednej karcie surowca za każde pole terenu, z którym sąsiadują.

POLA CELU

Na środku każdego pola celu znajduje się centralne skrzyżowanie z przedstawionym na nim budynkiem.

Do tego budynku prowadzą cztery trasy. Dla każdego pola celu obowiązują następujące zasady:

Na tych trasach można budować drogi zgodnie z normalnymi zasadami. Na centralnym skrzyżowaniu (A) nie można zbudować żadnej osady.

Na trzech trasach znajdujących się pomiędzy polem celu, a wybrzeżem (B) nie można budować żadnych dróg.

Na 4 skrzyżowaniach graniczących z polem celu można budować osady/miasta zgodnie z normalnymi zasadami (w tym z zasadą odstępu).



Przykład:

Na trzech z czterech tras dostępnych na polu celu gracze czerwony i niebieski zbudowali swoje drogi. Na centralnym skrzyżowaniu (A) nikt nie może zbudować osady. Na 3 trasach (B) znajdujących się pomiędzy wybrzeżem, a polem celu nie można budować żadnych dróg.

FAZA RUCHU

Każdy gracz, na koniec swojej kolejki, po zakończeniu budowania i handlu, może poruszyć swój wóz. Obowiązują przy tym następujące zasady:

1. Poruszanie wozu

- Wozy poruszają się wzdłuż tras, od jednego skrzyżowania do drugiego. Ruch z jednego skrzyżowania, do sąsiedniego skrzyżowania kosztuje co najmniej jeden punkt ruchu.
- Na początku rozgrywki każdy gracz ma do wykorzystania w swojej kolejce 4 punkty ruchu. Liczba dostępnych punktów ruchu może być zwiększana poprzez rozwijanie wozu.
- Jeśli gracz porusza swój wóz wzdłuż trasy, na której nie ma drogi, taki ruch kosztuje go dwa punkty ruchu. Jeśli porusza go wzdłuż własnej drogi, ruch kosztuje go jeden punkt ruchu. Jeśli gracz porusza wóz wzdłuż drogi należącej do przeciwnika, ruch kosztuje go jeden punkt ruchu, a dodatkowo gracz musi zapłacić 1 złotą monetę właścicielowi drogi.

Kampania

- Barbarzyńca stojący na trasie zwiększa o dwa liczbę punktów ruchu wymaganych do poruszenia wozu (patrz także punkt 5a).
- Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby punktów ruchu aby poruszyć się na skrzyżowanie, to nie może wykonać odpowiedniego ruchu. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają – nie można ich zachować na później. Gracz może dobrowolnie zrezygnować z wykorzystania wszystkich punktów ruchu.
- Jeśli gracz zagra 1 kartę zboża (nie może więcej niż 1), może zwiększyć o 2 liczbę punktów ruchu, które ma do dyspozycji w danej kolejce. Gracz może to zrobić nawet, jeśli w tej kolejce już normalnie poruszył swój wóz.
- Obok jednego skrzyżowania może znajdować się dowolna liczba wozów.

2. Zdobyć pierwszego zlecenia i kolejnych zleceń

Kiedy gracz porusza swój wóz **po raz pierwszy** powinien skierować się w stronę jednego z 3 pól celu.

Kiedy gracz po raz pierwszy dotrze do pola celu, nie otrzymuje za to żadnego złota, ponieważ nie posiada żadnego żetonu towaru (patrz punkt 3. Zrealizowanie zlecenia). Gracz otrzymuje żeton ze stosu powiązane z danym polem celu i kładzie go odkrytego przed sobą. Na żetonie przedstawiony jest jeden z towarów. W grze występują 4 różne towary:



Każdy żeton towaru przedstawia jeden z dwóch towarów produkowanych na danym polu celu:



Gracz kładzie odkryty żeton towaru przed sobą – jego zleceniem jest teraz poruszenie wozu na pole, gdzie dany towar jest potrzebny. Jeśli na przykład wóz znajduje się na polu huty szkła, a na odkrytym żetonie towaru przedstawione jest szkło, gracz musi udać się swoim wozem na pole celu przedstawiające zamek.

W danym momencie gracz może wypełniać tylko jedno zlecenie. Dopiero po tym jak je zrealizuje, będzie mógł otrzymać nowe.

3. Zrealizowanie zlecenia

Jeśli gracz dotrze swoim wozem na pole celu (na centralne skrzyżowanie, obok którego znajduje się budynek), na którym niezbędny jest przewożony przez niego towar, realizuje zlecenie

Gracz odwraca żeton towaru na drugą stronę (z budynek) i pozostawia go przed sobą. Żeton zlecenia liczy się teraz za 1 punkt zwycięstwa.

W zależności od stopnia rozwinięcia wozu, gracz otrzymuje za wykonane zlecenie od 1 do 5 złotych monet.

Ostatnią akcją wykonywaną przez gracza jest odkrycie nowego żetonu ze stosu znajdującego się na polu celu. Żeton ten wskazuje następne pole celu, na które gracz musi się udać (następne zlecenie).

4. Rozwinięcie wozu

Pionek wozu reprezentuje umiejscowienie wozów kupieckich należących do gracza. Cechy charakterystyczne wozu gracza są uzależnione od tego, która karta wozu leży odkryta przed graczem.

Karta przedstawiona poniżej informuje, że wóz gracza ma 5 punktów ruchu do wykorzystania w jednej kolejce (A), a za ukończony transport zapewnia 2 złote monety (B). Wartość rzutu wymaganego do wygonienia barbarzyńcy to „6” (C).



Jeśli gracz chce usprawnić swój wóz, musi podczas fazy handlowania i budowania zapłacić surowce przedstawione z tyłu następnej karty wozu. Jeśli to zrobi, odkrywa kolejną kartę wozu i kładzie ją na swojej dotychczasowej karcie wozu. Jeśli gracz rozwinie swój wóz do poziomu 5, otrzymuje za to jeden punkt zwycięstwa.

5. Barbarzyńcy

a) Ruch przez barbarzyńców

Jeśli gracz chce poruszyć swój wóz przez trasę lub drogę, na której znajduje się barbarzyńca, kosztuje go to 2 dodatkowe punkty ruchu (trasa + barbarzyńca = 4 punkty ruchu, droga + barbarzyńca = 3 punkty ruchu). Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby punktów ruchu aby przejść przez barbarzyńcę, zatrzymuje się na skrzyżowaniu przed barbarzyńcą i traci pozostałe mu punkty ruchu albo kontynuuje ruch w innym kierunku.

b) Wygonienie barbarzyńcy

Począwszy od 2 poziomu rozwinięcia wozu gracz ma możliwość podjęcia próby wygonienia barbarzyńcy. W tym celu gracz zatrzymuje swój wóz na skrzyżowaniu przed barbarzyńcą i rzuca jedną kostką. Jeśli na kostce wypadnie wynik przedstawiony na leżącej przed graczem odkrytej karcie wozu, gracz przestawia barbarzyńcę na dowolną inną drogę lub trasę i kontynuuje poruszanie swojego wozu przy pomocy pozostałych punktów ruchu. Jeśli na kostce wypadnie inna wartość, gracz może skorzystać jedynie z opcji opisanych w punkcie a). Kiedy gracz wygania barbarzyńcę, nie kradnie karty surowca od żadnego z przeciwników.

Uwaga:

Na trasie, na której stoi barbarzyńca, normalnie można budować drogi. Na każdej trasie i drodze może stać tylko jeden barbarzyńca.

6. Wyrzucenie „7”

Jeśli podczas rzutu wypadnie „7”, gracz musi przestawić jednego z 3 barbarzyńców na nową trasę lub drogę. Po przestawieniu barbarzyńcy na drogę, gracz kradnie jedną losową kartę surowca (nie złoto) od właściciela drogi. Choć w grze nie bierze udziału złodziej, nadal obowiązuje zasada, że gracz mający na ręce więcej niż 7 kart surowców musi zwrócić połowę z nich.

7. Wyrzucenie „2” lub „12”

Jeśli na kostkach wypadnie „2” lub „12”, należy powtórzyć rzut.

8. Złoto

Złoto jest bardzo ważne, ponieważ służy do opłacania ruchu przez drogi należące do przeciwników. Podczas swojej kolejki gracz może wydać 2 złote monety, aby kupić dowolną kartę surowca, jednak wolno mu to zrobić maksymalnie dwa razy na kolejkę. Złoto nie jest surowcem i nie można go kraść, jeśli na kostkach wypadnie „7”.

Złoto może być także zdobywane w wyniku wymian: z bankiem w stosunku 4:1, poprzez porty lub wymieniane z przeciwnikami.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy gracz w swojej kolejce zgromadzi 13 (lub więcej) punktów zwycięstwa.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE SCENARIUSZA

Pomimo tego, iż w tym scenariuszu nie jest wykorzystywana karta specjalna „Najdłuższa droga handlowa”, budowa dróg jest nadal bardzo istotna. Im więcej dróg gracz posiada na planszy, tym szybciej może przemieścić swój wóz na pole celu, a co za tym idzie, może szybciej transportować towary i nie musi przy tym płacić przeciwnikom złotem za skorzystanie z ich dróg.

Gracze powinni zawsze pilnować, aby mieć pewną rezerwę złotych monet. W przeciwnym wypadku może się okazać, że wóz gracza utknie pomiędzy drogami należącymi do przeciwników, ponieważ gracz nie posiada żadnych monet w swoich zasobach. W takiej sytuacji, jeśli przeciwnik nie zapłaci graczowi za skorzystanie z jego drogi, jedynym sposobem na pozyskanie złota jest wymiana z przeciwnikami albo zamiana surowców na złoto, dokonana za pośrednictwem banku.

Autor: Klaus Teuber

Licencja: Catan GmbH © 2007, catan.de

Ilustracje: Michael Menzel

Edycja: Michaela Kienle

Projekt figurek: Andreas Klober

Grafika 3D: Andreas Resch

Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer

Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 2007, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89

Wszelkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH

ŁĄCZENIE Z INNYMI WARIANTAMI:

Scenariusz ten można łączyć ze wszystkimi wariantami z tego rozszerzenia.

Łączenie z wariantem „Catan dla dwojga”:

- Podczas poruszania swojego wozu przez neutralne drogi gracz wpłaca do banku połowę (zaokrąglając w górę) złota, którym płaci, a drugą połowę (zaokrąglając w dół) oddaje przeciwnikowi.
- W związku z tym, że w grze nie bierze udziału złodziej, którego można odesłać na pustynię, za żetony handlu gracz może przedstawiać barbarzyńcę na inną trasę (ale nie na drogę).
- Za zbudowanie osady na skrzyżowaniu sąsiadującym z polem celu, gracz otrzymuje jeden żeton handlu.

Łączenie z wariantem „Wydarzenia Catanu”:

W tym scenariuszu nie ma złodzieja ani „Najwyższej władzy rycerskiej”. W związku z tym następujące wydarzenia mają zmienione działanie:

- Atak złodzieja: Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 7 kart surowców, musi zwrócić połowę z nich. Gracz, który odkrył tę kartę, przedstawia jednego barbarzyńcę na inną trasę lub drogę. Po poruszeniu barbarzyńcy na drogę gracz kradnie jedną losową kartę surowca z zakrytej ręki właściciela drogi.
- Ucieczka złodzieja: W związku z tym, że w grze nie ma złodzieja, w wyniku tego wydarzenia nic się nie dzieje.
- Trzęsienie ziemi: Poruszenie wozu przez drogę obróconą na bok wymaga zużycia 2 punktów ruchu.

W przypadku połączenia z wariantem „Zarządca portu“ należy grać do 14 punktów zwycięstwa.

Testy instrukcji oraz udzielanie rad podczas prac nad dodatkiem:

TM Spiele GmbH
Reiner Müller, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer oraz Fritz Gruber

Catan GmbH
Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber oraz Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack
Katharina Sack, Yannick Sack oraz Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider
Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser oraz Thomas Reisser

Xavi Bühlmann
Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind oraz Oliver Lehmann

Daniel Stehli
Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner oraz Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren
Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff,
Niils Overhoff oraz Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask
Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler
Sylvia i Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe,
Meike oraz Julia Stadler

oraz Sebastian Rapp

CATAN

ROZSZERZENIE

ODKRYWCY I PIRACI



Przed wami trzy modułowe misje, które zabiorą was na nowe, ekscytujące wyprawy!

W ich trakcie Przyjdzie wam odkryć nieznanne ziemie, stoczyć walkę z groźnymi piratami. Czasem zaś będziecie musieli wieść żywot niezależnego kupca. Rozszerzenie „**Odkrywczy i Piraci**” oferuje wam wiele nowych mechanizmów oraz nowe wyzwania!

CATAN

ROZSZERZENIE

MIASTA I RYCERZE



Rozszerzenie „**Miasta i Rycerze**” wnosi do rozgrywek niezwykle emocjonującą przygodę. Hordy barbarzyńców płyną w stronę wyspy aby ją zrabować. Gracze muszą wystawiać rycerzy, którzy staną w obronie Catanu.