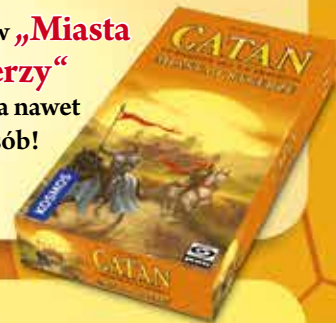


CATAN

ROZSZERZENIE

MIASTA I RYCERZE

Z tym dodatkiem możecie zagrać w „**Miasta i Rycerzy**“ w pięć, a nawet sześć osób!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 3 arkusze zawierające:
 - 4 tabele rozbudowy miast
 - 4 x 15 żetonów
 - Tor dla floty barbarzyńców
 - 4 karty kosztów budowy
- 1 talia 96 kart:
 - 3 x 12 kart towarów handlowych
 - 6 kart „Bohater Catanu”
 - 3 x 18 kart postępu
- 4 zestawy plastikowych pionków w czterech kolorach:
 - 6 rycerzy
 - 6 hełmów
 - 3 mury miejskie
 - 3 metropolie
- Inne:
 - 1 handlarz
 - 1 czerwona kostka z oczkami
 - 1 kostka z symbolami
 - 1 flota barbarzyńców
- 2 podstawki na karty
- Instrukcja

SPIS TREŚCI

Opis gry oraz ustawienie planszy podczas pierwszej rozgrywki	Strony 2+3
Budowa wyspy: W pierwszej grze	Strona 4
W kolejnych rozgrywkach	Strona 4
Przygotowanie gry	Strona 4
Faza początkowa	Strona 4
Zarys rozgrywki	Strona 5
Szczegóły rozgrywki	Strona 5
Wynik rzutu i dostępne akcje	Strona 5
Handel	Strona 6
Budowa (mury miejskie, rycerz + mobilizacja + trening)	Strona 6
Rozbudowa miast	Strona 7
Metropolie	Strona 7
Karty postępu	Strona 7
Rozkazy dla rycerzy	Strona 8
Przemarsz	Strona 8
Przemarsz i wyparcie	Strona 8
Wyparcie złodzieja	Strona 8
Bitwa z wojskami barbarzyńców	Strona 8
Zwycięstwo barbarzyńców	Strona 9
Zwycięstwo rycerzy	Strona 9
Handlarz	Strona 9
Koniec gry	Strona 9
Połączenie gry z „Żeglarzami”	Strona 9
Almanach kart postępu	Strona 10
Karty Wiedzy (zielone)	Strona 10
Karty Polityki (niebieskie)	Strona 10
Karty Handlu (żółte)	Strona 11

CATAN

GRA PLANSZOWA

WERSJA PRZEDKŁAD



Catan
zawsze
i wszędzie!

A Opis gry oraz ustawienie planszy podczas pierwszej rozgrywki

Duży rysunek przedstawia przygotowaną planszę, którą należy wykorzystać podczas pierwszej rozgrywki. Rysunki znajdujące się poniżej planszy przedstawiają nowy rozkład dochodów z miast.

1 Catan jest w niebezpieczeństwie - ciemne chmury zbierają się nad spokojną krainą. Dzicy barbarzyńcy wabieni bogactwem wyruszyli na swoich statkach, aby podbić wyspę.

2 Jednak wciąż pozostało wystarczająco dużo czasu, aby zażegnać niebezpieczeństwo. Siła wojsk barbarzyńców zawsze odpowiada liczbie miast Catanu. Aby odeprzeć atak, rycerze wszystkich graczy muszą posiadać przynajmniej taką samą siłę co barbarzyńcy.

3 Zwycięstwo nad barbarzyńcami oddala niebezpieczeństwo na jakiś czas. Jednak, jeśli rycerze okażą się zbyt słabi, barbarzyńcy napadną na jedno z miast, spłądrują je i pozostawią za sobą jako osadę.

4 Strata miasta dotyka zawsze gracza, który do obrony wyspy wystawił najmniej rycerzy, lub nie wystawił żadnego. Nie należy liczyć na szczęśliwy traf lecz wystawiać wojsko do obrony swoich włości!

5 Oprócz zmagania się z zagrożeniem zewnętrznym, gracze rozbudowując swoje miasta współzawodniczą w budowie 3 metropolii wartych dwa dodatkowe punkty zwycięstwa.

6 Rozbudowa miast jest możliwa przy wykorzystaniu nowych kart „towarów handlowych”. Karty towarów gracze otrzymują z miast znajdujących się przy polach gór, lasów oraz pastwisk.



- A** Najpierw radzimy zapoznać się z ogólnym opisem gry, w którym przedstawiono najważniejsze zmiany względem podstawowej wersji gry planszowej „CATAN”.
- B** Następnie należy przeczytać część **B**. Na stronach 3-9 znajdują się nowe, dodatkowe zasady rozgrywki.
- C** W dołączonym Almanachu (na stronie 10) zostały opisane wskazówki dotyczące kart postępu.



7 Już na początku rozgrywki gracz posiada jedną osadę oraz jedno miasto. Jeśli miasto znajduje się w sąsiedztwie gór, lasów lub pastwisk, gracz otrzymuje tylko 1 kartę surowca oraz dodatkowo 1 odpowiadającą kartę „towaru handlowego”.

8 Rozbudowa miast jest możliwa w 3 dziedzinach. Ostatnie etapy w każdej z dziedzin czynią z wybranego miasta metropolię. Przy użyciu monet można rozbudowywać miasta w dziedzinie polityki (niebieski); papier umożliwia rozbudowę



w dziedzinie wiedzy (zielony), a sukno pozwala rozwinąć się w zakresie handlu (żółty). Gracz, który jako pierwszy ukończy czwarty etap rozbudowy miasta może wybudować metropolię (+2 punkty zwycięstwa).

9 Dzięki rozbudowie miast, gracze zwiększają swoje szanse na zwycięstwo. Uzyskując odpowiednią kombinację oczek na czerwonej kostce oraz symbolu na kostce wydarzeń można otrzymać karty postępu, które znacząco zmieniają dotychczasową rozgrywkę.

10 Przygotujcie się zatem na trudy życia na Catanie i na dłuższą rozgrywkę. Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy zbiera 13 punktów zwycięstwa.



Poniżej znajduje się pełen zestaw reguł gry. Radzimy zapoznać się z nimi w spokoju na pewien czas przed pierwszą rozgrywką- współgracze na pewno to docenią. W znajdującym się dalej **Almanachu** można odnaleźć informacje dotyczące kart postępu.

B Instrukcja gry

BUDOWA WYSPY

Podczas pierwszej rozgrywki

Istnieje wiele różnorodnych możliwości rozmieszczenia pól wyspy, ale podczas pierwszej rozgrywki radzimy wykorzystać układ przedstawiony na stronach 2 i 3 instrukcji. W ten sposób gracze zyskują pewność, że w grze znajdzie się odpowiednia ilość potrzebnych surowców - a przede wszystkim zboża.

- Najpierw należy złożyć razem części ramki tak, jak zostało to przedstawione na rysunku. Należy wykorzystać stronę, na której nadrukowano porty.
- Wewnątrz ramki należy rozmieścić elementy wyspy dokładnie tak, jak przedstawia to rysunek: najpierw pola łąd, a następnie żetony z liczbami. Na koniec należy położyć obok planszy tor floty barbarzyńców.

Budowa wyspy w kolejnych rozgrywkach:


W kolejnych rozgrywkach należy wykorzystać zasady losowego rozmieszczenia pól, opisane w instrukcji dla podstawowej wersji gry planszowej „CATAN”.

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe elementy z podstawowej wersji gry planszowej „CATAN” nie będą potrzebne:

- Karty rozwoju
- Karty kosztów budowy
- Karta specjalna „Najwyższa władza rycerska”
- 1 kostka z oczkami

Przed pierwszą grą:

- Tabela rozbudowy miast: Z arkuszy należy ostrożnie wyjąć żetony oraz table rozbudowy miast. Puste arkusze oraz elementy oznaczone symbolem  należy wyrzucić.



Należy przygotować poniższe elementy:

- Karty **surowców** należy podzielić (jak w podstawowej wersji gry) zgodnie z rodzajem. Następnie należy wziąć dwie podstawki na karty i umieścić w każdej przegródce po jednym rodzaju odkrytych kart surowców.
- Karty punktów zwycięstwa: „Bohater Catanu” należy umieścić w ostatniej wolnej przegródce.
- Nowe karty **towarów handlowych** należy podzielić zgodnie z rodzajem po czym umieścić je odkryte w trzeciej podstawce - po jednym rodzaju w każdej przegródce. Warto umieścić je tak, aby karty papieru znajdowały się poniżej kart drewna, karty monet poniżej rudy, a płótna poniżej wełny.



- Tak przygotowane podstawki na karty można umieścić obok planszy.

- Nowe karty postępu należy podzielić zgodnie z ich typem. Należy wziąć czwartą podstawkę i umieścić w każdej przegródce po jednym rodzaju zakrytych kart postępu - handlu (żółte), polityki (niebieskie) oraz wiedzy (zielone). Tę podstawkę można położyć po drugiej stronie planszy.

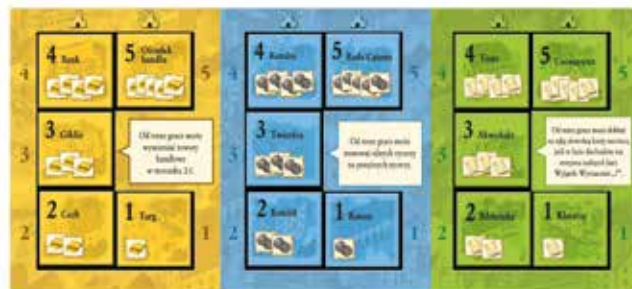


- Pionek handlarza, żółtą i czerwoną kostkę z oczkami oraz kostkę wydarzeń jak również kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa” należy także położyć obok planszy.
- Statek, na którym podróżują wojska barbarzyńców należy umieścić na polu początkowym toru floty barbarzyńców.
- Złodziej rozpoczyna grę na pustyni.



Każdy z graczy wybiera swój kolor i otrzymuje:

- 5 osad, 4 miasta, 15 dróg
- 6 rycerzy:
 - 2 słabych rycerzy (pojedyncza chorągiewka)
 - 2 silnych rycerzy (podwójna chorągiewka)
 - 2 potężnych rycerzy (potrójna chorągiewka)
- 6 hełmów
- 3 mury miejskie
- 3 metropolie
- 1 tabelę rozbudowy miast oraz 15 żetonów rozbudowy. Żetony należy umieścić na tabelach tak, jak przedstawia to rysunek:



Faza początkowa

- Gracze kolejno rzucają obiema kostkami z oczkami.
- Grę rozpoczyna osoba, która uzyskała większą sumę na kostkach - ustawia na planszy jedną osadę oraz drogę (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry).
- Później, w drugiej fazie rozmieszczania, zamiast osady gracz umieszcza na planszy miasto oraz drogę. Ważne: Należy pilnować, aby mieć dostęp do zboża. Nie można również zapomnieć, że jedynie trzy rodzaje terenu dają dostęp do towarów handlowych!

- Każdy z graczy otrzymuje po jednej karcie z surowcem z każdego pola planszy graniczącego z jego miastem.
- Rozgrywkę rozpoczyna ten, kto jako ostatni umieścił na planszy swoje miasto.

ZARYS ROZGRYWKI

W swojej kolejce gracz wykonuje następujące czynności:

1. Gracz rzuca jednocześnie trzema kostkami:



• **Kostka wydarzeń** (z symbolami) przedstawia wydarzenia, które mają miejsce na wyspie.



• **Czerwona kostka** z oczkami określa czy dany gracz może otrzymać kartę postępu.

- Suma wyników uzyskanych na obu **kostkach z oczkami** określa, które z pól planszy będą produkować surowce dla wszystkich graczy.
- **Posiadacze miast** sprawdzają czy ich miasta sąsiadują z polami gór, lasów lub pastwisk i czy otrzymują karty towarów.

Ważne: Jedyna akcja, jaką można przeprowadzić **przed wykonaniem rzutu**, to zagranie karty postępu – „Alchemik”. Przed rzutem nie można jednak ani budować ani handlować.

2. Następnie gracz może w dowolnej kolejności:

a) **Handlować** – z bankiem lub ze współgraczami

b) **Budować**

- drogi, osady, miasta (tak jak w podstawowej wersji gry)
- nowe: wznosić mury miejskie
- nowe: wystawiać słabych rycerzy i ich mobilizować
- nowe: rozbudowywać miasta – przy pomocy kart towarów handlowych

c) **Dodatkowe akcje:**

W swojej kolejce gracz może również w dowolnym momencie (ale po rzucie):

- Zagrywać karty postępu i/lub
- Wydawać rozkazy swoim rycerzom:
 - Trenować własnego rycerza
 - Przemieścić własnego rycerza
 - Wyprzeć wrogi rycerza (poprzez przestawienie własnego rycerza)
 - Wyprzeć złodzieja

Po zakończeniu wszystkich czynności kolejka gracza kończy się i przechodzi na sąsiada siedzącego po jego lewej stronie, który rozpoczyna swoją kolejkę od ponownego rzutu.

SZCZEGÓŁY ROZGRYWKI

Wynik rzutu i dostępne akcje

Kiedy gracz wykona rzut wszystkimi trzema kostkami, wyniki uzyskane na poszczególnych kostkach są rozpatrywane w opisanej niżej kolejności. W zależności od uzyskanych kombinacji, możliwe są różne sytuacje:

1) **Statek: Zbliża się flota barbarzyńców**



Jeśli kostka wydarzeń przedstawia statek, to pionek statku barbarzyńców należy przesunąć o jedno pole toru naprzód.

Jeśli statek dotrze do ostatniego pola z czerwoną ramką (wychodzący na brzeg barbarzyńcy), wojska barbarzyńców lądują na Catanie. Gracze muszą posiadać rycerzy w stanie gotowości, aby odeprzeć atak barbarzyńców. Szczegóły opisano w rozdziale „Bitwa z wojskami barbarzyńców”.

2) **Karty postępu można otrzymać zależnie od:**

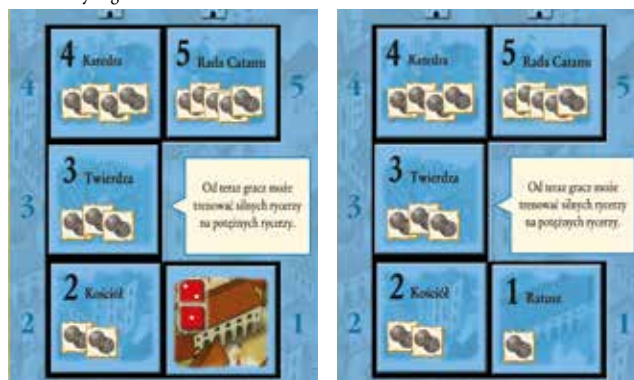
Wyrzuconej bramy miejskiej / oczek na czerwonej kostce



Jeśli kostka wydarzeń przedstawia bramę miejską, wszyscy gracze sprawdzają, czy mogą otrzymać kartę postępu. Aby otrzymać kartę postępu, gracz musi posiadać miasto

rozbudowane w dziedzinie związanej z kolorem wyrzuconej bramy (niebieskiej, zielonej, żółtej).

- Jednocześnie wynik uzyskany na czerwonej kostce musi być przedstawiony na żetonie rozbudowy tego koloru.



W przypadku wyrzucenia czerwonej „2” gracz po lewej spełnia wymagane warunki i otrzymuje kartę postępu. Gracz po prawej nie rozbudował dotąd swoich miast w tej dziedzinie.

- Każdy z graczy, który spełnia powyższe warunki, dobiera jedną kartę postępu z talii tego samego koloru co wyrzucona na kostce brama. Jeśli kilku graczy dobiera kartę postępu, robią to w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza będącego w trakcie swojej kolejki. Gracz może obejrzeć swoją kartę, a następnie musi umieścić ją zakrytą przed sobą. Żaden z graczy nie może posiadać przed sobą więcej niż 4 karty postępu. Szczegóły znajdują się w rozdziale „Karty postępu”.

3) **Dochody z pól: obie kostki z oczkami**

Zgodnie z zasadami obowiązującymi w podstawowej wersji gry, suma uzyskana na obu kostkach określa pola, które przyniosą dochód.



- Każda **osada** daje jedną kartę surowców (jak w wersji podstawowej).
- Każde **miasto** przynosi dwie karty dochodu.

2 karty z surowcem:

- wzgórze dają 2 karty gliny
 - pola uprawne dają 2 karty zboża
- albo:

1 kartę z surowcem oraz 1 kartę z towarem handlowym:

- góry dają 1 kartę rudy + 1 kartę monet.
- las daje 1 kartę drewna + 1 kartę papieru.
- pastwiska dają 1 kartę wełny + 1 kartę sukna.

Nie można rezygnować z dobierania jednego z tych dwóch rodzajów kart i zamiast tego dobrać dwie karty tego samego rodzaju. Towary handlowe są umieszczane na rękę i wliczają się do limitów, kiedy zostaje wyrzucona „7”.

4) **Wyrzucenie „7”: Przystawienie złodzieja**

Złodziej nie może opuścić pola, na którym rozpoczął grę, dopóki barbarzyńcy nie wyładują po raz pierwszy na Catanie:

- Do tego czasu, po wyrzuceniu „7” należy jedynie sprawdzać czy gracze nie posiadają na rękę zbyt wielu kart (w takim przypadku odrzucają połowę kart). Złodziej pozostaje na pustyni i żaden ze współgraczy nie zostaje okradziony z kart.
- Jednocześnie, przed przybyciem barbarzyńców złodziej nie może być przestawiony ani poprzez zagrywanie kart postępu (Biskup) ani poprzez rycerzy - pozostaje na pustyni bez względu na wszystko.

Może się zdarzyć, że „7” została wyrzucona w tej samej kolejce, w której statek barbarzyńców dopłynął do Catanu. Ponieważ atak barbarzyńców następuje przed fazą dochodów, w takiej sytuacji złodziej może już zostać przestawiony.

HANDEL

Możliwości handlu opisanego w wersji podstawowej gry pozostają bez zmian. Gracze mają możliwość wymieniać również towary handlowe. Towary mogą być wymieniane na tych samych zasadach co surowce - zarówno z bankiem jak i między graczami.

- W stosunku 4:1 z bankiem za 1 inną kartę towaru lub surowca. Cztery karty towarów użyte do wymiany muszą być tego samego rodzaju.
- Gracz, który posiada port 3:1, może wymieniać swoje towary z bankiem w stosunku 3:1 otrzymując 1 towar lub surowiec.
- I odwrotnie, surowce mogą być wymieniane na towary (np. 4 gliny za 1 sukno lub posiadając port dla gliny, również np. 2 gliny za 1 papier).
- Dla wszystkich transakcji handlowych obowiązuje ogólna zasada: Określony jest tylko rodzaj kart, które gracz musi oddać. Od gracza zależy czy w zamian otrzyma kartę surowca czy kartę towaru.
- Karty postępu nie mogą być przedmiotem handlu.

BUDOWA

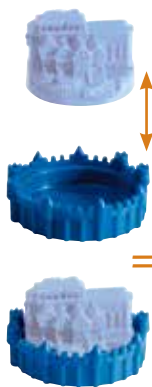
Tak jak dotąd, gracz w swojej kolejce może budować drogi, osady i miasta - tutaj nic się nie zmienia.

Poniżej opisano nowe możliwości budowy:

Mury miejskie

Kiedy zostanie wyrzucona „7”, gracz posiadający na ręku więcej niż 7 kart, traci według podstawowych zasad połowę z nich.

- Każdy pojedynczy mur miejski zwiększa bezpieczny limit kart na ręku o 2.
- Mury miejskie kosztują dwie karty gliny. Pionek miasta jest podnoszony i ustawiany na pionku murów miejskich. Tylko miasta mogą być otaczane murami.
- Każde kolejne miasto, które otrzyma mury, zwiększa limit zabezpieczonych kart na ręku o kolejne 2.



Przykład: Gracz, który otoczył murami dwa swoje miasta, może przy wyrzuceniu „7” posiadać na ręku 11 kart z surowcami i/lub towarami handlowymi. Jeśli gracz posiadałby 12 kart na ręku, musiałby odrzucić 6 z nich.

- Jeśli gracz utraci miasto, razem z nim traci mury miejskie.

Rycerz

Rycerze mogą być w stanie spoczynku lub gotowości co jest zaznaczane za pomocą hełmu:



- Rycerz bez hełmu znajduje się w stanie spoczynku. Rycerz w stanie spoczynku nie może podejmować żadnych akcji.

=



=



- Rycerz w hełmie znajduje się w stanie gotowości. Tylko rycerz w stanie gotowości może wykonywać rozkazy.

Rycerze dzielą się na trzy poziomy co jest zaznaczane odpowiednią chorągiewką:

- Jeśli chorągiewka jest pojedyncza to jest to słaby rycerz (1 punkt siły).
- Jeśli chorągiewka jest podwójna to jest to silny rycerz (2 punkty siły).
- Jeśli chorągiewka jest potrójna to jest to potężny rycerz (3 punkty siły).



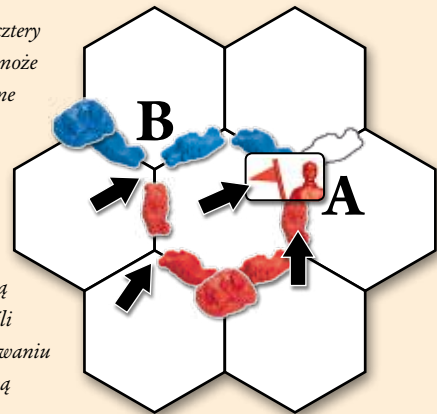
Wystawienie rycerza (budowa)

Gracz, który chce wystawić rycerza, płaci 1 rudę oraz 1 wełnę. Następnie bierze słabego rycerza (z pojedynczą chorągiewką) upewniając się, że nie posiada hełmu (czyli jest w stanie spoczynku) i umieszcza go na planszy.

- Gracz musi umieścić swojego słabego rycerza w obrębie własnej sieci dróg, na wolnym skrzyżowaniu (tzn. do którego dochodzi przynajmniej 1 jego droga). Wystawiany rycerz musi znajdować się w stanie spoczynku.
- Reguły dotyczące odstępów między budynkami nie dotyczą rycerzy.
- Jeśli rycerz przylega również do drogi przeciwnika, przerywa ją (także w stanie spoczynku) i uniemożliwia jej dalszą rozbudowę (za skrzyżowaniem).
- Rycerz przerywa również „Najdłuższą drogę handlową”, jeśli należy ona do przeciwnika.

Przykład:

Czerwony ma do wyboru cztery skrzyżowania, na których może wystawić rycerza (oznaczone strzałkami). Jeśli ustawi rycerza na skrzyżowaniu A, zablokuje rozbudowę drogi niebieskiego. W tej sytuacji tylko czerwony będzie mógł dołożyć kolejną drogę do skrzyżowania. Jeśli umieści rycerza na skrzyżowaniu B, przerwie drogę handlową należącą do niebieskiego.



Mobilizacja rycerza

Gracz może zmobilizować rycerza znajdującego się na planszy, płacąc 1 kartę zboża (niezależnie od siły rycerza). Dotyczy to również rycerzy, którzy zostali wystawieni w bieżącej kolejce.

- Na głowę rycerza należy nałożyć hełm. Taki rycerz jest od tej chwili w stanie gotowości.
- Gracz, który zmobilizował rycerza, nie może w tej samej kolejce wydać temu rycerzowi rozkazu.
- Zmobilizowany rycerz będzie mógł otrzymać rozkaz już w następnej kolejce (lub później). Patrz - „Rozkazy dla rycerzy”.



Trening rycerza

Dzięki treningowi, gracz może zwiększyć siłę swoich rycerzy. Każdorazowy trening podnosi poziom rycerza o 1.

Słabego rycerza można trenować już w tej samej kolejce, w której został wystawiony (lub w dowolnej następnej).

- Płacąc 1 kartę rudy i 1 kartę wełny, można go wymienić na „silnego rycerza” (podwójna chorągiewka). Gracz zdejmuje z planszy pionek słabego rycerza i umieszcza na jego miejscu silnego rycerza.
- Rycerza można trenować zarówno w stanie gotowości jak i spoczynku. Jeśli rycerz przed treningiem był w stanie gotowości, nadal pozostaje w gotowości. Jeśli był w stanie spoczynku, pozostaje w spoczynku. W jednej kolejce rycerz może być trenowany tylko raz.
- W taki sam sposób silny rycerz może zostać wytrenowany na potężnego rycerza. Potężnych rycerzy można wystawiać dopiero wtedy, gdy posiada się twierdzę (trzeci zeton rozbudowy miast w dziedzinie polityki (niebieski)).



Ważne: Każdy z graczy dysponuje jedynie dwoma pionkami rycerzy każdego poziomu. Gracz, który wystawił na planszy np. dwóch słabych rycerzy, musi najpierw wytrenować jednego z nich, zanim będzie mógł wystawić kolejnego słabego rycerza.

ROZBUDOWA MIAST

Jeśli gracz dysponuje kartami towarów handlowych, może dzięki nim rozbudować swoje miasta. **Również wtedy, gdy posiada tylko jedno miasto, może rozbudowywać je we wszystkich trzech dziedzinach.**

Handel	= żółty	= sukno
Polityka	= niebieski	= monety
Wiedza	= zielony	= papier



Rozbudowę miast przeprowadza się przy pomocy tabel rozbudowy, które leżą przed każdym z graczy. Tabele przedstawiają trzy różne dziedziny rozbudowy.

Każda z tych trzech dziedzin została podzielona na pięć etapów, oznaczonych przez 5 żetonów o kolejnych wartościach od 1 do 5. Na początku gry wszystkie żetony leżą zakryte - żaden z graczy nie posiada wybudowanego żadnego etapu rozbudowy miast.

- Pierwszy etap rozbudowy** w danej dziedzinie kosztuje zawsze 1 kartę danego towaru. Na każdym żetonie znajduje się informacja o ilości i rodzaju towaru wymaganego do rozbudowy.

Przykładowo, gracz, który zapłaci 1 kartę sukna może zbudować targ - odwraca pierwszy żeton z żółtej tabeli. Druga strona żetonu przedstawia wzniesiony budynek oraz czerwoną kostkę o pewnej ilości oczek (dla targu będzie to 1 i 2). Ilość oczek na przedstawionych kostkach określa warunki otrzymania karty postępu (akapit „karty postępu”).



- Drugi etap rozbudowy** miast (odkrycie drugiego żetonu) w każdej dziedzinie kosztuje dwa towary, trzeci trzy itd. Z każdym etapem rozbudowy powiększają się szanse na otrzymanie karty postępu (widać więcej czerwonych kostek). Rozbudowa w każdej z dziedzin musi odbywać się w kolejności zgodnej z numerami poszczególnych żetonów.
- Gracz, który ukończył **trzeci etap rozbudowy**, otrzymuje do końca rozgrywki dodatkowe korzyści:

Gildia (żółty): Od teraz gracz może wymieniać towary handlowe w stosunku 2:1. Można wymienić te 2 towary na 1 surowiec lub inny towar. Wymieniane towary muszą być tego samego rodzaju.

Twierdza (niebieski): Od teraz gracz może trenować silnych rycerzy na potężnych rycerzy.

Akwedukt (zielony): Od teraz gracz może dobrać na rękę dowolną kartę surowca, jeśli w fazie dochodów nie otrzyma żadnych kart. Wyjątek: Wyrzucenie „7”. Gracz może dobrać dowolną kartę surowca na rękę również wtedy, gdy dochód został uniemożliwiony przez złodzieja blokującego jego pole.

Metropolie

Pierwszy z graczy, który ukończy czwarty etap rozbudowy miast w jednej z dziedzin (bank, katedrę lub teatr), może na jednym ze swoich miast (dowolnym) umieścić pionek metropolii. Miasto rozbudowane do metropolii przynosi w sumie cztery punkty zwycięstwa (2 za miasto oraz 2 za metropolię).

Tabele rozbudowy miast posiadają mały symbol metropolii przy 4 i 5 etapie.



- Na planszy mogą znajdować się w sumie trzy metropolie: jedna w dziedzinie handlu, jedna dla wiedzy i jedna w polityce. Posiadacz metropolii może ją utracić, jeśli inny gracz wyprzedzi go i ukończy przed nim piąty etap rozbudowy w danej dziedzinie. Metropolia jest zabezpieczona, jeśli jej posiadacz ukończył piąty etap rozbudowy w danej dziedzinie. Gracz może posiadać więcej niż jedną metropolię, jeśli posiada na planszy potrzebne miasta i dla każdego z nich jako pierwszy ukończył czwarty etap rozbudowy miasta.

Przykład: Gracz posiada metropolię polityczną, ponieważ w dziedzinie polityki wybudował katedrę. Inny z graczy buduje radę Catanu i przejmując metropolię polityczną - nie może już jej utracić w dalszym przebiegu gry. Dotychczasowy posiadacz metropolii musi zdjąć jej pionek ze swojego miasta.

- Aby szybko ocenić, kto posiada daną metropolię, należy spojrzeć na tabele rozbudowy współgraczy.
- Jeśli gracz posiada tylko jedno miasto, które już zamienił w metropolię, w dwóch pozostałych dziedzinach może rozbudowywać tabele tylko do trzeciego etapu. Czwarty etap w jednej z pozostałych dziedzin będzie dla niego osiągalny dopiero po wybudowaniu kolejnego miasta.

KARTY POSTĘPU

Otrzymywanie kart postępu

Kartę postępu otrzymuje gracz, który spełnia poniższe warunki:



- Gracz musi ukończyć przynajmniej jeden **etap rozbudowy miast** - przynajmniej 1 żeton z jego tabeli musi przedstawiać czerwone kostki. Pierwszy etap rozbudowy daje dwie kostki, drugi już trzy kostki itd.



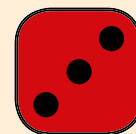
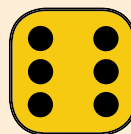
- Kostka wydarzeń** musi przedstawiać bramę miejską w kolorze rozbudowanej dziedziny. Jeśli gracz posiada rozbudowę w każdym z trzech kolorów, ma szansę na otrzymanie karty postępu przy każdym wyrzuceniu bramy miejskiej.



- Jeżeli **czerwona kostka** pokazuje taką samą wartość co kostka przedstawiona na odpowiednim żetonie, każdy z graczy spełniających powyższe warunki otrzymuje jedną kartę postępu.

- Gracze dobierają karty z wierzchu zakrytej talii.
- Jeśli kilku graczy otrzymuje karty, dobierają je w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara rozpoczynając od gracza, którego kolejka właśnie trwa.

Przykład:



Gracz A wyrzucił na żółtej kostce „6”, na czerwonej kostce „3”, a na kostce wydarzeń żółtą bramę miejską. Gracz B posiada już targ oraz cech i może dobrać kartę rozwoju (na jego żółtej tabeli rozbudowy znajduje się odkryty żeton przedstawiający czerwoną kostkę „3”).

Zagrywanie kart postępu

Gracz może w swojej kolejce zagrać dowolną ilość własnych kart postępu – ale dopiero po wykonaniu rzutu (wyjątek: Alchemik).

Szczególne sytuacje:

- Karty punktów zwycięstwa są po ich otrzymaniu natychmiast odkrywane (nie mogą zostać ukradzione przez Szpiega).
- Przed żadnym z graczy nie mogą leżeć więcej niż 4 karty postępu (nie wliczając w to odkrytych kart punktów zwycięstwa). Gracz, który otrzymuje piątą kartę postępu (i nie może lub nie zdecyduje się zagrać żadnej z posiadanych kart do końca swojej kolejki), musi na końcu swojej kolejki jedną z nich odrzucić (wsunąć na spód talii). W przypadku, gdy gracz otrzyma piątą kartę postępu poza swoją kolejką musi natychmiast odrzucić jedną z nich (wsunąć na spód talii).
- Jeśli gracz otrzymuje w swojej kolejce kartę postępu, może ją od razu zagrać.
- Karty postępu nie mogą być przedmiotem handlu.
- Zagrane karty postępu są zakrywane i wsuwane na spód odpowiednich talii.

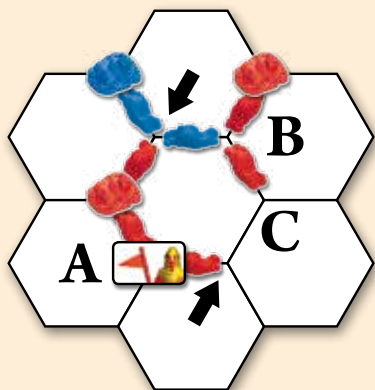
ROZKAZY DLA RYCERZY

Gracz może w swojej kolejce wydać po jednym rozkazie każdemu ze swoich rycerzy będących w stanie gotowości – ale dopiero po wykonaniu rzutu. Po wykonaniu rozkazu, rycerz przechodzi w stan spoczynku (hełm jest zdejmowany). Gracz może od razu ponownie zmobilizować rycerza płacąc za to 1 kartą zboża - jednak nie będzie mógł już wydać temu rycerzowi w tej samej kolejce następnego rozkazu.

Przemarsz

- W swojej kolejce gracz może przestawić rycerza, którego zmobilizował w jednej z wcześniejszych kolejek. Należy przy tym pamiętać, że oba skrzyżowania - początkowe oraz docelowe (wolne), muszą być ze sobą połączone drogą należącą do danego gracza.
- Na jednym skrzyżowaniu może znajdować się tylko jeden rycerz.
- Przemarsz przez skrzyżowanie zajmowane przez wrogiego rycerza jest zabroniony.
- Przemieszczony rycerz przechodzi w stan spoczynku.
- Jeśli gracz chce budować na skrzyżowaniu, na którym znajduje się jego rycerz, musi go najpierw przesunąć na inne, wolne skrzyżowanie będące w obrębie jego sieci dróg. Jeśli rycerz nie może być przestawiony (z braku wolnego skrzyżowania lub dlatego, że znajduje się w stanie spoczynku), gracz nie może budować w tym miejscu.

Przykład: Czerwony może przesunąć swojego rycerza (ze skrzyżowania A), na skrzyżowanie oznaczone strzałkami. Nie jest możliwe przestawienie rycerza na skrzyżowanie B ani C, ponieważ nie są one powiązane własną drogą ze skrzyżowaniem A.

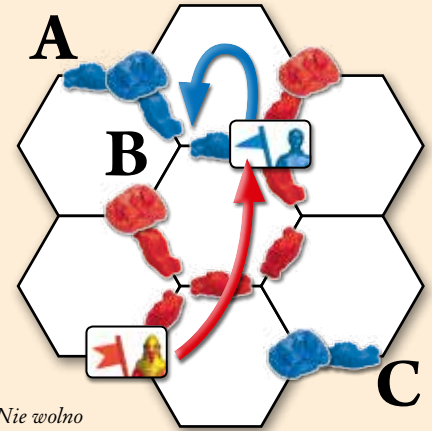


Przemarsz i wyparcie

- W swojej kolejce gracz może przesunąć własnego rycerza na skrzyżowanie zajmowane przez wrogiego rycerza i wyprzeć go z jego pozycji. Wypierać można jedynie **słabszych** rycerzy.
- Wyparty rycerz musi zostać przestawiony przez swojego właściciela na inne wolne skrzyżowanie w obrębie tej samej, należącej do niego sieci dróg. Stan wypartego rycerza pozostaje bez zmian - jeśli był w gotowości, pozostaje w gotowości.
- Jeśli nie ma wolnego skrzyżowania, na którym można umieścić wypartego rycerza (w obrębie tej samej sieci dróg), jego pionek zostaje zdjęty z planszy i wraca do właściciela.
- Jeśli rycerz zostaje przemieszczony (lub musi zostać przemieszczony, ponieważ został wyparty), nie może przechodzić przez skrzyżowanie zajęte przez wrogiego rycerza.

- Nie jest możliwe wyparcie własnego rycerza.
- Rycerz, który wykonał rozkaz przemarszu i wyparcia, przechodzi w stan spoczynku (jego hełm jest zdejmowany).

Przykład: Czerwony może przesunąć swojego rycerza (będącego w gotowości) na skrzyżowanie zajęte przez niebieskiego, ponieważ to skrzyżowanie leży w obrębie sieci dróg czerwonego, a ponadto niebieski rycerz jest słabszy od czerwonego. Niebieski musi umieścić swojego zaatakowanego rycerza w obrębie własnych dróg - na skrzyżowaniu A lub B. Nie wolno mu umieścić pionka na skrzyżowaniu C.

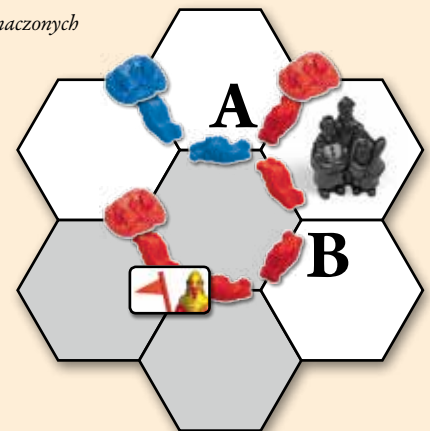


Wyparcie złodzieja

Swoim rycerzem w stanie gotowości (bez względu na jego siłę) gracz może wyprzeć złodzieja, o ile ten znajduje się na jednym z trzech pól sąsiadujących z rycerzem.

- Gracz, który wyparł złodzieja przestawia go na dowolne pole zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej wersji gry (czyli kradnie także jedną kartę).
- Po wyparciu złodzieja, rycerz przechodzi w stan spoczynku.
- **Uwaga:** Zanim nie przypląną barbarzyńcy, rycerz nie może wyprzeć złodzieja z pustyni.

Przykład: Czerwony rycerz może wyprzeć złodzieja z pól oznaczonych na szaro. Niestety, złodziej znajduje się w tej chwili poza zasięgiem władzy rycerza. Aby wyprzeć złodzieja, czerwony gracz musi uczynić co następuje: Przesunąć rycerza na skrzyżowanie A lub B (rycerz przechodzi w stan spoczynku). Następnie zapłacić 1 kartą zboża i ponownie zmobilizować rycerza. W swojej następnej kolejce gracz będzie mógł wyprzeć złodzieja.



BITWA Z WOJSKAMI BARBARZYŃCÓW

Gdy tylko statek barbarzyńców zostanie przesunięty na pole toru oznaczone czerwoną ramką, barbarzyńcy lądują na wyspie i natychmiast dochodzi do bitwy z rycerzami Catanu, którzy znajdują się w stanie gotowości.

- Siła wojsk barbarzyńców jest równa liczbie wszystkich miast znajdujących się w danym momencie na wyspie (również metropolii).
- Siła rycerzy Catanu jest określana poprzez zsumowanie punktów siły (chorągiewek), wszystkich rycerzy znajdujących się na planszy, którzy są w stanie gotowości.
- Obie wartości należy porównać i ocenić według zasad zawartych w kolejnym akapicie. Bez względu na zwycięstwo czy porażkę, wszyscy rycerze po zakończeniu bitwy przechodzą w stan spoczynku.

Zwycięstwo barbarzyńców

Barbarzyńcy zwyciężają bitwę, jeśli posiadają większą siłę niż rycerze. Barbarzyńcy napadają na miasto gracza (lub graczy), który wystawił w sumie rycerzy o najmniejszej sile (lub żadnego) do obrony wyspy.

- Przykre skutki ataku barbarzyńców omijają tych graczy, którzy dysponują jedynie osadami - oni nie mogą nic stracić. Metropolie również nie mogą ucierpieć ponieważ są zawsze bezpieczne.
- Konsekwencje przegranej dotyczą tylko tych graczy, którzy posiadają **jedno lub więcej miast**. Ci gracze zliczają sumę punktów siły swoich rycerzy będących w gotowości (chorągiewki). Gracz, który wystawił najsłabszą armię, musi zamienić jedno ze swoich miast w osadę. Jeśli kilku graczy wystawiło tak samo mało punktów siły, każdy z nich traci po jednym mieście. W sytuacji wyjątkowej - kiedy przykładowo żaden z graczy nie miał w gotowości żadnego rycerza, wszyscy mogą stracić po jednym mieście.
- Jeśli splądrowane miasto posiadało mury miejskie, traci je.
- Gracz, który po ataku barbarzyńców nie posiada żadnego miasta, zachowuje posiadane etapy rozbudowy miast i ma szansę na otrzymanie kart postępu. Jednakże może kontynuować dalszą rozbudowę dopiero wtedy, gdy będzie ponownie dysponował choć jednym miastem.

Przykład:

- W rozgrywce biorą udział Aneta, Iza, Michał oraz Wojtek.
- Wojtek ma dwóch słabych rycerzy w gotowości (2 x 1 pojedyncza chorągiewka = 2 pkt siły). Michał ma jednego silnego rycerza w gotowości (podwójna chorągiewka = 2 pkt siły). Iza i Aneta nie mają żadnego. Zatem rycerze Catanu mają siłę 4.
- Michał i Wojtek posiadają po dwa miasta, Iza ma metropolię (ale żadnego innego miasta). Aneta dysponuje jedynie osadami. Zatem wojska barbarzyńców mają siłę 5 (4 miasta i 1 metropolia).
- Zwyciężają barbarzyńcy (5:4).
- Michał i Wojtek tracą po jednym mieście. Chociaż Iza nie posiada żadnego rycerza w gotowości, negatywne skutki jej nie dotyczą, ponieważ metropolie są zawsze bezpieczne. Aneta, która również nie posiadała żadnego rycerza w gotowości, także nic nie traci, ponieważ posiada jedynie osady.

Ważne: Jeśli gracz nie jest w stanie zastąpić utraconego miasta osadą (wszystkie jego osady już znajdują się na planszy), należy postąpić w następujący sposób: Pionek miasta jest kładziony na boku i od tej chwili jest traktowany jak osada (1 punkt zwycięstwa, pojedynczy dochód surowców). Jeśli gracz będzie chciał wybudować nowe miasto, w pierwszej kolejności musi naprawić to „zredukowane” miasto - płaci 3 rudy oraz 2 zboża i może ustawić jego pionek z powrotem normalnie (odwrócić). Jeśli takie „zredukowane” miasto to jedyne miasto gracza, nie może on przeprowadzać dalszej rozbudowy miast. Zanim będzie mógł wykonać kolejny etap rozbudowy miasta, musi naprawić szkody (odbudować zniszczone miasto).

Zwycięstwo rycerzy

Jeśli rycerze Catanu są silniejsi lub przynajmniej tak samo silni jak wojska barbarzyńców - zwyciężają bitwę.

- Gracz, który wystawił do zwycięskiej bitwy najsilniejszą armię (najwięcej chorągiewek), otrzymuje kartę punktu zwycięstwa - „Bohater Catanu”.
- Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w zakresie najsilniejszej armii, każdy z nich może dobrać jedną kartę z wybranego stosu kart postępu. Jednak punkty zwycięstwa czyli karty „Bohater Catanu” nie są przyznawane.

Powrót barbarzyńców do domu

Po bitwie statek barbarzyńców należy ponownie ustawić na polu początkowym toru - rozpoczyna się kolejny rejs ku Catanowi

HANDLARZ

Pionek handlarza wchodzi po raz pierwszy do gry, gdy zostanie zagrana karta postępu - „Handlarz”. Gracz umieszcza pionek handlarza na jednym z pól, obok własnej osady lub miasta. Od tej chwili gracz może wymieniać surowce tego rodzaju w stosunku 2:1 tak długo, jak długo handlarz pozostaje na swoim miejscu. Pionek handlarza może zostać przestawiony jedynie przez zagranie kolejnej karty „Handlarz”. Dzięki handlarzowi można wymieniać surowce nawet, jeśli na jego polu stoi złodziej. **Pionek handlarza ma wartość 1 punktu zwycięstwa.**



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy tylko gracz, którego trwa kolejka, uzbiera 13 lub więcej punktów zwycięstwa.

Wariant dla zaawansowanych graczy

Gracze, którzy lubią element taktyczny, powinni stosować poniższy wariant, który wprowadza jedną, ale bardzo istotną zasadę: Kiedy wojska barbarzyńców lądują na wyspie, wszyscy gracze (rozpoczynając od gracza, którego kolejka trwa) kolejno decydują, których swoich rycerzy chcą wystawić do bitwy z barbarzyńcami.

Wskazówka: Gracz może zrezygnować z użycia swoich rycerzy, aby doprowadzić do zwycięstwa barbarzyńców i zaszkodzić innym graczom.

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

POŁĄCZENIE GRY Z ŻEGLARZAMI

Istnieje oczywiście możliwość połączenia tego rozszerzenia oraz dodatku „Żeglarze”. Z naszych doświadczeń wynika, że nadają się do tego scenariusze „Ku nowym łądom” oraz „Przez pustynię”. Natomiast nie nadają się scenariusze z losowym odkrywaniem mapy oraz wszystkie inne, w których występuje dużo małych wysepek. Podczas łączenia tego dodatku z Żeglarzami należy pamiętać, że rozkazy, które dotyczą dróg, odnoszą się również do statków.

Dodatkowe reguły podczas łączenia „Żeglarzy” oraz „Miast i Rycerzy”

- W przypadku scenariuszy z kilkoma wyspami, atak barbarzyńców jest rozpatrywany tak samo jak w przypadku zwykłych „Miast i Rycerzy”.
- Rycerze mogą przemieszczać się również na morzu - jeśli skrzyżowanie początkowe i docelowe są ze sobą połączone drogami i statkami lub tylko statkami.
- Gracz może przemieścić rycerza (będącego w gotowości) na wolne skrzyżowanie morskie, jeśli choć jeden z jego statków dochodzi do tego skrzyżowania (w takiej sytuacji uważa się, że rycerz znajduje się na statku).
- Jeśli rycerz znajduje się na skrzyżowaniu, z którym graniczy ostatni statek linii morskiej, taka linia uznawana jest za zamkniętą. Innymi słowy, połączenie rycerza z osadą/miastem tego samego koloru nigdy nie może zostać przerwane.
- Jeśli gracz przerwie linię statków przeciwnika umieszczając swojego rycerza (lub osadę), przeciwnik może stracić „Najdłuższą drogę handlową”. Ponadto właściciel przerwanej linii nie może usuwać z niej statków graniczących z wrogim rycerzem.
- Gracz może przemieścić pirata, jeśli wyda rozkaz wyparcia rycerzowi, który znajduje się w gotowości i sąsiaduje z polem zajmowanym przez pirata.
- Sumę punktów niezbędną do wygrania danego scenariusza należy zwiększyć o 2.
- Jeśli gracz otrzymuje dochody za miasto graniczące ze złotonośną rzeką, może otrzymać jedynie surowce - nigdy towary.
- Handlarz nie może zostać ustawiony na złotonośnej rzece.
- Jeśli w grze używany jest pirat, ograniczenia opisane na stronie 5 (dotyczące przemieszczania złodzieja na początku gry) odnoszą się również do niego.
- Zasada, mówiąca o tym, że złodziej nie może zostać przestawiony dopóki barbarzyńcy nie wylądują na Catanie po raz pierwszy, odnosi się również do pirata (który jednakże nie znajduje się na pustyni), który może podczas rozgrywki zastępować złodzieja lub występować wspólnie z nim.

C Almanach kart postępu

WIEDZA (ZIELONY)

Alchemik (2x)

Zagraj tę kartę przed rzutem, aby samodzielnie określić wynik na obu kostkach z oczkami. Następnie wykonaj rzut kostką wydarzeń. Wydarzenie jest rozpatrywane jako pierwsze.

Dzięki tej karcie gracz może samodzielnie ustalić wynik na czerwonej i żółtej kostce. To może być nawet „7”. Następnie należy wykonać rzut kostką wydarzeń i rozpatrzeć wydarzenie. Dopiero wtedy gracze otrzymują surowce z „rzutu”. Po wykonaniu rzutu kostkami nie można już w bieżącej kolejce zagrać tej karty.

Budowa dróg (2x)

Możesz za darmo wybudować 2 drogi (w przypadku Żeglarzy również 2 statki lub 1 statek i 1 drogę)

Gracz może od razu wybudować dwie drogi (również w osobnych miejscach), nie płacąc za to. Podczas rozgrywania scenariuszy wraz z dodatkiem Żeglarze, zamiast 2 dróg można wybudować 2 statki. Można oczywiście wybudować 1 statek oraz 1 drogę.

Druk (1x)

1 Punkt Zwycięstwa

Tę kartę punktu zwycięstwa należy wyłożyć przed sobą odkrytą. Karty punktów zwycięstwa nie mogą być trzymane zakryte na ręku. Podobnie jak wszystkie karty postępu, ta karta nie wlicza się do limitu kart w momencie wyrzucenia „7” ani do limitu posiadanych kart postępu.

Dźwig (2x)

Jedna rozbudowa miasta podczas tej rundy (klasztór, ratusz itd.), kosztuje cię o jedną kartę towaru mniej.

Dźwig zapewnia ten przywilej podczas rozbudowy miast jedynie w tej rundzie, w której została zagrana karta. Przywilej odnosi się tylko do rozbudowy miast w jednej dziedzinie (targ, ratusz itd.). Przywilej działa tylko podczas odkrywania pojedynczego żetonu z tabeli - to może być oczywiście również pierwszy odkrywany żeton. Budowa miasta odbywa się na normalnych zasadach - należy zapłacić wszystkie wymagane surowce.

Górnictwo (2x)

Otrzymujesz 2 karty rudy za każde pole gór, przy którym znajduje się przynajmniej jedna twoja osada lub miasto.

Za każde pole z rudą (góry), przy którym znajdują się zabudowania gracza, otrzymuje on 2 karty tego surowca. Nie ma znaczenia czy jest to osada czy miasto.

Przykład: Gracz posiada dwie osady przy pierwszym polu gór oraz miasto przy drugim polu. Zagrywając kartę Górnictwo, gracz otrzyma cztery karty rudy.

Inżynier (1x)

Możesz wybudować za darmo mury miejskie wokół jednego ze swoich miast.

Mury dają lepszą ochronę przed złodziejem!

Gracz bierze pionek murów miejskich i umieszcza je pod swoim miastem. W chwili wyrzucenia złodzieja, gracz posiadający mury miejskie może posiadać na ręku dwie karty więcej. Dla każdego miasta można wybudować tylko jedno mury. Nie można wybudować więcej niż trzech murów miejskich. Osady nie mogą posiadać murów.

Irygacja (2x)

Otrzymujesz 2 karty zboża za każde pole uprawne, przy którym znajduje się przynajmniej jedna twoja osada lub miasto.

Za każde pole ze zbożem (pole uprawne), przy którym znajdują się zabudowania gracza, otrzymuje on 2 karty tego surowca. Nie ma znaczenia czy jest to osada czy miasto.

Przykład: Gracz posiada dwa miasta przy pierwszym polu uprawnym oraz osadę przy drugim. Zagrywając kartę Irygacja, gracz otrzyma cztery karty zboża.

Medycyna (2x)

Płacąc 2 karty rudy i 1 kartę zboża możesz wymienić jedną ze swoich osad na miasto.

Poprzez zagraniem tej karty można zaoszczędzić 1 zboże oraz 1 rudę. Dwie karty medycyny nie mogą być zagrane równocześnie (efekt nie sumuje się).

Płatnerstwo (2x)

Możesz za darmo wytrenować 2 swoich rycerzy - każdego o 1 poziom (należy pamiętać o warunkach 3 poziomu). Potężny rycerz nie może być już trenowany.

Gracz może trenować do 2 rycerzy (w gotowości lub spoczynku). Silny rycerz (2 poziom) może być trenowany tylko wtedy, gdy gracz posiada w swoim mieście „twierdzę” (polityka - niebieski), w przeciwnym razie nie może tego robić. Stan rycerza (w gotowości czy spoczynku) nie zmienia się po treningu. W pojedynczej kolejce dany rycerz może być trenowany tylko raz (o 1 poziom).

Wynalazca (2x)

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

Gracz ma szansę poprawić swoje dochody surowców! Może wybrać dwa dowolne żetony z liczbą (oprócz 2, 6, 8, 12) a potem zamienić je między sobą miejscami. Kiedy przykładowo chce wymienić żetony „9” i „11”, zdejmując z planszy żeton „9” i umieszcza na jego miejscu żeton „11”. Następnie kładzie „9” na pustym polu po „11”. Gracz, który zamienia żetony nie musi posiadać w tym miejscu ani osady ani miasta. Żeton może być wymieniony nawet, jeśli stoi na nim złodziej.

POLITYKA (NIEBIESKI)

Biskup (2x)

Przestawiasz pionek złodzieja na inne pole i ciągniesz 1 kartę (surowca lub towaru) od każdego z graczy, który posiada w jego sąsiedztwie przynajmniej jedną osadę lub miasto.

Po przestawieniu złodzieja na nowe pole gracz może ukraść po jednej karcie od każdego z graczy, który posiada osadę lub miasto przy tym polu (ze złodziejem). Jeśli gracz posiada przy danym polu dwa budynki, mimo to można od niego ukraść tylko 1 kartę.

Dezerter (2x)

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

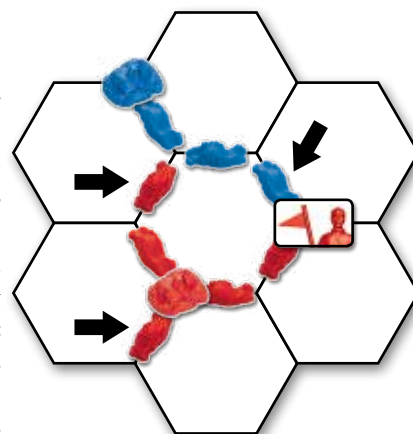
Jeśli gracz nie jest w stanie wystawić rycerza tego samego poziomu, który został zdjęty przez przeciwnika (np. przeciwnik zdjął z planszy silnego rycerza, a gracz obu swoich silnych rycerzy już wystawił na planszy), może wystawić słabszego rycerza. Jeśli również to nie jest możliwe, przeciwnik wprawdzie zdejmując z planszy swojego rycerza, jednak gracz nie może wystawić własnego. Jeśli przeciwnik zdejmując z planszy potężnego rycerza, gracz może wystawić własnego potężnego rycerza, również wtedy, gdy sam nie ukończył jeszcze trzeciego etapu rozbudowy w dziedzinie polityki.

Rycerz, którego wystawia gracz posiada ten sam stan (gotowości/spoczynku) co rycerz, którego usunął przeciwnik.

Dyplomata (2x)

Możesz zdjąć z planszy wybraną końcową drogę lub statek. Jeśli zdjąłeś własną drogę lub statek, możesz od razu umieścić ją w innym miejscu planszy (zgodnie z zasadami).

Określenie „końcowa” odnosi się do drogi (lub statków przy Żeglarzach), która jest początkiem lub końcem trasy. Na tym otwartym końcu nie może znajdować się ani rycerz ani osada czy miasto w tym samym kolorze.



Strzałkami oznaczono końcowe drogi.

Drogi handlowe przerwane przez rycerzy, osady lub miasta przeciwnika nie są uważane za końcowe i nie mogą być usuwane (to samo dotyczy statków). Droga należąca do przeciwnika wraca do swojego właściciela. Jeśli gracz zdjął własną drogę lub statek, może od razu bezpłatnie umieścić ją w innym miejscu planszy (zgodnie z zasadami budowania - obok własnej drogi lub osady/miasta). Tylko po odrzuceniu własnej drogi można ją natychmiast ponownie umieścić na planszy nie płacąc surowców. Kombinacja „usunięcie drogi przeciwnika/wyłożenie własnej drogi” nie jest możliwa

Uwaga: Za pomocą „Dyplomaty” można przesunąć nawet dwa statki w jednej kolejce - jeden z nich zgodnie z zasadami opisanymi w „Żeglarzach”, a drugi dzięki karcie „Dyplomata”.

Intryga (2x)

Możesz usunąć ze skrzyżowania dowolnego rycerza należącego do przeciwnika, jednak do tego skrzyżowania musi dochodzić Twoja droga lub linia statków.

Dzięki tej karcie można wyprzeć wrogi rycerza, który blokuje miejsce budowy lub przerywa drogę handlową. Oczywiście w miejscu, na którym znajdował się rycerz można ustawić nowego rycerza (może to zrobić każdy z graczy zgodnie z zasadami). Aby zagrać tę kartę gracz nie musi posiadać żadnego własnego rycerza. Wyparty rycerz musi zostać przestawiony - jeśli nie ma dla niego wolnego miejsca, jest odrzucany (wraca do właściciela).

Konstytucja (1x)

1 Punkt Zwycięstwa

Tę kartę punktu zwycięstwa należy wyłożyć przed sobą odkrytą. Karty punktów zwycięstwa nie mogą być trzymane zakryte na ręku. Podobnie jak wszystkie karty postępu, ta karta nie wlicza się do limitu kart w momencie wyrzucenia „7” ani do limitu posiadanych kart postępu.

Sabotażysta (2x)

Każdy gracz, który posiada tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa niż ty, traci natychmiast połowę kart posiadanych na ręku (surowców i/lub towarów).

Przy wartościach nieparzystych, suma jest zaokrąglana w dół (przy 9 kartach, gracz musi odrzucić 4 z nich).

Szpieg (3x)

Możesz obejrzeć karty postępu posiadane przez wybranego gracza, po czym zabrać jedną z nich dla siebie.

Dozwolona jest kradzież Szpiega i jego natychmiastowe ponowne wykorzystanie. Karty punktów zwycięstwa nie mogą być ukradzione.

Wesele (2x)

Każdy gracz, który posiada więcej punktów zwycięstwa niż ty, musi przekazać Ci 2 wybrane przez siebie karty (surowce i/lub towary).

Jeśli dany gracz posiada tylko jedną kartę na ręku, musi ją dodać. Tylko ten, kto nie posiada żadnych kart jest zwolniony z podarunku.

Wódz (2x)

Możesz za darmo zmobilizować wszystkich swoich rycerzy.

Jednorazowo mobilizacja wszystkich własnych rycerzy nie kosztuje gracza ani jednej karty zboża.

Flota handlowa (2x)

Do końca swojej kolejki możesz wymieniać wybrany rodzaj surowców lub towarów w stosunku 2:1.

Podczas tej wymiany należy oddawać karty surowców lub karty towarów tego samego rodzaju. Kombinacje kart są niedozwolone. Przykładowo, można dowolną ilość razy oddać po 2 karty papieru i otrzymać za nie każdorazowo 1 dowolny surowiec lub towar.

Handlarz (6x)

Ustaw handlarza na polu obok własnej osady lub miasta. Tak długo jak handlarz stoi na tym polu, możesz wymieniać surowce z tego pola w stosunku 2:1.

Gracz umieszcza pionek handlarza na polu obok swojej osady lub miasta. Tak długo jak handlarz stoi na tym polu (pozostaje na miejscu), gracz może wymieniać surowce tego rodzaju w stosunku 2:1. Surowce można oczywiście wymienić również na towary.

Handlarz ma wartość 1 punktu zwycięstwa dla jego posiadacza. Jeśli inny gracz zagra kartę „Handlarz”, otrzymuje pionek, przywilej handlowy oraz punkt zwycięstwa. Złodziej nie ma żadnego wpływu na handlarza.

Mistrz handlowy (2x)

Wybierz gracza, który posiada więcej punktów zwycięstwa od Ciebie. Wybierz 2 karty spośród tych, które trzyma na ręku (surowce i/lub towary) i zabierz je na swoją rękę.

Możesz obejrzeć karty trzymane na ręku przez wybranego gracza, po czym zabrać 2 z nich dla siebie. Żaden z przeciwników nie może obronić się przed tą „kradzieżą” nawet, jeśli posiada tylko jeden punkt zwycięstwa więcej.

Monopol na surowiec (4x)

Wybierz jeden rodzaj surowca. Każdy z graczy musi oddać Ci 2 karty tego surowca, jeśli takie posiada.

Jeśli gracz posiada tylko jedną kartę danego surowca, także musi oddać tę kartę.

Monopol na towar (2x)

Wybierz jeden rodzaj towaru. Każdy z graczy musi oddać Ci 1 kartę tego towaru, jeśli taką posiada.

Porty handlowe (2x)

Każdemu z graczy możesz dać po jednej karcie surowca. W ramach zapłaty gracz musi przekazać ci dowolną kartę towaru, o ile taką kartę posiada.

Ten przywilej można wykorzystywać jedynie w czasie swojej kolejki. Jednakże z każdym można handlować tylko raz, a wskazani gracze sami wybierają kartę towaru, którą chcą oddać. Jeśli gracz zaoferuje kartę surowca graczowi, który nie posiada kart towarów, nie dochodzi do wymiany. W takiej sytuacji nie trzeba oddawać zaoferowanej karty surowca.

CATAN

ROZSZERZENIE

KUPCY I BARBARZYŃCY



Trzecie rozszerzenie „**Kupcy i Barbarzyńcy**” wprowadza do gry nowe przygody, które dzieją się w całym świecie Catanu, a zaprezentowane są za pomocą różnych scenariuszy: Pola móż zyskują zupełnie nowe znaczenie kiedy do gry zostają wprowadzeni rybacy. Przez wyspę zaczynają płynąć rzeki, które można przekraczać jedynie przy pomocy mostów. Neutralna karawana wielbłądów ściąga na wyspę, a gracze przy pomocy wozów kupieckich zaczynają transportować towary i walczyć o majątek. Zwabieni bogactwem wyspy barbarzyńcy wyruszają na kolejne łowy.

CATAN

ROZSZERZENIE

ŻEGLARZE



Wraz z rozszerzeniem „**Żeglarze**” świat Catanu staje się jeszcze bardziej zróżnicowany. W ośmiu scenariuszach, gracze uczą się budować statki i opuszczają znane wybrzeża Catanu. Na początku gracze odwiedzą pobliskie wyspy, później zajmą się handlem i odkrywaniem nowych wysp, a wreszcie wybudują wspaniałe cuda Catanu i staną do walki z piratami. Statki pozwolą również stworzyć świat złożony z wielu małych i kilku większych wysp – żeglując pomiędzy nimi gracze odwiedzą znajome wybrzeża lub odkryją całkiem nowe lądy.