

# CATAN

— ROZSZERZENIE —

## ODKRYWCY I PIRACI

Z tym dodatkiem możecie zagrać w „Odkrywców i Piratów“ w pięć, a nawet sześć osób!



### OPIS GRY

Gra składa się z kilku, nawiązujących do siebie scenariuszy. We wszystkich scenariuszach gracze muszą zbadać nieznaną morze i założyć osady na nowoodkrytych wyspach. Z tym zadaniem zmierzą się także w pierwszym scenariuszu, który służy jako wprowadzenie do najważniejszych zasad tego dodatku.

W kolejnych scenariuszach gracze otrzymają dodatkowe zadania (misje). Będą musieli podbić obozyska piratów, złowić ryby i dostarczyć je do Rady Catanu, albo wytargować przyprawy od tajemniczych mieszkańców Wyspy Przypraw.

Aby z powodzeniem odkrywać nowe obszary i wypełniać misje wyznaczone przez Radę, oprócz pionków znanych z gry podstawowej, gracze potrzebują nowych pionków wchodzących w skład tego dodatku: osadników, statków, osady portowe, jednostki, statki piratów, ławice ryb i worki przypraw.

Punkty zwycięstwa otrzymuje się za budowę osad i osad portowych. Dodatkowo można otrzymać punkty zwycięstwa misji za wykonanie zadań. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa.

W pierwszym, trwającym około 30 minut scenariuszu „Łąd na horyzoncie” wyjaśniona zostaje pierwsza część podstawowych zasad – pozostałe zasady nie są potrzebne do rozegrania tego scenariusza. Przed rozpoczęciem drugiego scenariusza zostaje wyjaśniona druga część głównych zasad.

W każdym kolejnym scenariuszu pojawia się nowa misja z dodatkowymi, indywidualnymi zasadami. W ten sposób, krok po kroku gracze poznają nowe reguły, aż do końcowego scenariusza „Odkrywców i Piratów”, bez potrzeby przyswajania wszystkich reguł od początku. Dlatego zalecamy, aby rozgrywać scenariusze z zachowaniem podanej kolejności. W razie pytań dotyczących konkretnych zasad, pomocny może okazać się spis słów kluczowych zamieszczony pod koniec tej instrukcji.



## Zawartość

### Pionki

4 zestawy w 4 kolorach po:

- 16 (4x4) osad portowych



- 36 (4x9) pionków jednostek



- 12 (4x3) statków



- 8 (4x2) pionków osadników



- 12 (4x3) znaczników



- 4 (4x1) statków pirackich



### Elementy neutralne:

- 6 pionków ławic ryb



- 24 pionki worków przypraw



- 40 złotych monet o wartości 1



- 36 złotych monet o wartości 3




### Części ramki

1 x: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 x: B1, B2, B3

### Pola terenu

- 6x złotoosna rzeka
- 6x ryby
- 6x przyprawy
- 6x standardowe pola terenu, 6 żetonów z liczbami (z zielonymi oznaczeniami na odwrocie)
- 6x standardowe pola terenu, 6 żetonów z liczbami (z pomarańczowymi oznaczeniami na odwrocie)

**Uwaga:** W celu ułatwienia oddzielenia elementów poszczególnych dodatków z serii CATAN, pola terenu z „Odkrywców i Piratów” zostały oznaczone następującym symbolem: 

Znajduje się on z przodu każdego pola terenu, w lewym dolnym rogu.

### Pozostałe

- 6 żetonów „Obóz Piratów”
- 3 karty misji i 3 karty punktów zwycięstwa
- 4 nowe karty kosztów budowy
- 10 woreczków strunowych na elementy gry

### Sortowanie elementów tekturowych i plastikowych pionków

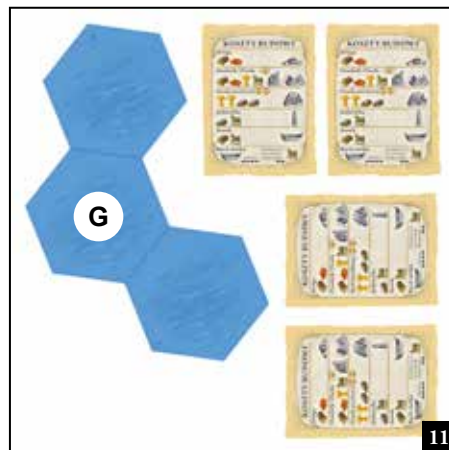
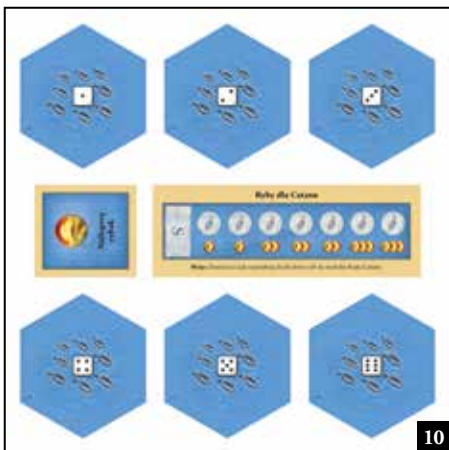
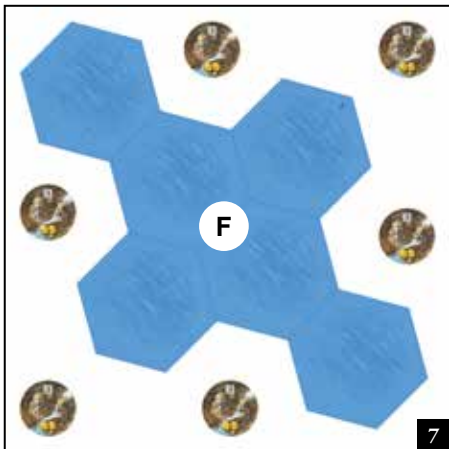
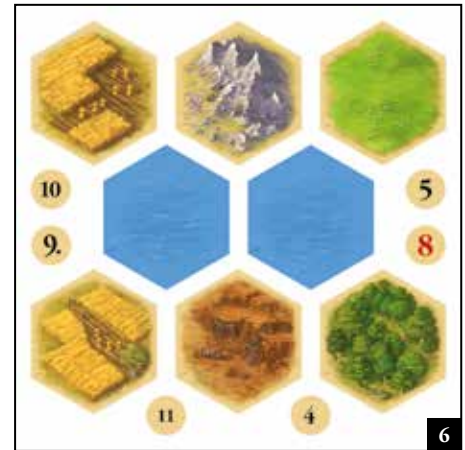
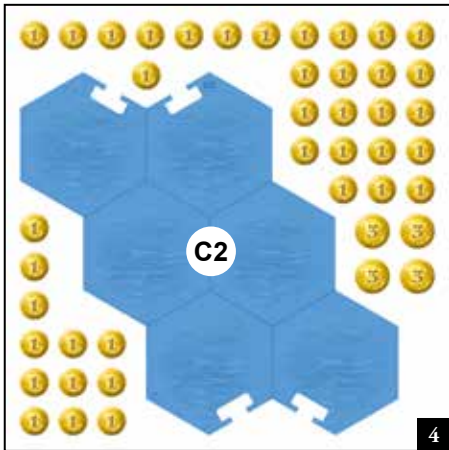
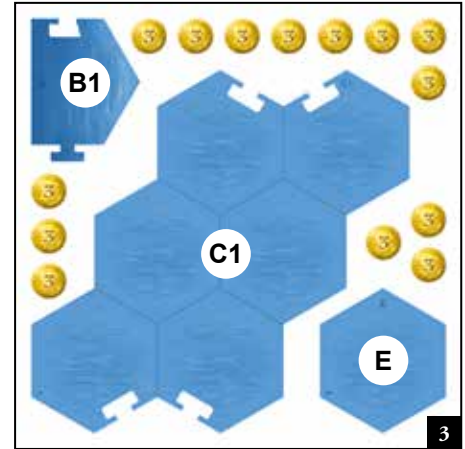
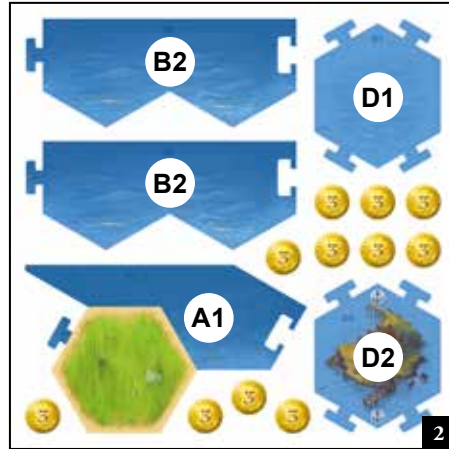
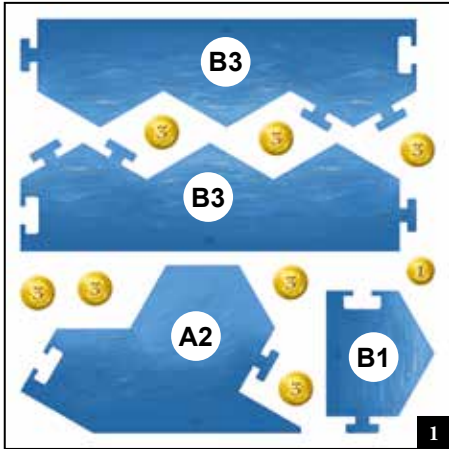
1. Wypychanie elementów należy koniecznie rozpocząć od arkusza 12! Dziesięć wydrukowanych na nim tabliczek należy wyjąć z ramki i każdą włożyć do osobnego woreczka strunowego.
2. Następnie należy wyjąć wszystkie części ramki (z grubszych) arkuszy ponumerowanych od 1 do 4 i odłożyć je z powrotem do pudełka.
3. Wypchnięte monety (o wartości 1 i 3) należy zapakować do woreczka z tabliczką „Złote monety”.
4. Wszystkie elementy z arkuszy 5 i 6 należy wyjąć i zapakować do woreczka z tabliczką „ZIELONE i POMARAŃCZOWE Standardowe pola + żetony z liczbami”.
5. Wszystkie części z arkusza 7 należy wypchnąć. Część ramki „F” należy odłożyć do pudełka. 6 żetonów „Obóz Piratów” należy zapakować do woreczka z tabliczką „OBOZY PIRATÓW”.
6. Wszystkie części z arkusza 8 należy wypchnąć i zapakować do woreczka z tabliczką „OBOZY PIRATÓW”.
7. Wszystkie części z arkusza 9 należy wypchnąć i zapakować do woreczka z tabliczką „PRZYPRAWY DLA CATANU”.
8. Wszystkie części z arkusza 10 należy wyjąć i zapakować do woreczka z tabliczką „RYBY DLA CATANU”.
9. Wszystkie części z arkusza 11 należy wyjąć. Część ramki z literą „G” oraz 4 nowe karty kosztów budowy należy odłożyć do pudełka.
10. Następnie należy podzielić pionki zgodnie z kolorami i spakować je do odpowiednich woreczków z tabliczkami „Pionki czerwone”, „Pionki białe”, „Pionki niebieskie”, „Pionki pomarańczowe”.
11. 6 neutralnych szarych „ławic ryb” należy zapakować do woreczka z tabliczką „RYBY DLA CATANU”, a 24 „worki przypraw” do woreczka z tabliczką „PRZYPRAWY DLA CATANU”.

### Elementy z gry podstawowej niezbędne do rozgrywki

1. Z gry podstawowej należy wybrać następujące pola terenu: 3x góry, 4x las, 3x pastwisko, 2x pole uprawne, 2x glina
2. Następnie należy wybrać następujące żetony z liczbami: 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12. Wszystkie te części należy zapakować do woreczka z tabliczką „GRA PODSTAWOWA: Standardowe pola + żetony z liczbami”.
3. Wszystkie drogi i osady z gry podstawowej należy zapakować zgodnie z kolorami do odpowiednich woreczków z pionkami. Do rozgrywki z tym dodatkiem nie będą potrzebne miasta.
4. Z gry podstawowej należy wziąć także wszystkie karty surowców (bez kart rozwoju) i 2 pojemniki na karty.
5. Na koniec, z gry podstawowej należy wybrać 6 długich części ramki i obie kostki.

**Ważne:** 6 części ramki należy odwrócić na stronę, na której nie ma nadrukowanych portów. Złożenie ramek jest łatwiejsze, jeśli części z podstawowej wersji gry są wkładane od góry w nowe części z dodatku „Odkrywców i Piraci”.

Klaus Teuber na swoim blogu „Warsztat gier” opisuje historię prac nad rozszerzeniem „Odkrywców i Piraci”.  
Blog dostępny jest na stronie [www.catan.de](http://www.catan.de)  
(blog dostępny w języku niemieckim)



## Scenariusz 1 – Łąd na horyzoncie

### Potrzebne elementy

Z gry podstawowej potrzebne będą następujące elementy:

- wszystkie części z woreczka „GRA PODSTAWOWA: Pola terenu + żetony z liczbami”,
- 6 długich części ramki,
- wszystkie drogi i osady,
- 2 kostki,
- wszystkie karty surowców (bez kart rozwoju).

Z tego dodatku potrzebne będą następujące elementy:

- części ramki: A1, A2, 2x B3, C1, C2, D1, F,
- pionki wymienione na następnej stronie w akapicie „Przygotowanie gry”,
- cała zawartość woreczka „ZIELONE i POMARAŃCZOWE Standardowe pola + żetony z liczbami”,
- wszystkie monety z woreczka „Złote monety”.

Scenariusz wprowadzający trwa około 30 minut, nie należy go pomijać!

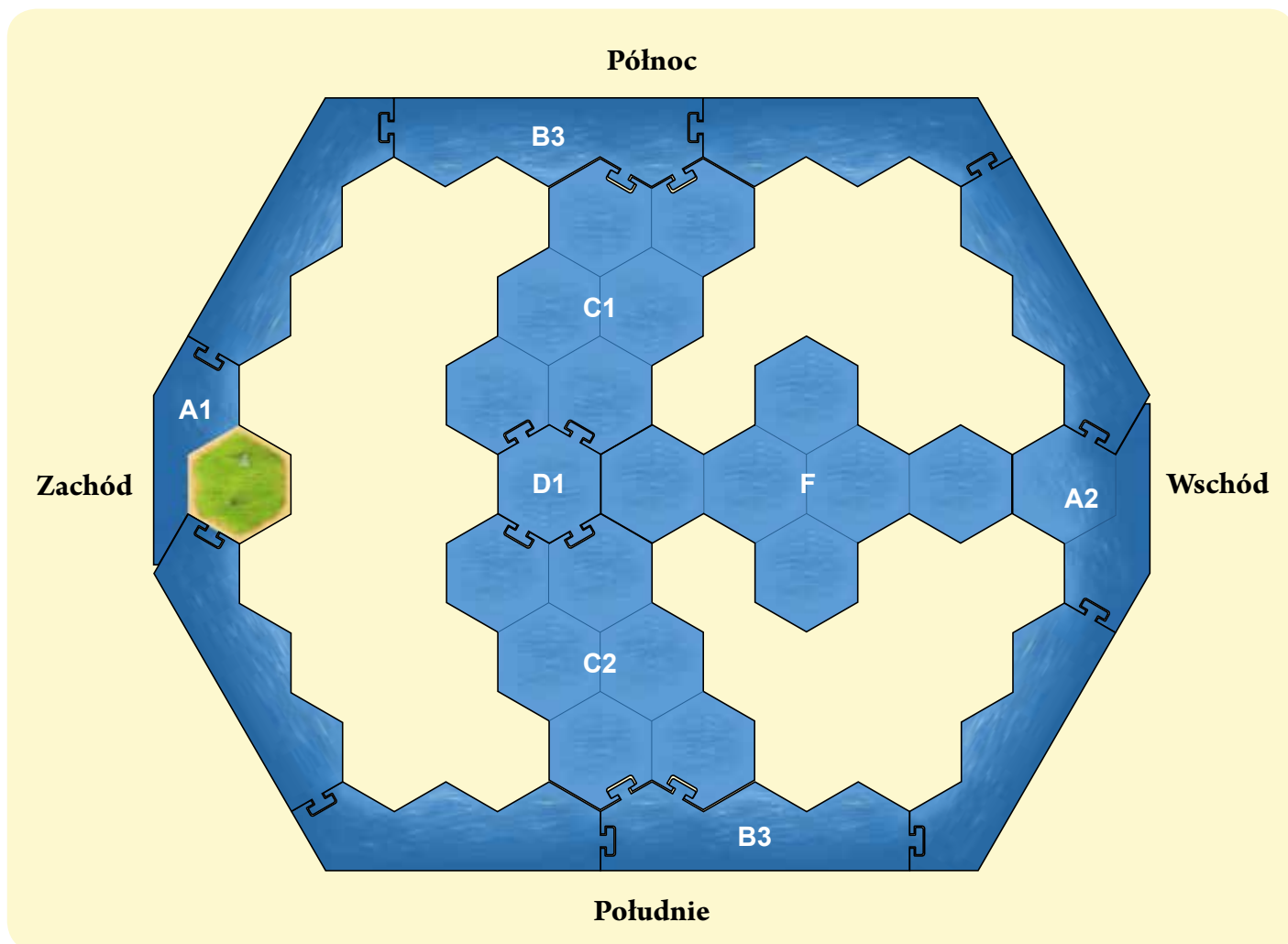
**Uwaga:** Wszystkie powyższe materiały potrzebne są w każdym ze scenariuszy.

W opisach kolejnych scenariuszy nie będą więc po raz kolejny wymieniane.

### Przygotowanie planszy

#### Układ elementów planszy

Części ramki z gry podstawowej i wymienione powyżej części ramki z tego dodatku należy ułożyć w sposób przedstawiony na poniższej ilustracji. Gotowa plansza podzielona jest na trzy obszary. Na zachodzie znajduje się obszar wyspy startowej. Na wschodzie część ramki „F” dzieli nieodkryty obszar na część północną i południową.



## Ustawienie pól i żetonów z liczbami na obszarze wyspy startowej

Wyspę startową układa się z pól terenu z gry podstawowej tak, jak przedstawiono na ilustracji. Następnie na polach należy ułożyć żetony z liczbami, czyniąc to również w sposób zaprezentowany poniżej.



### Ustawienie pól terenu i żetonów z liczbami na nieodkrytym obszarze

Na nieodkrytych obszarach **wykłada się ZIELONE i POMARAŃCZOWE standardowe pola**. Przed wyłożeniem, pola trzeba podzielić zgodnie z oznaczeniami na odwrocie (zielone i pomarańczowe) na dwa stosy. Każdy stos należy wymieszać. Pola z zielonego stosu wykłada się w części północnej, a z pomarańczowego stosu w części południowej, wszystkie kolorowymi oznaczeniami do góry.

Żetony z liczbami dla terenów, które będą odkrywane w trakcie gry, należy podzielić zgodnie z ich oznaczeniami na odwrocie na dwa stosy i oddzielnie wymieszać. Każdy stos z żetonami, odwróconymi kolorami do góry, należy przygotować obok pól terenu tego samego koloru (patrz ilustracja).

### Przygotowanie gry

Każdy gracz otrzymuje następujące pionki w wybranym przez siebie kolorze:

- wszystkie drogi z gry podstawowej
- wszystkie osady z gry podstawowej
- 4 osady portowe z dodatku
- 3 statki z dodatku
- 2 osadników z dodatku

Wszystkie pozostałe pionki z tego dodatku nie będą potrzebne w scenariuszu wprowadzającym.

- Karty surowców z gry podstawowej oraz kostki także należy przygotować obok planszy.
- Każdy gracz otrzymuje jedną z nowych kart kosztów budowy, które zastępują karty kosztów budowy z gry podstawowej.
- Każdy gracz otrzymuje 2 złote monety. Pozostałe złoto należy położyć obok planszy, tworząc bank.



# Scenariusz wprowadzający: „Łąd na horyzoncie”

## Faza zagospodarowania wyspy

W tym pierwszym scenariuszu gracze nie mogą samodzielnie rozstawiać swoich osad. Każdy gracz musi ustawić swoją osadę portową, statek z osadnikami (statek z pionkiem osadnika), a także osadę i drogę w zaznaczonych miejscach tak, jak przedstawiono na poniższej ilustracji.

Podczas rozgrywki trzyosobowej, pionki w czwartym, niewykorzystywanym kolorze, nie są rozstawiane.

Początkowe surowce: Każdy gracz pobiera za każdy teren, z którym graniczy jego osada, odpowiednią kartę surowców.



## Rozgrywka dwuosobowa:

Każdy gracz wybiera sobie kolor. Pionki niewybranych kolorów pozostają na wyspie startowej jako utrudnienie. Należy usunąć tylko statki z osadnikami w niewykorzystywanych kolorach.

## Zasady gry podstawowej

We wszystkich scenariuszach z tego dodatku obowiązują zasady gry podstawowej, z wyjątkami przedstawionymi poniżej:

- W grze nie ma żadnych kart rozwoju.
- Podczas rozgrywki nie przyznaje się kart specjalnych „Najdłuższa droga handlowa” oraz „Najwyższa władza rycerska”.
- Osad nie można przekształcać w miasta.
- W grze nie ma złodzieja, jeśli na kostkach wypadnie „7” każdy gracz, który posiada więcej niż 7 surowców, traci połowę swoich surowców. Od drugiego scenariusza wprowadzone zostają dodatkowo statki piratów.

## Fazy rozgrywane podczas tury

### Faza zysku

W swojej kolejce gracz rzuca kostkami, aby określić rodzaj zysku w postaci surowców dla wszystkich graczy.

**Odszkodowanie w złocie:** Jeśli wynik na kostkach wskazuje na liczbę – z wyjątkiem „7” – za którą gracz nie otrzymuje żadnych surowców, otrzymuje on odszkodowanie w postaci 1 złotej monety z banku.

### Faza handlu i budowy

Po fazie zysków gracz może normalnie handlować i budować. Nie musi przy tym zachowywać określonej kolejności. Gracz może więc najpierw budować, potem handlować i znów budować itd.

**Wymiana 3:1:** W tym dodatku nie ma portów, które występują w grze podstawowej. Nadal można jednak wymieniać surowce w stosunku 3:1, a więc oddając trzy jednakowe surowce do banku można wziąć z niego jeden dowolny surowiec. Oddając trzy jednakowe karty surowców można w zamian otrzymać także 1 złotą monetę.

**Zakup surowców za złoto:** Złota nie można wymieniać w stosunku 3:1. Jednak maksymalnie dwa razy na turę gracz może za 2 złote monety kupić dowolny surowiec z banku. Złota można także używać podczas handlu z innymi graczami.

### Faza ruchu

Gdy gracz zakończył swoją fazę handlu i budowy, rozpoczyna fazę ruchu:

- Może przemieszczać wszystkie swoje statki i wykonywać związane z nimi akcje.
- Handlowanie i budowanie podczas fazy ruchu jest zabronione.

Po fazie ruchu gracz kończy swoją turę.

## Drogi morskie

Brzegi pół morza stanowią drogi morskie. Drogi morskie oddzielają od siebie pola morza i pola lądu od pół morza. Po drogach morskich poruszają się statki. Za drogi morskie uznaje się także brzegi ramki, które graniczą z polami morza lub lądu.

Na trasach nadmorskich można zarówno budować drogi, jak i poruszać się po nich statkami. Na trasie nadmorskiej może znajdować się jednocześnie 1 droga oraz maksymalnie 2 statki.

## Statki, osadnicy i osady portowe

### Statki

Statki służą do transportowania pionków i towarów z jednego miejsca do drugiego.

### Budowa statków

Statek kosztuje 1x drewno i 1x wełnę. Gdy gracz zbuduje statek, ustawia go na jednej z dwóch lub trzech dróg morskich, które graniczą z jedną z jego osad portowych.

- Budowa statku nie może łączyć się z odkrywaniem terenu. Dlatego nie można ustawić nowego statku na drodze morskiej, która graniczy z nieodkrytym polem.
- Jeśli gracz chce zbudować nowy statek, a na planszy znajdują się już wszystkie jego statki, musi usunąć dowolny swój statek z planszy i na nowo, za 1 drewno i 1 wełnę, zbudować kolejny statek i postawić go przy swojej osadzie portowej. Jeśli statek usunięty z planszy był załadowany, jego ładunek wraca do banku i przepada.

### Przemieszczanie statków

- Statki można przemieszczać tylko w fazie ruchu.
- Statek przemieszcza się z jednej drogi morskiej na drugą. Może poruszać się w dowolnym kierunku, a nawet zmieniać kierunek ruchu podczas jednej tury – także cofnąć się do miejsca, skąd wyruszył.
- Każdy gracz dysponuje 4 punktami ruchu na każdy swój statek. Przemieszczenie statku na sąsiadującą drogę morską kosztuje 1 punkt ruchu.
- Ruch jednego statku musi zostać zakończony, zanim rozpocznie się ruch następnego statku.
- Raz w swojej turze gracz może dokupić dla każdego swojego statku 2 dodatkowe punkty ruchu. Te 2 dodatkowe punkty ruchu dla jednego statku kosztują 1 wełnę.
- Na jednej drodze morskiej mogą znajdować się maksymalnie dwa statki – należące do jednego albo dwóch różnych graczy. Gracz może swoim statkiem wyminąć jeden albo dwa stojące obok siebie statki. Nie może jednak zakończyć ruchu swojego statku na drodze morskiej, na której znajdują się już dwa statki.

### Załadunek i rozładunek statków

Każdy statek dysponuje ładownią, w której mieszczą się dwa małe pionki (jednostki albo worki przypraw) albo jeden duży pionek (osadnik, ławica ryb). Pionki można usuwać ze statków i odkładać do banku, aby robić miejsce na bardziej wartościowe pionki.

Załadunek i rozładunek statków nie zużywa żadnych punktów ruchu.

Po załadowaniu albo rozładowaniu statek można dalej przemieszczać, pod warunkiem, że przysługują mu jeszcze punkty ruchu.

### Odkrywanie obszarów przy pomocy statków

W celu odkrycia nowych terenów, gracz musi przemieścić swoje statki w kierunku północnej lub południowej części nieodkrytego obszaru (A). Jeśli (pusty bądź załadowany) statek po przemieszczeniu wskazuje czubkiem (dziobem lub rufą) na nieodkryte pole (B), gracz musi je odkryć - wtedy odwraca je na drugą stronę. Jeśli jest to pole terenu, gracz bierze z odpowiedniego stosu żeton z liczbą o oznaczeniu w tym samym kolorze, co pole terenu i kładzie go liczbą do góry na danym polu terenu (C).

**Nagroda za odkrycie:** Gdy gracz odkryje pole terenu, otrzymuje w nagrodę surowiec z tego pola (D). Jeśli odkryje inny rodzaj pola (np. pole morza), wówczas otrzymuje 2 złote monety.

**Odkrycie kończy ruch statku:** Po dokonaniu odkrycia statek nie może kontynuować ruchu, wszelkie pozostałe punkty ruchu przepadają.



# Scenariusz wprowadzający: „Łąd na horyzoncie”

## Osada

Osady można zakładać na dwa sposoby: przy pomocy statku, albo tak jak w grze podstawowej, na dozwolonym skrzyżowaniu, budując najpierw drogi. Istnieją jednak pewne ograniczenia (patrz prawa kolumna).

## Osada portowa

Osadę na wybrzeżu wyspy startowej albo na wybrzeżu odkrytych pól terenu za 2 zboża i 2 rudy można przebudować na osadę portową. Gracz budujący osadę portową, płaci koszty budowy, odkłada osadę z powrotem do swoich zasobów i zastępuje ją osadą portową.

- Osada jest warta 2 punkty zwycięstwa.
- Osada portowa posiada dok, który mieści dwa małe pionki (jednostki, przyprawy) albo jeden duży pionek (osadnik, ławica ryb).

**Ważne:** Każda osada portowa zapewnia tylko jeden surowiec, gdy wynik na kostkach wskaże pole terenu, które z nią graniczy – a nie 2 surowce jak w przypadku miast w grze podstawowej.



## Osadnik

### Dodawanie osadników/ statków z osadnikami

- Dodanie pionka osadnika kosztuje tyle samo, co budowa osady.
- Gdy gracz dodaje osadnika, ustawia go albo w pustym doku swojej osady portowej, albo od razu na swoim pustym statku, który stoi na drodze morskiej obok należącej do gracza osady portowej. Nowych osadników nie można stawiać obok osady lub osady portowej.
- Jeśli miejsce w doku, jak i miejsce w stojącym obok statku, jest już zajęte przez inne pionki, nowego osadnika można tam ustawić tylko po usunięciu innych pionków z doku, albo ze statku, i odłożeniu ich z powrotem do zasobów.
- Osadnika nie można przemieszczać po lądzie, można transportować go tylko przy pomocy statku.



## Faza ruchu:

### Załadunek osadnika

Jeśli czubek pustego statku wskazuje na osadę portową, w której stoi pionek osadnika, osadnik ten może zostać załadowany na statek. Powstały w ten sposób statek z osadnikiem można przemieszczać tak samo, jak zwykły statek. Załadunek osadnika na statek nie kończy ruchu statku.



## Faza ruchu: Zakładanie osady przy pomocy statków z osadnikami

Jeśli czubek statku danego gracza wskazuje na skrzyżowanie na polu terenu (A), gracz może założyć tam osadę (istnieją od tego pewne wyjątki wyjaśnione w opisie konkretnych misji). Wtedy odkłada statek wraz z osadnikiem z powrotem do swoich zasobów (B) i, nie ponosząc żadnych dodatkowych kosztów, umieszcza na danym skrzyżowaniu swoją osadę (C). Ważne: Podczas budowy osady za pomocą statku z osadnikiem należy normalnie przestrzegać zasad odstępu.



**Ograniczenia:** Na obu nieodkrytych obszarach zawsze pierwszą osadę można założyć tylko przy pomocy statku z osadnikiem. Gdy gracz zbuduje pierwszą osadę na nieodkrytym obszarze, może stamtąd zacząć budować drogi do innych miejsc i zakładać nowe osady w tradycyjny sposób. Może oczywiście zrezygnować z budowy dróg i wznosić nowe osady za pomocą statków z osadnikami.

**Uwaga:** Dróg nie można budować na trasach, a osad na skrzyżowaniach, które graniczą z nieodkrytymi polami. Gdy nowo zbudowana droga jednym ze swoich końców wskazuje na nieodkryte pole, nie odkrywa się tego pola. Nowe pola można odkrywać jedynie za pomocą statków.

## Koniec gry

Scenariusz wprowadzający kończy się w kolejce, w której jeden z graczy zdobędzie 8 punktów zwycięstwa.

Życzymy dobrej zabawy przy pierwszym scenariuszu.

Po przyswojeniu wszystkich zasad, bez problemu można przejść do scenariusza 2, w którym dodatek „Odkrywczy i Piraci” w pełni ukazuje swoje możliwości.

Doświadczeni gracze mogą kontynuować czytanie do strony 14 i rozegrać od razu drugi scenariusz.



## Dodatkowe zasady dla kolejnych scenariuszy

W drugim scenariuszu najpierw dodaje się jednostki, a gdy na kostkach wypadnie „7” wprowadza się do gry statek piratów. Dodatkowo graczom powierzona zostaje pierwsza misja „Obozy Piratów”. Przed poznaniem tej misji i rozegranie drugiego scenariusza, należy jednak zapoznać się z pozostałymi nowymi zasadami.

### Jednostki

Pionki jednostek, w zależności od misji, wprowadza się do gry jako handlarzy albo wojowników.

### Dodawanie i załadunek jednostek

- Dodanie jednostki kosztuje 1 rudę i 1 węgla.
- Gdy gracz dodaje jednostkę, płaci jej koszt i ustawia ją albo na wolnym miejscu w doku jednej ze swoich osad portowych albo na wolnym miejscu na jednym ze swoich statków, który stoi na drodze morskiej obok jego osady portowej.
- Jeśli jednostka zostanie umieszczona w doku osady portowej, w fazie ruchu można ją załadować na statek, przetransportować do celu i tam wyładować.
- W pustym doku lub na pustym statku znajduje się miejsce dla maksymalnie dwóch jednostek.
- Po załadunku lub rozładunku jednostki statek może kontynuować ruch, chyba że wszystkie przysługujące mu punkty ruchu zostały już wykorzystane.



### Ruch jednostek

Jednostki można przemieszczać do celu tylko przy pomocy własnych statków. Nie można przemieszczać ich drogami po lądzie.

### Przeładunek pionków (jednostki, osadnicy, worki przypraw, ławice ryb)

#### A) Przeładunek między statkiem a osadą portową

Jeśli statek załadowany pionkami wskazuje swoim czubkiem na osadę portową załadowaną pionkami, pionki mogą zostać zamienione miejscami.

#### B) Przeładunek między dwoma statkami

Bezpośrednie przeładowanie pionków między dwoma sąsiadującymi statkami **nie** jest dozwolone. Niebezpośrednie przeładowanie pionków jest możliwe, gdy oba statki wskazują czubkami na tę samą osadę portową gracza będącego właścicielem statków. Wtedy ta osada portowa służy przy przeładunku jako tymczasowe składowisko.



?

*Przykład: Statek załadowany dwoma jednostkami wskazuje czubkiem na osadę portową. Osada portowa załadowana jest jednym osadnikiem (1). Gracz zamienia miejscami jednostki i osadnika (2). Następnie ładuje obie jednostki na statek stojący po prawej stronie (3).*

**Wskazówka:** Gdy osady portowe zostaną strategicznie dobrze usytuowane, za pomocą dwóch statków i osady portowej można szybciej transportować pionki do celu.

### Statek piratów

#### Wprowadzenie pierwszego statku piratów

Statek piratów można ustawić na każdym polu morza z dwoma wyjątkami. Wyjątki: Statku piratów nie można ustawić na polach ramki, które wychodzą na zewnątrz oraz na polach morza, które graniczą z wyspą startową. Każdy gracz posiada w swoich zasobach statek piratów. Gracz, który jako pierwszy wyrzuci na kostkach „7”, stawia swój statek piratów na dowolnym dozwolonym polu morza na planszy. Jego statek piratów pozostaje na tym polu dopóki inny gracz nie wyrzuci „7” albo statek piratów nie zostanie przegoniony (patrz strona 10: „Przeganianie statku piratów”).



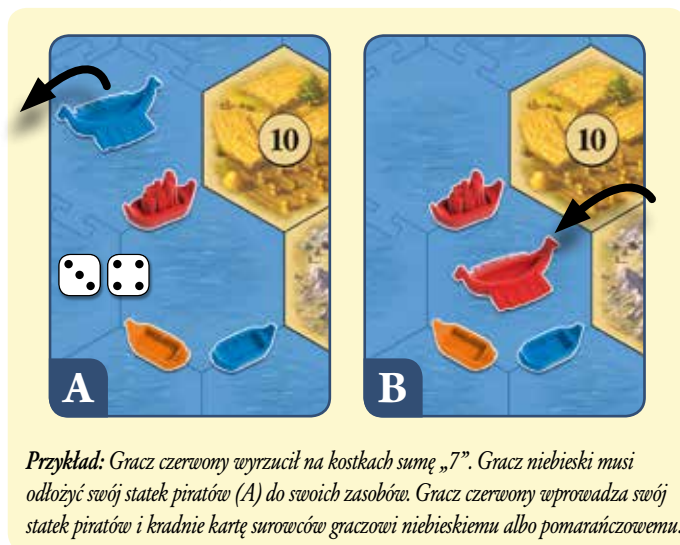
# Dodatkowe zasady dla scenariuszy

## Na kostkach wypadło „7” – wprowadzenie do gry statku piratów

- Jeśli gracz wyrzuci na kostkach „7”, wszyscy gracze, którzy mają na ręce więcej niż 7 surowców, muszą odłożyć z powrotem do banku połowę swoich kart surowców.
- Jeśli statek piratów gracza, który wyrzucił „7”, znajduje się już na planszy, gracz przestawia go na **inne** dozwolone pole morza.
- Jeśli natomiast na planszy znajduje się już statek piratów **innego** gracza, gracz, który wyrzucił „7” ustawia swój statek piratów na polu morza (może go ustawić także na polu morza, na którym obecnie znajduje się statek piratów innego gracza), następnie inny gracz musi odłożyć swój statek piratów z powrotem do swoich zasobów. W ten sposób na planszy zawsze znajduje się tylko jeden statek piratów.

## Wprowadzenie statku piratów – kradzież surowców

Gdy gracz ustawia na polu morza swój statek piratów, może ukraść jedną z zakrytych kart surowców jednemu z przeciwników, którego statek stoi na drodze morskiej obok tego pola. Nie dotyczy to osad i osad portowych. W poniższym przykładzie (B) gracz czerwony może odebrać kartę surowców graczowi niebieskiemu albo pomarańczowemu. Jeśli gracz nie posiada kart surowców (i tylko wtedy!), można ukraść mu w zamian 1 złotą monetę.



## Haracz dla piratów

- Jeśli gracz chce przemieścić swój statek korzystając z drogi morskiej znajdującej się obok pola morza, które jest zajęte przez obcy statek piratów, musi zapłacić do banku haracz za skorzystanie z tej drogi, wynoszący 1 złotą monetę. Jeśli gracz chce zabrać swój statek z drogi morskiej obok pola morza ze statkiem piratów, jest to także uznawane za skorzystanie z drogi.
- Jeśli gracz chce przemieścić kilka swoich statków używając drogi morskiej znajdującej się obok pola morza, które zajęte jest przez obcy statek piratów, za każdy statek musi zapłacić 1 złotą monetę.
- Gracz musi zapłacić haracz w postaci złota także wtedy, gdy podczas swojej fazy handlu i budowy wydał już 4 monety na zakup dwóch surowców.
- Gdy gracz zapłacił już haracz za statek, może w swojej aktualnej turze przemieszczać ten statek korzystając z dowolnej liczby dróg morskich znajdujących się obok pola morza ze statkiem piratów. Ta zasada obowiązuje także wtedy, gdy gracz zabiera swój statek z drogi morskiej znajdującej się obok pola statku piratów, po czym znów na nią wraca. W swojej następnej turze musi jednak na nowo zapłacić haracz, jeśli chce skorzystać z tej drogi morskiej.
- Gracze nie płacą haraczu własnemu statkowi piratów.
- Gracz może zbudować, albo wprowadzić statek, na drogę morską także wtedy, gdy graniczy ona z polem zajęтым przez piratów. Za wprowadzenie statku nie musi płacić haraczu.

## Przeeganianie statku piratów

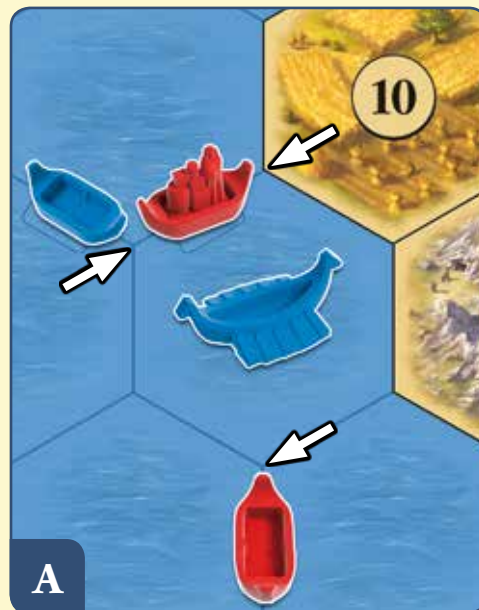
Gracz musi posiadać przynajmniej jeden zdolny do walki statek, aby przegonić statek piratów przeciwnika. Statek jest zdolny do walki, gdy spełnione zostaną oba z poniższych warunków:

- Statek w tej turze jeszcze się nie przemieszczał.
- Statek musi wskazywać czubkiem na skrzyżowanie pola zajętego przez piratów lub stoi na graniczącej z tym polem drodze morskiej.

Gracz może raz na turę w fazie ruchu spróbować każdym ze swoich zdolnych do walki statków przegonić statek piratów innego gracza.

W tym celu gracz rzuca kostką dla każdego ze swoich zdolnych do walki statków. Gdy wyrzuci „6”, pokonany statek piratów zostaje usunięty i oddany właścicielowi. Wtedy zwycięski gracz może postawić swój statek piratów na dowolnym, dozwolonym polu morza. Może wtedy ukraść jednemu z właścicieli sąsiadujących statków kartę surowców (patrz lewa kolumna „Wprowadzenie statku piratów – kradzież surowców”).

Przykład: Gracz czerwony rozpoczął swoją fazę ruchu. Posiada dwa statki, których jeszcze nie przemieścił. Oba wskazują czubkiem na skrzyżowanie pola morza, na którym znajduje się statek piratów (A).



Rzuca kostką dwukrotnie – raz za każdy swój statek. Raz udaje mu się wyrzucić „6”.

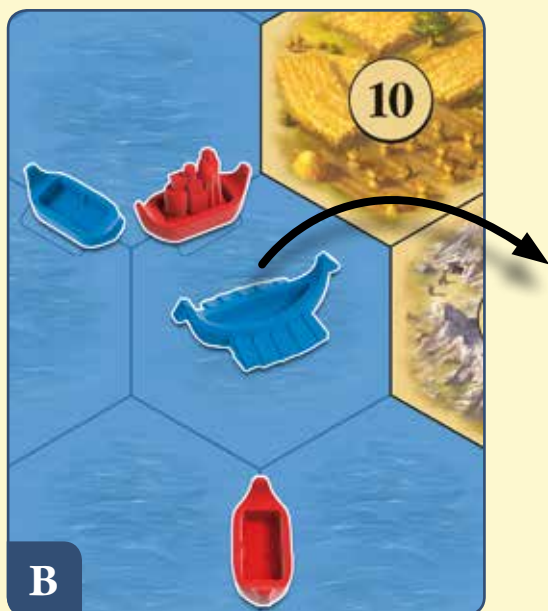


Rzut 1, niepowodzenie



Rzut 2, sukces

Gracz niebieski musi zabrać swój statek piratów z powrotem do swoich zasobów (B).



Gracz czerwony ustawia swój statek piratów i może ukraść kartę surowca właścicielowi niebieskiego statku (C).



## Ogólne zasady misji



Każdy scenariusz, z wyjątkiem pierwszego, rozgrywa się z jedną, dwiema albo wszystkimi trzema misjami. Jeśli scenariusz zakłada kilka misji, rozgrywa się je wszystkie równolegle. Materiały do poszczególnych misji przechowuje się w woreczkach. Do każdej misji dodana jest karta misji i mała karta punktów zwycięstwa. Ilustracja przedstawia kartę misji i kartę punktów zwycięstwa misji „Obozy Piratów”.

- Na początku gry każdy gracz kładzie swój znacznik na polu startowym na karcie misji.
- Za każdym razem, gdy gracz dokona postępu w misji, przemieszcza swój znacznik o jedno pole do przodu.
- Gdy na polu, na które gracz przemieszcza swój znacznik, znajduje się już znacznik przeciwnika, gracz umieszcza swój znacznik bezpośrednio na nim.
- Gracz posiada tyle punktów zwycięstwa misji, ile wskazuje jego znacznik. Na ilustracji gracz czerwony i biały posiadają po 1 punkcie zwycięstwa, natomiast gracze pomarańczowy i niebieski każdy po 2 punkty zwycięstwa. Gracz, którego znacznik stoi najdalej od pola startowego, otrzymuje kartę punktów zwycięstwa danej misji. Jest ona warta 1 punkt zwycięstwa.
- Jeśli znaczniki kilku graczy znajdują się na najdalszym polu jeden na drugim, prawo do karty punktów zwycięstwa przysługuje graczowi, którego znacznik znajduje się na spodzie stosu. Na karcie misji przedstawionej powyżej kartę z punktem zwycięstwa otrzymałby gracz pomarańczowy.

### Dodatkowo:

- Statek, za pomocą którego gracz przegonił statek piratów, może później normalnie zostać przemieszczony.
- Jeśli graczowi nie powiedzie się przegonięcie statku piratów, musi zapłacić haracz za przemieszczenie swojego statku z drogi morskiej znajdującej się obok pola piratów. W innym wypadku nie może skorzystać z tej drogi morskiej.

# Scenariusz 2: Z misją „Obozy Piratów”

## Scenariusz 2 – Obozy Piratów

W tym scenariuszu gracze otrzymują zadanie polegające na odnalezieniu pól złotonośnej rzeki, zajętych przez Obozy Piratów, które ostatecznie należy podbić. Aby podbić Obóz Piratów, gracze muszą posiadać jednostki i wysłać je na zajęte przez piratów pola złotonośnej rzeki.

### Przygotowanie planszy

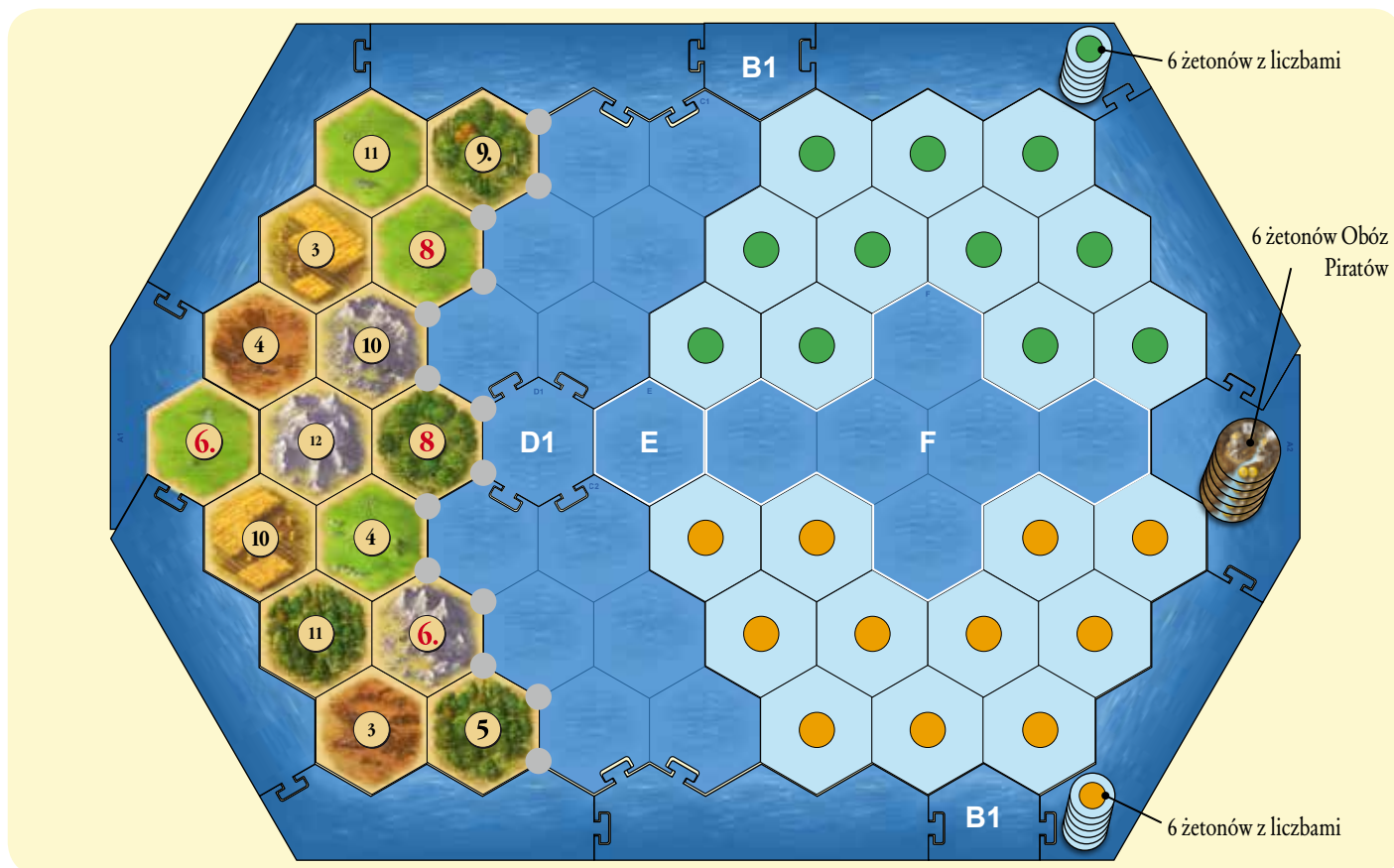
#### Układ elementów planszy

Ramka ze scenariusza 1 zostaje uzupełniona o część B1. W lukę pomiędzy polem „D1”, a częścią morza „F” należy włożyć pole morza „E”.

#### Ustawienie pól i żetonów z liczbami na obszarze wyspy startowej

Pola terenu i żetony z liczbami z gry podstawowej należy ułożyć na obszarze wyspy startowej tak, jak przedstawiono na poniższej ilustracji.

**Wskazówka:** W celu urozmaicenia rozgrywki, podczas drugiej partii można zakryć i wymieszać pola terenu i w sposób losowy rozłożyć je na obszarze wyspy startowej. Pozycja żetonów liczbowych powinna zostać jednak niezmienną.



#### Ustawienie pól na nieodkrytym obszarze

Trzy pola złotonośnej rzeki z misji „Obozy Piratów” z zielonymi oznaczeniami na odwrocie należy wymieszać ze standardowymi polami, z takimi samymi zielonymi oznaczeniami na odwrocie, a następnie ułożyć je zakryte w północnej części nieodkrytego obszaru. Pola złotonośnej rzeki i standardowe pola z pomarańczowymi oznaczeniami na odwrocie także należy wymieszać i zakryte rozłożyć w południowej części nieodkrytego obszaru. Żetony z liczbami, tak jak w scenariuszu 1, należy ułożyć w zakryte stosy obok odpowiadających części obszaru (według oznaczeń).



## Pozostałe przygotowania

- Scenariusz ten rozgrywa się z użyciem pionków ze scenariusza 1. Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje wszystkie jednostki, statek piratów i znacznik w swoim kolorze.
- Do tego scenariusza potrzebne będą także materiały z woreczka „Obozy Piratów”. Kartę misji „Obozy Piratów” i odpowiadającą jej małą kartę punktów zwycięstwa należy położyć obok planszy. Każdy gracz ustawia swój znacznik na polu startowym „S” na karcie misji.
- 6 żetonów „Obóz Piratów” należy przemieszczać liczbami do dołu i ułożyć w stos obok planszy.
- Każdy gracz otrzymuje 2 złote monety.



## Faza zagospodarowania wyspy – wolne zagospodarowanie

Gracze ustawiają najpierw swoje osady portowe, a następnie jeszcze jedną zwykłą osadę – bez drogi – na obszarze wyspy startowej. Robią to zgodnie z zasadami z gry podstawowej. Osada portowa musi znajdować się na jednym z oznaczonych szarym kółkiem skrzyżowań (patrz ilustracja po lewej stronie). Zwykła osada może zostać ustawiona na dowolnym skrzyżowaniu, także na tym oznaczonym kółkiem. Przy zakładaniu osady, a także osady portowej należy przestrzegać zasady odstępu.

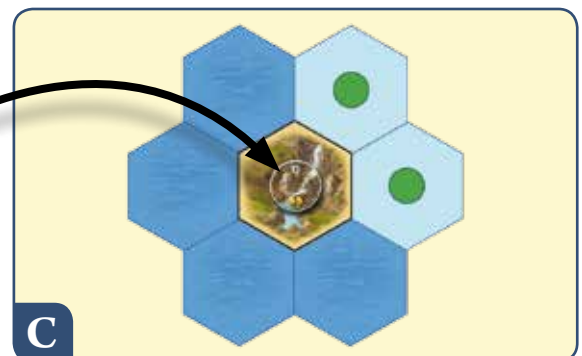
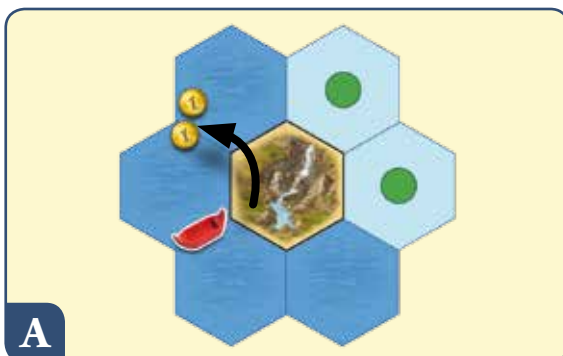
Gracz, który jako ostatni założył osadę, jako pierwszy dołącza drogę do swojej osady i kładzie statek z pionkiem osadnika na jednej z dwóch lub trzech dróg morskich graniczących z jego osadą portową. Pozostali gracze czynią to samo w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie pierwszy gracz rozpoczyna grę od pierwszego rzutu kostkami.

Rozstawienie neutralnych pionków podczas rozgrywki dwuosobowej:  
Po tym jak gracze ustawią swoje osady portowe, pierwszy gracz, a następnie drugi gracz, ustawiają po jednej z pozostałych neutralnych osad portowych (w niewykorzystywanych kolorach). Następnie, w kolejności odwrotnej, zaczynając od drugiego gracza, rozstawiają jeszcze po jednej z pozostałych neutralnych osad.

## Misja „Obozy Piratów”

### Odkrywanie Obozu Piratów

Gracz, który odkryje pole terenu złotonośnej rzeki z Obozem Piratów (A), otrzymuje za to odkrycie 2 złote monety. Następnie bierze żeton Obozu Piratów ze stosu (B) i kładzie go, nie odkrywając, na Obozie Piratów (C).



**Ważne:** Dopóki Obóz Piratów będzie znajdował się na danym polu terenu, nie można budować żadnych dróg na sąsiadujących z nim trasach (brzeży pola) ani żadnych osad na sąsiadujących z nim skrzyżowaniach (rogi pola).

### Podbicie Obozu Piratów

#### Stawianie jednostek

Jeśli czubek statku załadowanego 1 lub 2 jednostkami wskazuje na skrzyżowanie pola rzeki z Obozem Piratów, to ta jednostka lub jednostki, które w tej misji służą jako wojownicy, mogą zostać postawione na żetonie Obozu Piratów. Na jednym żetonie Obozu Piratów mogą stać maksymalnie 3 jednostki.

**Ważne:** Jednostek nie można stawiać na polach terenu lub polach złotonośnej rzeki, na których nie znajduje się Obóz Piratów.

#### Podbicie

Gdy na Obozie Piratów zostaną postawione łącznie dokładnie 3 jednostki, Obóz Piratów uważa się za podbity. Opisane później skutki podbicia zostają rozpatrzone, po tym jak swoją fazę ruchu zakończy gracz, którego tura aktualnie trwa – zatem gdy wszystkie jego statki zostaną przemieszczone. Każdy gracz, który przyczynił się do podbicia Obozu Piratów, otrzymuje w nagrodę 2 złote monety. Dodatkowo, każdy z tych graczy przesuwa swój znacznik o jedno pole na torze punktów zwycięstwa na karcie misji (postęp misji). Przesuwanie znacznika rozpoczyna gracz, którego tura aktualnie trwa, a następnie czynią to pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

#### Wyłonienie bohatera

Każdy gracz rzuca jedną kostką i dodaje wyrzuconą wartość oczek do liczby przydzielonych do walki jednostek. Gracz, który osiągnął w ten sposób największą sumę, może przesunąć swój znacznik o kolejne pole na torze punktów zwycięstwa – jednak w zamian musi usunąć z planszy jedną ze swoich jednostek i odłożyć ją do swoich zasobów. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który przydzielił do walki więcej jednostek. Jeśli gracz nadal remisują, wszyscy remisujący powtarzają rzut kostką. Jeśli gracz samodzielnie podbił Obóz Piratów, automatycznie przesuwa swój znacznik o kolejne pole. Oczywiście także traci wtedy jedną ze swoich jednostek.

#### Po podbiciu

##### Odwrocenie żetonu Obozu Piratów

W celu zaznaczenia, że Obóz Piratów został podbity, odwraca się jego żeton na stronę z liczbą. W tym celu przesuwa się pozostałe na nim jednostki, a następnie stawia obok odwróconego żetonu. W kolejnych turach gracze będą mogli zabrać stamtąd swoje jednostki przy pomocy statków.

## Zyski z pól złotonośnej rzeki

Na trasach i skrzyżowaniach wyzwolonych pól złotonośnej rzeki gracze mogą budować drogi, osady i osady portowe, pod warunkiem, że nie przeszkadzają w tym sąsiadujące, nieodkryte pola lub niepodbite sąsiadujące Obozy Piratów. Jeśli podczas rzutu wypadnie liczba przedstawiona na żetonie znajdującym się na polu, każdy gracz, którego osada lub osada portowa sąsiaduje z danym polem terenu otrzymuje 2 złote monety.

## Koniec gry

Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 12 punktów zwycięstwa.

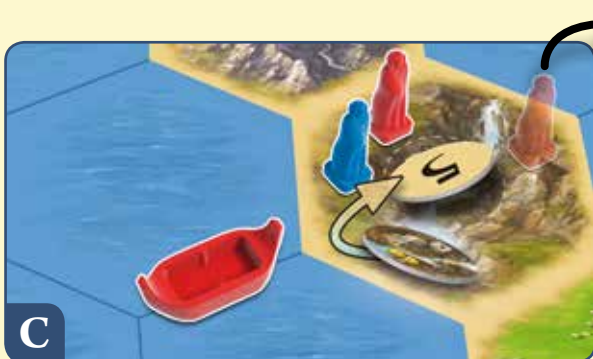
### Przykład podbicia Obozu Piratów



Gracz czerwony dopłynął swoim statkiem z dwoma jednostkami do pola złotonośnej rzeki. Pole złotonośnej rzeki jest zajęte przez Obóz Piratów (A).



Gracz czerwony stawia obie swoje jednostki na Obozie Piratów (B). Razem z jednostką gracza niebieskiego w Obozie Piratów znajdują się już 3 jednostki. Obóz Piratów zostaje podbity.



Podbicie przeprowadzone zostaje na koniec kolejki gracza czerwonego: Żeton Obozu Piratów odwraca się liczbą do góry, a gracze czerwony i niebieski przesuwają swoje znaczniki o jedno pole na karcie misji. Należy wyłonić bohatera: Gracz czerwony wyrzuci „5”, a gracz niebieski „6”. Po dodaniu przydzielonych jednostek uzyskany zostaje remis 7:7. Gracz czerwony wygrywa, ponieważ przydzielił więcej jednostek. Przesuwając swój znacznik o kolejne pole na karcie misji, musi jednocześnie odłożyć do zasobów jedną ze swoich jednostek (C).



W kolejnych turach gracz niebieski, a później gracz czerwony, zabijają swoje jednostki przy pomocy statku (D).

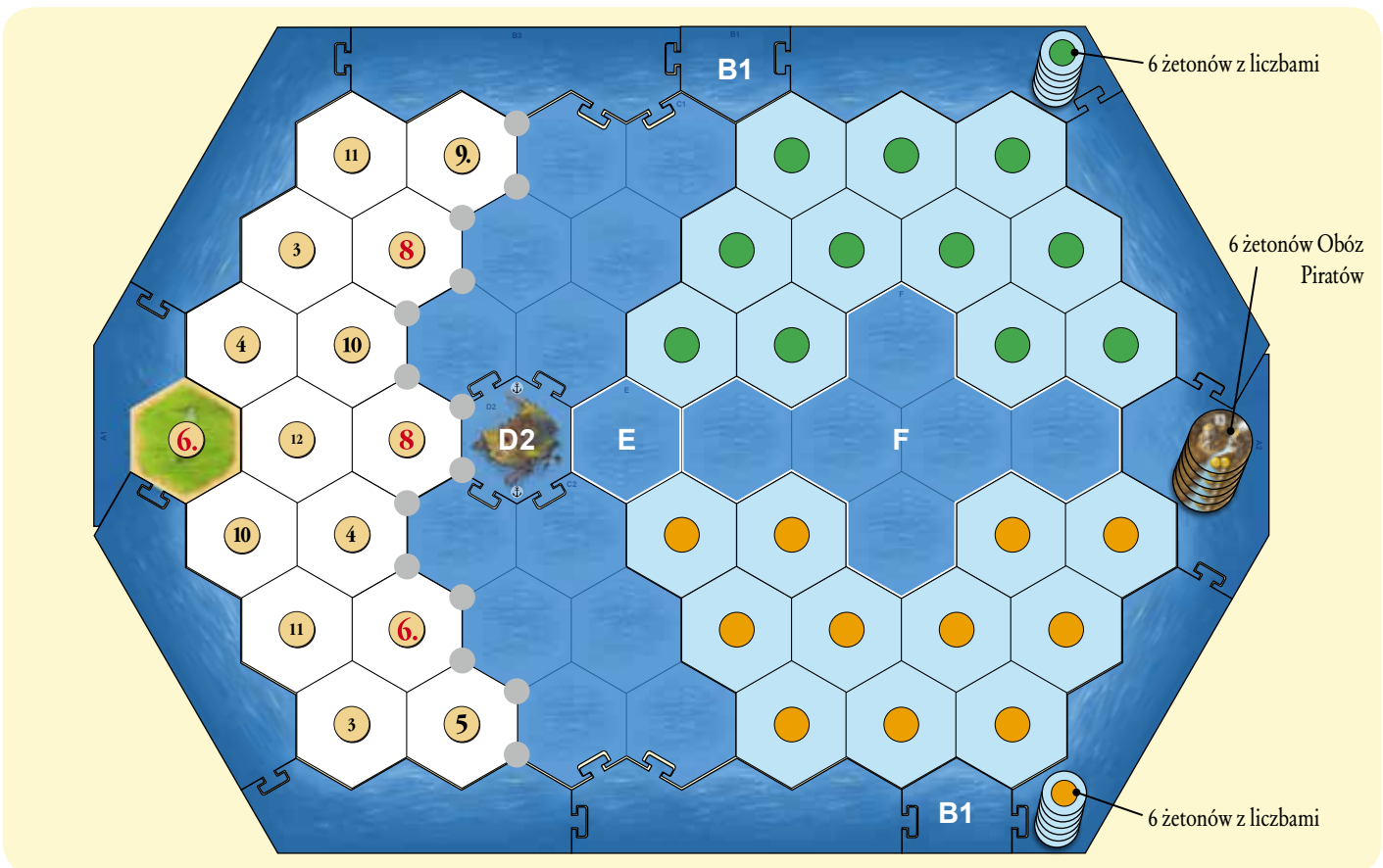
## Scenariusz 3 – Ryby dla Catanu

W tym scenariuszu wykorzystuje się materiały z obu misji: „Obozy Piratów” i „Ryby dla Catanu”.

### Przygotowanie planszy

#### Układ elementów planszy

Układ elementów ramki pozostaje taki sam, jak w przypadku scenariusza 2. Jediną zmianą jest to, że pole morza D1 zostaje zastąpione polem D2 „Rada Catanu”. Pole „Rada Catanu” jest polem morza. Dlatego nie można budować na jego brzegach żadnych dróg, ani osad na jego rogach (wyjątek stanowią zachodnia krawędź i dwa zachodnie rogi, ponieważ miejsca te wchodzą również w skład wyspy startowej!). Graniczy ono także z wyspą startową, dlatego nie można na nim ustawiać statku piratów.

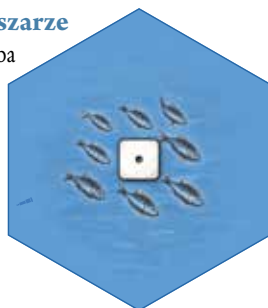


#### Ustawienie pól i żetonów z liczbami na obszarze wyspy startowej

Wybrane pola terenu z gry podstawowej należy wymieszać i w sposób losowy rozłożyć, stroną z rysunkiem terenu do góry, na obszarze wyspy startowej. Następnie ułożyć na nich żetony liczbowe tak, jak przedstawiono na ilustracji.

#### Ustawienie pól na nieodkrytym obszarze

Z zielonych standardowych pól należy usunąć oba pola morza. 6 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 2 losowo wybranymi polami ryb (z zielonymi oznaczeniami) i 3 polami złotonośnej rzeki (także z zielonymi oznaczeniami), a następnie rozłożyć je, oznaczeniami do góry, w północnej części nieodkrytego obszaru.



Z pomarańczowych standardowych pól należy usunąć oba pola morza. 6 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 3 polami ryb (z pomarańczowymi oznaczeniami) i 2 wybranymi losowo polami złotonośnej rzeki (także z pomarańczowymi oznaczeniami), a następnie rozłożyć je, oznaczeniami do góry, w południowej części nieodkrytego obszaru.

Pozostałe zielone pole ryb i pomarańczowe pole złotonośnej rzeki należy bez podglądania odłożyć do odpowiedniego do woreczka.

## Przygotowanie gry

- Scenariusz ten rozgrywa się z użyciem pionków ze scenariusza 2. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje dwa znaczniki w swoim kolorze.
- Do rozegrania tego scenariusza potrzeba dodatkowo materiałów z woreczka „Obozy Piratów” i „Ryby dla Catanu”. Karty misji „Obozy Piratów” i „Ryby dla Catanu”, a także odpowiadające im małe karty punktów zwycięstwa należy położyć obok planszy. Każdy gracz ustawia na każdej z kart misji po jednym ze swoich znaczników (pole startowe „S”).
- 6 żetonów Obóz Piratów należy wymieszać (stroną z liczbą do dołu) i ustawić obok planszy w formie zakrytego stosu.
- Obok planszy należy także przygotować 6 ławic ryb.



- Każdy gracz otrzymuje 2 złote monety.



## Faza zagospodarowania

Tak jak w scenariuszu 2.

### Misja 1 „Obozy Piratów”

Zasady opisane w scenariuszu 2.

### Misja 2 „Ryby dla Catanu”

Chcąc zdobyć dodatkową żywność dla mieszkańców wyspy Rada Catanu wysła graczy na bogato zarybiony obszar. Gracze muszą złowić jak najwięcej ryb i dostarczyć je do bazy Rady Catanu.

#### Odkrywanie pól ryb

Pola morza z rysunkiem ryb (pola ryb) oznaczone są rysunkami kostki z oczkami w liczbie od 1 do 6. Gracz, który odkryje pole ryb, otrzymuje od razu 2 złote monety.

#### Wylosowanie ławicy ryb

Każdy gracz w dowolnym momencie swojej fazy ruchu może spróbować wylosować ławicę ryb, wyrzucając ilość oczek przedstawioną na jednym z odkrytych pól ryb. Obowiązuje przy tym jedno ograniczenie: Gracz nie może w tym celu przerwać ruchu swojego statku. Ruch statku musi więc albo zakończyć albo rozpocząć się od rzucenia kostką w celu wylosowania ławicy ryb. Gracz rzuca jedną kostką. Jeśli gracz wyrzuci liczbę oczek odpowiadającą symbolowi oczek na jednym z pól ryb, bierze ławicę ryb z banku i kładzie ją na tym polu. Nie może jednak położyć ławicy ryb na polu ryb, jeśli

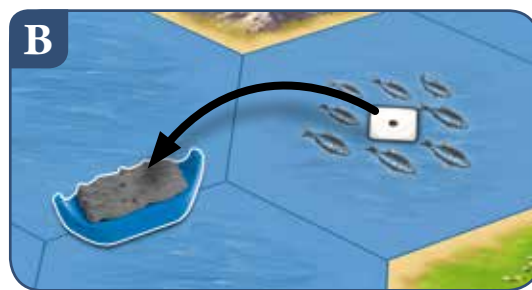
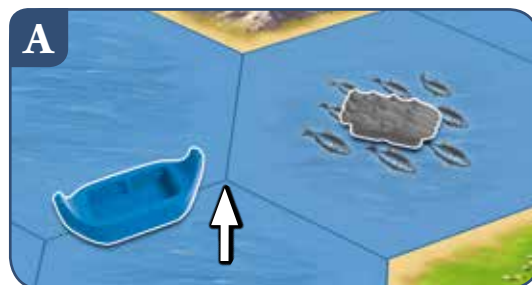
- na tym polu znajduje się już ławica ryb, albo
- pole jest zajęte przez statek piratów.

W obu przypadkach nie można wprowadzić nowej ławicy ryb.

Gdy gracz wyrzuci liczbę oczek odpowiadającą symbolowi oczek na nieodkrytym jeszcze polu, również nie wprowadza się na planszę nowej ławicy. Gdy zasoby ławic zostaną wykorzystane (wszystkie żetony znajdują się na planszy), nie można losować nowych ławic.

#### Łowienie ławic ryb

Gracz może złowić ryby, gdy jego pusty statek wskazuje czubkiem na róg pola z ławicą ryb (A) lub stoi na graniczącej z tym polem drodze morskiej. Zabiera wtedy ławicę ryb z pola i kładzie ją na swoim statku (B). Ławica zajmuje dwa miejsca transportowe, więc na taki statek nie można załadować już innych pionków. Gdy gracz przemieści swój statek do ławicy i złowi (załaduje) ją, może kontynuować jego ruch, jeśli nie wykorzystał jeszcze wszystkich przysługujących mu punktów ruchu.



#### Dostarczenie ławicy ryb

Rada Catanu prowadzi na małej wyspie stację z dwoma portami (białe kółka z kotwicą) służącymi do wylądunku. Gdy czubek statku załadowanego ławicą ryb wskazuje na jeden z tych portów, wówczas jego właściciel może dokonać wylądunku. Ławica ryb wraca do zasobów. Następnie gracz przesuwa swój znacznik na karcie misji „Ryby dla Catanu” o jedno pole do przodu. Po złowieniu lub wylądunku ławicy statek może kontynuować ruch, jeśli nie wykorzystano jeszcze wszystkich przysługujących mu punktów ruchu.

#### Piraci także łowią ryby

Gdy statek piratów zostanie ustawiony na polu ryb z ławicą, wraca ona z powrotem do zasobów.

#### Koniec gry

Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 15 punktów zwycięstwa.



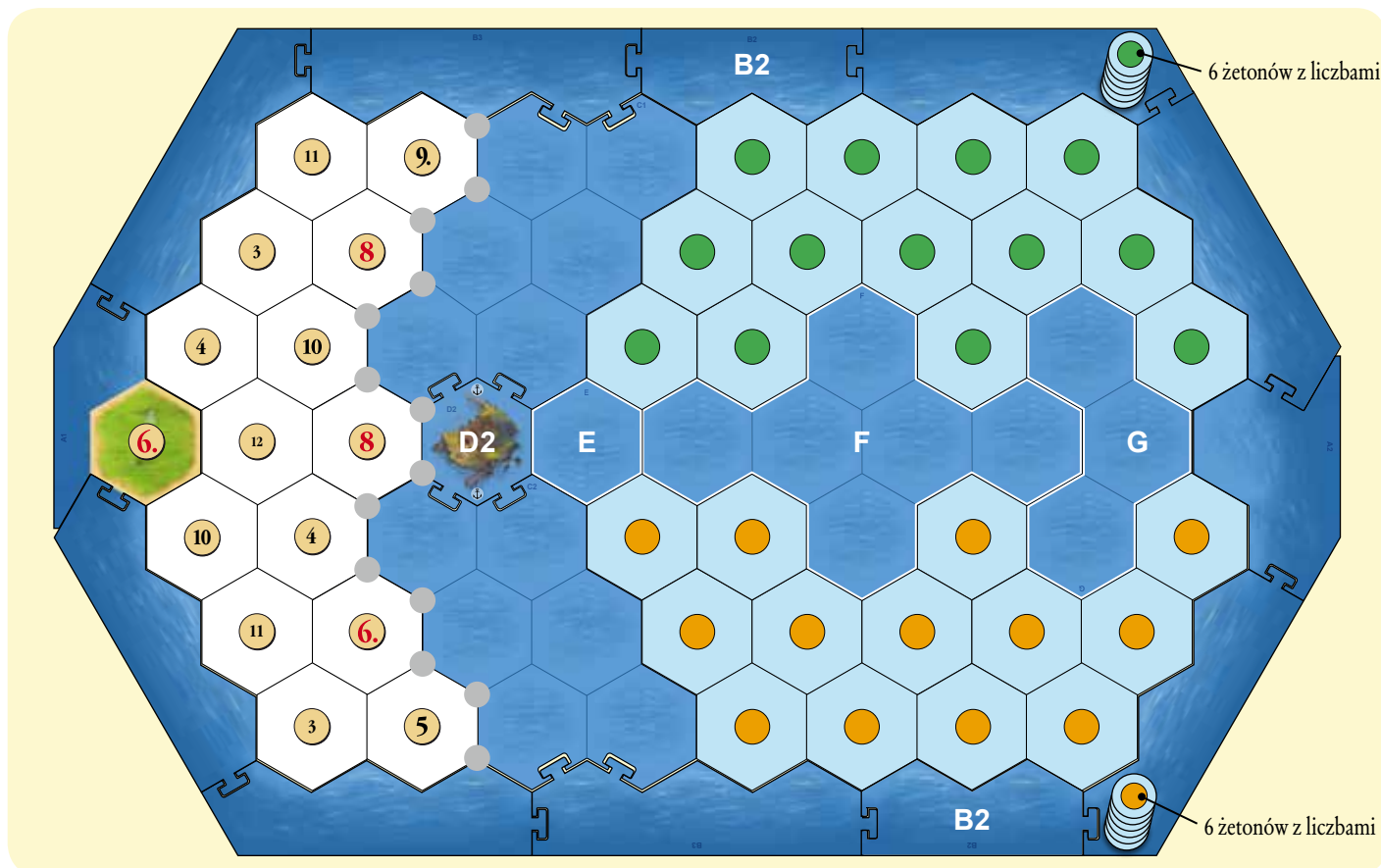
## Scenariusz 4 – Przyprawy dla Catanu

W tym scenariuszu wykorzystuje się materiały z obu misji: „Ryby dla Catanu” i „Przyprawy dla Catanu”

### Przygotowanie planszy

#### Układ elementów planszy

Ramka ze scenariusza 1 zostaje uzupełniona o część B2 (w miejsce części B1). W lukę pomiędzy polami „D2” i dużą częścią morza „F” należy wstawić pole morza „E”. Małą część morza „G” kładziemy po prawej stronie dużej części „F” tak, jak przedstawiono na ilustracji.



#### Ustawienie pól i żetonów z liczbami na obszarze wyspy startowej

Tak jak w scenariuszu 3.

#### Ustawienie pól na nieodkrytym obszarze

Z zielonych standardowych pól należy usunąć jedno pole morza. 7 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 3 polami ryb (z zielonymi oznaczeniami) i 3 polami przypraw (także z zielonymi oznaczeniami), a następnie rozłożyć je oznaczeniami do góry w północnej części nieodkrytego obszaru.



Z pomarańczowych standardowych pól należy usunąć jedno pole morza. 7 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 3 polami ryb (z pomarańczowymi oznaczeniami) i 3 polami przypraw (także z pomarańczowymi oznaczeniami), a następnie je rozłożyć oznaczeniami do góry w południowej części nieodkrytego obszaru.

#### Przygotowanie gry

- Scenariusz ten rozgrywa się z użyciem pionków ze scenariusza 3.
- Do rozegrania tego scenariusza potrzeba dodatkowo materiałów z woreczka „Przyprawy dla Catanu” i „Ryby dla Catanu”. Karty misji „Przyprawy dla Catanu” i „Ryby dla Catanu”, a także odpowiadające im małe karty punktów zwycięstwa należy położyć obok planszy. Każdy gracz ustawia na każdej z kart misji po jednym ze swoich znaczników (pole startowe „S”).
- Obok planszy należy przygotować 24 worki przypraw i 6 ławic ryb.
- Każdy gracz otrzymuje 2 złote monety.

## Faza zagospodarowania wyspy

Wolne zagospodarowanie przebiega tak, jak w scenariuszu 3.

### Misja 1 „Ryby dla Catanu”

Zasady opisane w scenariuszu 3.

### Misja 2 „Przyprawy dla Catanu”

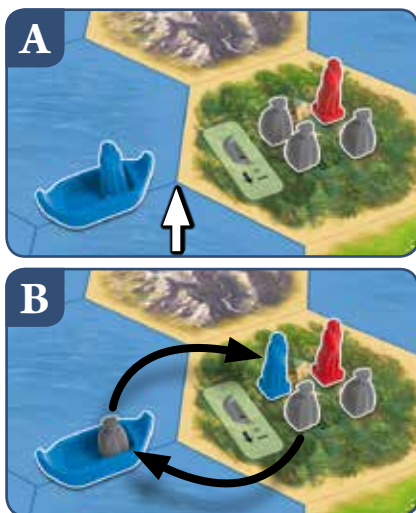
W tej misji jednostki przyjmują rolę kupców. Przy pomocy statków kupcy są transportowani do wiosek na Wyspach Przypraw, aby tam nawiązać współpracę z ich mieszkańcami i wytargować wartościowe przyprawy. Przyprawy muszą zostać dostarczone na statkach do jednego z portów Rady Catanu (oznaczonych kotwicami).

#### Odkrywanie pól przypraw

Kiedy gracz odkryje przy pomocy statku pole przypraw, otrzymuje 2 złote monety. Następnie bierze z zasobów worki przypraw w liczbie odpowiadającej liczbie graczy i kładzie je w wiosce przedstawionej na danym polu.

#### Stawianie jednostek i załadunek worków przypraw

Jeśli czubek statku załadowanego jednostką wskazuje na róg pola przypraw (A), jednostka ta może zostać postawiona w wiosce na polu przypraw. W zamian za to, na statek zostaje załadowany worek przypraw (B). Dodatkowo gracz od tego momentu otrzymuje stałą korzyść (patrz prawa kolumna).



#### Dostarczenie worków przypraw

Jeśli czubek statku załadowanego jednym bądź dwoma workami przypraw wskazuje na port Rady Catanu, wówczas jego właściciel może dokonać wyładunku. Worek bądź worki przypraw wracają do banku. Następnie za każdy dostarczony worek gracz przesuwa swój znacznik na karcie misji „Przyprawy dla Catanu” o jedno pole do przodu.

#### Dodatkowe zasady

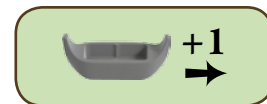
- Każdy gracz może postawić tylko jedną swoją jednostkę na danym polu przypraw i w zamian może otrzymać (więc i załadować) tylko jeden worek przypraw.
- Postawiona jednostka nie może opuścić już pola przypraw, nie może więc zostać zabrana z powrotem na statek.
- Gracz może budować drogi na trasach (brzegach) lub osady na skrzyżowaniach pola przypraw tylko wtedy, gdy na tym polu postawił już swoją jednostkę w wiosce.
- Po załadunku lub wyładunku worka statek może kontynuować ruch, jeśli wszystkie jego punkty ruchu nie zostały jeszcze wykorzystane.

#### Korzyści z pól przypraw

Gdy gracz postawi swoją jednostkę na polu przypraw, nawiązuje współpracę z mieszkańcami wioski i może od razu, także jeszcze w tej turze, skorzystać z przywileju przedstawionego na tym polu.

##### 1. Szybka podróż (2x)

*Mieszkańcy dwóch wiosek są żeglarzami znającymi doskonale okoliczne wody i przekazują graczom informacje, które pozwolą im na szybszą żeglugę.*



„Szybka podróż” natychmiast zwiększa o 1 liczbę punktów ruchu wszystkich statków gracza. Gracz może wtedy poruszać się pokonując 5, a nie 4 drogi morskie. Jeśli gracz nawiązał współpracę z obiema wioskami, które oznaczone są premią „Szybka podróż”, wtedy każdy jego statek ma maksymalnie 6 punktów ruchu. Gdy gracz zapłaci 1 wełnę za statek, podczas swojej tury może osiągnąć maksymalną możliwą prędkość 8 punktów ruchu.

##### 2. Premia przeciwko piratom (2x)

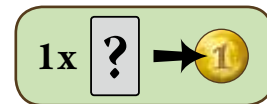
*Mieszkańcy dwóch wiosek są zaprawieni w walce przeciwko piratom i zwiększają szansę graczy na skuteczne przegonienie statku piratów.*



Jedna wioska jest oznaczona „5”, a druga „4” oczkami. Gdy gracz nawiązał współpracę z jedną z tych wiosek, może przegonić statek piratów innego gracza nie tylko wyrzucając na kostce „6”, ale także liczbę odpowiadającą liczbie oczek przypisanej danej wiosce. Jeśli nawiązał współpracę z obiema wioskami, może przegonić statek piratów wyrzucając 6, 5 lub 4.

##### 3. Szybkie złoto (2x)

*Mieszkańcy dwóch wiosek są doświadczonymi kupcami. Skupują surowce i ofiarują w zamian złota.*



Jeśli gracz nawiązał współpracę z jedną z tych wiosek, może raz na turę w swojej fazie handlu i budowy wymienić dowolny surowiec na 1 złotą monetę. Jeśli gracz nawiązał współpracę z obiema wioskami, może dwukrotnie podczas swojej tury w fazie handlu i budowy wymienić dowolny surowiec na 1 złotą monetę.

#### Koniec gry

Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 15 punktów zwycięstwa.

## Scenariusz 5 – Odkrywczy i Piraci

Ostatni scenariusz z misjami „Obozy Piratów”, „Ryby dla Catanu” i „Przyprawy dla Catanu”.

### Przygotowanie planszy

#### Układ elementów planszy

Ramka ze scenariusza 1 zostaje uzupełniona o części B1 i B2. W lukę pomiędzy polem „D2”, a dużą częścią morza „F” należy włożyć pole morza „E”. Małą część morza „G” należy umieścić po prawej stronie dużej części „F” tak, jak przedstawiono na ilustracji. W lukę pomiędzy małą częścią morza „G” i ramką należy włożyć standardowe pole morza (z pomarańczowym oznaczeniem).



#### Ustawienie pól i żetonów z liczbami na obszarze wyspy startowej

Jak w scenariuszu 3.

#### Ustawienie pól na nieodkrytym obszarze

Z zielonych standardowych pól należy usunąć jedno pole morza. 7 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 3 polami z każdej misji „Ryby dla Catanu”, „Przyprawy dla Catanu” i „Obozy Piratów” (z zielonymi oznaczeniami), a następnie rozłożyć je oznaczeniami do góry w północnej części nieodkrytego obszaru.

Jedno pole morza z pomarańczowych standardowych pól zostało już wyłożone. 7 pozostałych standardowych pól należy zakryć i wymieszać razem z 3 polami z każdej misji „Ryby dla Catanu”, „Przyprawy dla Catanu” i „Obozy Piratów” (z pomarańczowymi oznaczeniami), a następnie rozłożyć je oznaczeniami do góry w południowej części nieodkrytego obszaru.

#### Przygotowanie gry

- Ten scenariusz rozgrywa się z użyciem pionków ze scenariusza 3. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje trzeci znacznik.
- Do rozgrywania tego scenariusza potrzeba dodatkowo materiałów z woreczka „Przyprawy dla Catanu”, „Obozy Piratów” i „Ryby dla Catanu”. Trzy karty

misji, a także odpowiadające im małe karty punktów zwycięstwa należy położyć obok planszy. Każdy gracz ustawia na każdej z kart misji po jednym ze swoich znaczników (pole startowe „S”).

- Obok planszy należy przygotować 24 worki przypraw i 6 ławic ryb.
- 6 żetonów Obóz Piratów należy wymieszać (stroną z Obozem Piratów do góry) i ustawić w stos obok planszy.
- Każdy gracz otrzymuje 2 złote monety.

#### Faza zagospodarowania

Jak w scenariuszu 3.

#### Misja 1 „Obozy Piratów”

Zasady opisane w scenariuszu 2.

#### Misja 2 „Ryby dla Catanu”

Zasady opisane w scenariuszu 3.

#### Misja 3 „Przyprawy dla Catanu”

Zasady opisane w scenariuszu 4.

#### Koniec gry

Wygrywa gracz, który w swojej kolejce zgromadzi 17 punktów zwycięstwa.

# Spis słów kluczowych

## Budowanie/dodawanie

Jednostka .....	Strona 9
Osada .....	Strona 8
Osada portowa .....	Strona 8
Osadnik .....	Strona 8
Statek .....	Strona 7

## Faza zagospodarowania wyspy

Wolne zagospodarowanie .....	Strona 13
------------------------------	-----------

## Jednostki

• Dodawanie i załadunek jednostek .....	Strona 9
• Ruch jednostek .....	Strona 9

## Ławica ryb

• Dostarczenie ławicy ryb .....	Strona 16
• Łowienie ławic ryb .....	Strona 16
• Odkrywanie pól ryb .....	Strona 16
• Wyłosowanie ławicy ryb .....	Strona 16

## Misje

• Misja „Obozy Piratów” .....	Strona 12
• Misja „Przyprawy dla Catanu” .....	Strona 17
• Misja „Ryby dla Catanu” .....	Strona 15
• Ogólne zasady misji .....	Strona 11

## Nieodkryty obszar

• Wyłożenie pól przypraw .....	Strona 17
• Wyłożenie pól ryb .....	Strona 15
• Wyłożenie pól złotonośnej rzeki .....	Strona 12
• Wyłożenie standardowych pól .....	Strona 5

## Obozy Piratów

• Odkrywanie Obozu Piratów .....	Strona 13
• Podbicie Obozu Piratów .....	Strona 13
• Po podbiciu .....	Strona 13
• Wyłonienie bohatera .....	Strona 13
• Zyski z pól złotonośnej rzeki .....	Strona 14

## Odkrywanie

• Nagroda za odkrycie (ogólnie) .....	Strona 7
• Odkrycie kończy ruch statku .....	Strona 7
• Odkrywanie Obozu Piratów .....	Strona 13
• Odkrywanie pól przypraw .....	Strona 18
• Odkrywanie pól ryb .....	Strona 16

## Osada portowa

## Osadnicy

• Dodawanie osadników .....	Strona 8
• Załadunek osadnika .....	Strona 8
• Zakładanie osady przy pomocy statków z osadnikami .....	Strona 8

## Pola przypraw, korzyści

• Premia przeciwko piratom .....	Strona 18
• Szybka podróż .....	Strona 18
• Szybkie złoto .....	Strona 18

## Przeładunek pionków

• Przeładunek między dwoma statkami .....	Strona 9
• Przeładunek między statkiem a osadą portową .....	Strona 9

## Przyprawy

• Dodatkowe zasady .....	Strona 18
• Dostarczenie worków przypraw .....	Strona 18
• Odkrywanie pól przypraw .....	Strona 18
• Stawianie jednostek i załadunek worków przypraw .....	Strona 18

## Ruch

Jednostka .....	Strona 9
Statek .....	Strona 7
Statek piratów .....	Strony 9,10
Statki z osadnikami .....	Strona 8

## Scenariusze

• Scenariusz 1 – „Łąd na horyzoncie” .....	Strona 4
• Scenariusz 2 – „Obozy Piratów” .....	Strona 12
• Scenariusz 3 – „Ryby dla Catanu” .....	Strona 15
• Scenariusz 4 – „Przyprawy dla Catanu” .....	Strona 17
• Scenariusz 5 – „Odkrywczy i Piraci” .....	Strona 19

## Statek piratów

• Haracz dla piratów .....	Strona 10
• Na kosztach wypadło „7” – wprowadzenie do gry statku piratów .....	Strona 10
• Piraci także łowią ryby .....	Strona 16
• Przeganianie statku piratów .....	Strona 10
• Wprowadzenie pierwszego statku piratów .....	Strona 9
• Wprowadzenie statku piratów – kradzież surowców .....	Strona 10

## Statki

• Budowa statków .....	Strona 7
• Odkrywanie obszarów przy pomocy statków .....	Strona 7
• Przemieszczanie statków .....	Strona 7
• Załadunek i rozładunek statków .....	Strony 7, 8, 9

## Surowce

• Wymiana .....	Strona 6
• Zakup .....	Strona 6

## Tura

• Faza handlu i budowy .....	Strona 6
• Faza ruchu .....	Strony 6, 7
• Faza zysku .....	Strona 6
• Wymiana 3:1 .....	Strona 6

## Wyspa startowa

• Faza zagospodarowania wyspy .....	Strona 6
• Ustawienie wyspy startowej .....	Strony 5, 12, 15, 17

## Złoto

• Nagroda za odkrycie .....	Strony 7, 13, 16, 18
• Odszkodowanie w złocie (faza zysku) .....	Strona 6
• Szybkie złoto .....	Strona 18
• Zakup surowców za złoto .....	Strona 6
• Zyski z pól złotonośnej rzeki .....	Strona 14

Autor: Klaus Teuber

Licencja: Catan GmbH © 2013, catan.de

Ilustracje: Michael Menzel

Edycja: Michaela Kienle

Projekt figurek: Andreas Klobner

Grafika 3D: Andreas Resch

Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer

Redakcja: TM-Spiele i Sebastian Rapp

© 2013, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



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

Wszelkie prawa zastrzeżone. WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

Testy gry i zasad: Autor i wydawnictwo dziękują następującym testerom: Stefan Wiewiora, Stefanie Dohmen, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn, Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Christoph Rother.