

# CATAN

— SCENARIUSZE DO ROZSZERZEŃ —

## SKARBY, SMOKI I ODKRYWCY

### Opis gry

#### Nowe przygody na wyspie Catan!

Rozszerzenie „Skarby, Smoki i Odkrywcy” składa się z 6 różnych scenariuszy. Są one przeznaczone przede wszystkim dla graczy, którzy znają już dobrze rozszerzenia „Żeglarze” oraz „Miasta i Rycerze” i chcieliby wypróbować nieco trudniejsze scenariusze. Szczególnie powinny im przypaść do gustu scenariusze „Pustynne smoki”, „Wielki Catan”, „Wielki kanał” i „Zaczarowana kraina”. Gracze, którzy wolą prostsze scenariusze, skupiające się na odkrywaniu, powinni sięgnąć po „Wyspy skarbów” i „Wyprawę w nieznanne”. Ponadto dzięki bogactwu rozszerzenia „Skarby, Smoki i Odkrywcy” gracze lubiący tworzyć własne scenariusze lub rozwijać te już istniejące mogą wykorzystać w nich wiele nowych elementów. Powodzenia w odkrywaniu Catanu!

#### Uwagi do zasad

We wszystkich scenariuszach obowiązują zasady gry podstawowej oraz rozszerzenia „Żeglarze”. W przypadku scenariuszy wykorzystujących „Miasta i Rycerzy” będą obowiązywać również zasady z tego rozszerzenia. Reguły łączenia obu tych rozszerzeń zostały opisane w instrukcji do „Miast i Rycerzy”, w rozdziale „Dodatkowe reguły podczas łączenia Żeglarzy oraz Miast i Rycerzy”. Wyjątki i odstępstwa od tych zasad zostały opisane w każdym scenariuszu.

#### SPIS TREŚCI

Wyspy skarbów.....	2	Pustynne smoki .....	10
Wyprawa w nieznanne.....	4	Wielki kanał .....	13
Wielki Catan .....	7	Zaczarowana kraina .....	15

#### ELEMENTY ROZSZERZENIA

##### 12 pól terenu

- Las (3)
- Pastwisko (3)
- Pole uprawne (2)
- Wzgórze (2)
- Góry (2)



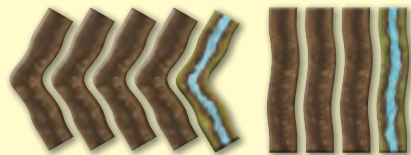
##### 6 pól morza / pustyni



##### 2 ramki morza



##### 9 kafelków kanału



##### 19 kafelków smoków



##### 20 kafelków skarbów




##### 12 żetonów liczbowych



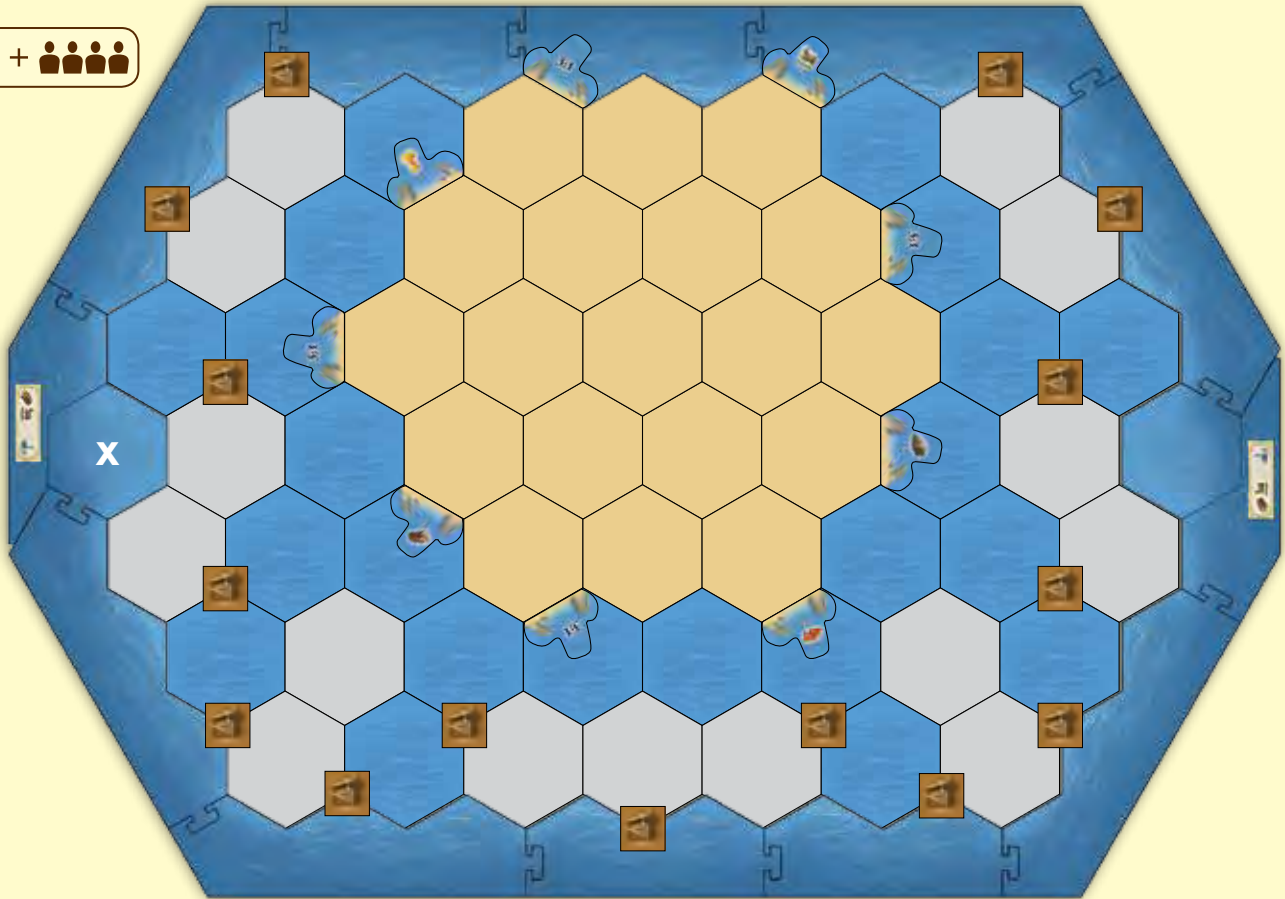
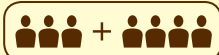
##### 5 woreczków strunowych

##### 16 miast (w 4 kolorach)



**Wskazówka:** Aby po rozgrywce można było ponownie rozdzielić elementy różnych rozszerzeń do gry Catan, pola i żetony liczbowe z tego rozszerzenia zostały oznaczone następującym symbolem: 





## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 lub 4 graczy)

Wyspa początkowa i morze	Pola:									Suma	Porty: 5 x porty specjalne 4 x porty zwykłe 3:1	
	Ilość:	22	1	-	4	3	3	4	4	37		
 	Żetony liczbowe:											Suma
	Ilość:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Wyspy skarbów	Pola:									Suma	20 kafelków skarbów	
	Ilość:	3	2	2	2	2	2	1	1	15		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Ilość:	1	1	2	1	1	-	1	2	1	-	10
												20 znaczników

## WYSPA SKARBÓW

Kto jako pierwszy odkryje wyspy skarbów? Odkrywców kuszą nie tylko punkty zwycięstwa za skolonizowanie małych wysp wokół Catanu – czekają na nich również bezcenne, ukryte skarby.

## PRZYGOTOWANIE

**Wyspa początkowa:** Wyspę początkową należy zbudować według zasad z gry podstawowej. Następnie należy ułożyć pola morza oraz porty.

**Wyspy skarbów:** Aby zbudować wyspy skarbów (szare pola), należy wziąć 3 pola morza, 2 pustynie i pozostałe wymienione w tabeli pola, zakryć je i wymieszać, a następnie umieścić zakryte na obszarach zaznaczonych na szaro. Żetony liczbowe na wyspach skarbów należy zakryć i wymieszać, a następnie utworzyć z nich zakryty stos i położyć go obok planszy.

**Kafelki skarbów:** Kafelki skarbów należy ułożyć stroną z sakiewką do góry i pomieszać. 15 kafelków skarbów należy ułożyć tak, jak pokazano powyżej. Z pozostałych 5 kafelków należy utworzyć zakryty stos i położyć go obok planszy.

## ZASADY SPECJALNE

## Faza początkowa

Gracze budują obie swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie, tak jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast 1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek na wybrzeżu.

## Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Złodzieja należy umieścić na jednej z dwóch pustyni. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”.

## Odkrywanie nowych obszarów

Kiedy gracz umieszcza swój statek lub drogę przy skrzyżowaniu, które graniczy z nieodkrytym polem terenu, odkrywa on nowe pole.

**Odkrycie pola dającego przychód:** Gracz bierze z zasobów wierzchni żeton liczbowy i kładzie odkryty na polu. Jako nagrodę za swoje odkrycie może wziąć jeden surowiec produkowany przez to pole. Jeśli odkrytym polem jest Złotonośna rzeka, gracz może wziąć dowolny surowiec.

**Odkrycie pustyni lub morza:** Jeśli gracz odkryje pustynię lub morze, natychmiast bierze kafelek skarbu z zasobów.

## Skarby

Kiedy gracz umieszcza statek lub drogę przy skrzyżowaniu, na którym znajduje się kafelek skarbu, bierze go i natychmiast odkrywa.

W zależności od rodzaju kafelka może otrzymać surowiec, kartę rozwoju albo darmową budowę drogi lub statku.



Gracz buduje dwie drogi lub dwa statki lub jedną drogę i jeden statek.



Gracz otrzymuje kartę rozwoju.

**Ważne:** Kiedy gracz otrzymuje skarb, musi natychmiast z niego skorzystać. Nie może przechować odkrytego kafelka skarbu i skorzystać z niego w późniejszej turze.

## Specjalne punkty zwycięstwa

Za każdym razem, gdy gracz zbuduje na danej wyspie skarbu swoją pierwszą osadę, otrzymuje 1 specjalny punkt zwycięstwa (znacznik) i kładzie go przed sobą.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 15 (w grze 3-osobowej) lub 14 (w grze 4-osobowej) punktów zwycięstwa.

## GRA Z ROZSZERZENIEM MIASTA I RYCERZE

Scenariusz „Wyspy skarbu” można łączyć z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze”. Należy wówczas grać do odpowiednio 16 lub 17 punktów zwycięstwa. Zasady, których należy przestrzegać przy łączeniu dodatków, zostały opisane w instrukcji do rozszerzenia „Miasta i Rycerze”.

W przypadku tego scenariusza podczas gry z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze” obowiązuje następująca zmiana zasad:



Gdy gracz otrzymuje płytkę skarbu, na której awersie znajduje się rysunek karty rozwoju, bierze wierzchnią kartę postępu z wybranego stosu.

## O SCENARIUSZU

Scenariusz „Wyspy skarbu” został pierwotnie opracowany na potrzeby gry komputerowej „Catan – Miasta i Rycerze” i od tamtej pory był częścią wielu cyfrowych wersji gry Catan. Jest to jeden z najpopularniejszych scenariuszy do rozszerzenia „Żeglarze”.



Rewers kafelków skarbu



Gracz otrzymuje jeden wybrany surowiec.



Gracz otrzymuje zboże, wełnę oraz glinę.



Gracz otrzymuje dwa wybrane surowce.

# CATAN

## UNIWERSUM

Gra dostępna na wszystkie platformy:



Komputery osobiste



Urządzenia mobilne



Przeglądarki

Wszelkie informacje o cyfrowej wersji gry można znaleźć na [www.catanuniverse.de](http://www.catanuniverse.de)





## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 graczy)

Wyspa początkowa i morze	Pola	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	Elementy dodatkowe: 4 x porty zwykłe 3:1	
	Ilość	13	1	-	2	2	2	4	3	27		
	Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
	Ilość	1	1	2	1	2	2	1	2	1	-	13
Nieznane morze	Pola	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	17 kafelków skarbu (należy losowo odrzucić 3 kafelki)	
	Ilość	6	2	2	3	3	3	1	2	22		
	Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
	Ilość	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14
											5 x porty specjalne	

## WYPRAWA W NIEZNANE

Niezbadane morze leży u wybrzeży Catanu. Nowe wyspy, złoto i skarby wciąż czekają na odkrywców. Catańczycy, podnieście szybko żagle swoich statków i wypłyńcie w nieznane!

## PRZYGOTOWANIE

**Wyspa początkowa:** Pola terenu należy wymieszać i ułożyć losowo odkryte na polach oznaczonych na jasnobrązowo (w grze dla 3 osób należy umieścić pustynię na polu wskazanym na obrazku). Żetony liczbowe należy rozmieścić na polach tak, jak pokazano powyżej. Należy

ułożyć pola morza (6 z nich powinno zostać wzięte z tego rozszerzenia – można je rozpoznać po pustyni na odwrocie). Porty zwykłe 3:1 należy rozmieścić jak na rysunku.

**Nieznane morze:** Dwie pustynie oraz dwie złotonośne rzeki należy położyć odkryte na wskazanych na rysunku miejscach. Na jednej złotonośnej rzece należy położyć żeton 6, a na drugiej 8. Pozostałe 18 pól (6 x morze i 12 x teren) należy wymieszać i rozłożyć zakryte. Pozostałe żetony liczbowe z nieodkrytych terenów należy zakryć i wymieszać, a następnie ułożyć z nich zakryty stos (cyframi do dołu) obok planszy. **Kafelki skarbowe:** Kafelki skarbowe należy ułożyć stroną z sakiewką do góry, pomieszać i położyć na wskazanych miejscach.

**Porty specjalne:** Porty specjalne należy umieścić przygotowane obok planszy.



### ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (4 graczy)

<b>Wyspa początkowa i morze</b> 	<b>Pola</b>											<b>Suma</b>	<b>Elementy dodatkowe:</b> 4 x porty zwykłe 3:1
	<b>Ilość</b>	15	-	-	2	3	3	4	4	4	4	31	
	<b>Żetony liczbowe:</b>											<b>Suma</b>	
<b>Ilość</b>	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	-	17	20 kafelków skarbów  5 x porty specjalne
<b>Nieznane morze</b> 	<b>Pola</b>											<b>Suma</b>	
	<b>Ilość</b>	9	3	2	4	4	4	4	3	3	3	32	
	<b>Żetony liczbowe:</b>											<b>Suma</b>	
<b>Ilość</b>	1	3	2	3	1	1	3	2	3	1	20		

### ZASADY SPECJALNE

#### Faza początkowa

Każdy gracz zaczyna z 3 osadami. Gracze budują swoje początkowe osady oraz drogi lub statki na wyspie początkowej tak, jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Kiedy ostatni gracz wybuduje swoją drugą osadę, od razu buduje trzecią osadę wraz z drogą lub statkiem. Następnie w kolejności kierunku wskazówek zegara wszyscy gracze budują swoją trzecią osadę. Każdy gracz otrzymuje surowiec produkowany przez pola, przy których postawił swoją trzecią osadę.

#### Pirat/Złodziej

Podczas tego scenariusza wykorzystuje się jedynie Złodzieja.

#### Odkrywanie nowych terenów

Kiedy gracz umieszcza swój statek lub drogę przy skrzyżowaniu, które graniczy z nieodkrytym polem, odkrywa on nowe pole. Jeśli zostanie odkryte pole terenu, gracz bierze wierzchni żeton liczbowy z zakrytego stosu i kładzie odkryty na polu terenu. Jako nagrodę za swoje odkrycie może wziąć jeden surowiec produkowany przez to pole. Jeśli na danym skrzyżowaniu znajduje się skarb, gracz najpierw bierze skarb, a dopiero potem odkrywa pole. Jeśli gracz odkryje pole morza, nic się nie dzieje.

### Skarby

Kiedy gracz umieszcza statek lub drogę przy skrzyżowaniu, na którym znajduje się kafelki skarbu, bierze go i patrzy, co znajduje się na odwrocie. Ma dwie możliwości:

- Natychmiast używa kafelka skarbu i tak, jak to opisano w scenariuszu 1, w zależności od rodzaju kafelka może otrzymać surowiec, kartę rozwoju albo darmową budowę drogi lub statku.
- Zamiast tego może nie wykorzystywać kafelka od razu i odłożyć go na później stroną z sakiewką do góry.

Za niewykorzystane kafelki skarbu można otrzymać następujące korzyści:

- **Jeden kafelek skarbu:** Przy wyrzuceniu „7” na kościach gracz nie traci kart, chyba że ma ich więcej niż 9.
- **Dwa kafelki skarbów:** Gracz może wziąć jeden port specjalny z zasobów i umieścić go przy jednej ze swoich osad na wybrzeżu. Od tej pory może on wymieniać wskazany surowiec w stosunku 2:1.
- **Trzy kafelki skarbów:** Dają 1 punkt zwycięstwa.
- **Cztery kafelki skarbów:** Dają 2 punkty zwycięstwa.

Jeśli gracz zdecyduje, że nie będzie wykorzystywać kafelka, aby uzyskać opisane powyżej korzyści, jego decyzja jest nieodwołalna. Do końca gry nie może on już użyć takich kafelków skarbów.

Gracz nie może mieć przed sobą więcej niż 4 kafelki skarbu. Jeśli ktoś ma już przed sobą przygotowane 4 niewykorzystane kafelki skarbów, korzysta normalnie z kolejnego kafelka, który ewentualnie dobierze.

### KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 12 punktów zwycięstwa.

### GRA Z ROZSZERZENIEM MIASTA I RYCERZE

Scenariusz „Wyprawa w nieznane” można łączyć z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze”. Na miejscu drugiej osady każdy gracz buduje wówczas miasto. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 14 punktów zwycięstwa. Zasady, których należy przestrzegać przy łączeniu dodatków, zostały opisane w instrukcji do rozszerzenia „Miasta i Rycerze”. W przypadku tego scenariusza podczas gry z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze” obowiązuje następująca zmiana zasad:



Gdy gracz otrzymuje płytkę skarbu, na której awersie znajduje się rysunek karty rozwoju, bierze wierzchnią kartę postępu z wybranego stosu.

### O SCENARIUSZU

Scenariusz „Wyprawa w nieznane” został opracowany na potrzeby zestawu „Skarby, Smoki i Odkrywczy” i opublikowany po raz pierwszy w 2009 r. Scenariusze odkrywcze, takie jak „Wyprawa w nieznane”, zaliczają się do najbardziej lubianych wariantów w świecie Catanu. Dzięki dodatkowym elementom możliwe jest poznanie nieznanych obszarów (nie tylko wysp) oraz odkrycie drogocennych skarbów.

# CATAN

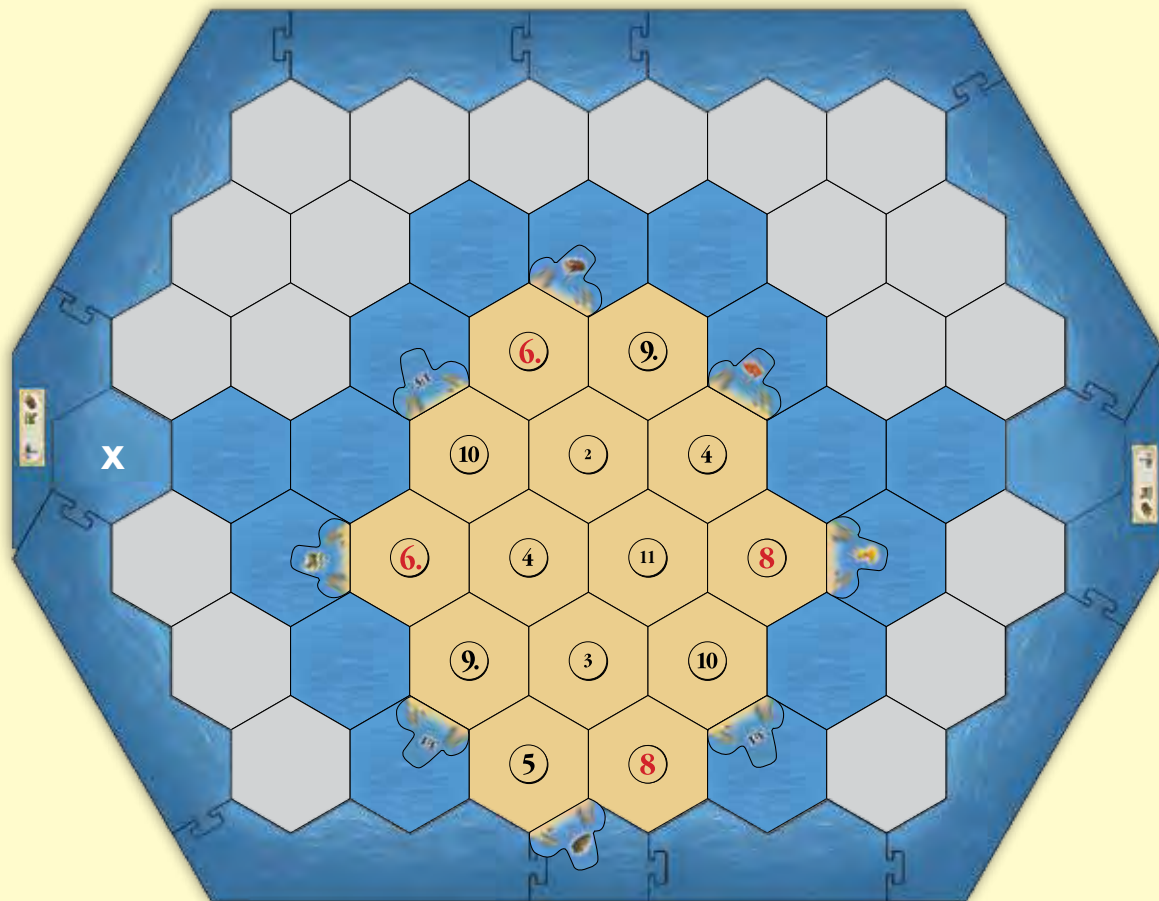
ROZSZERZENIE

## ODKRYWCY I PIRACI

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

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





**ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 graczy)**

Wyspa początkowa i morze		Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	Elementy dodatkowe: 5 x porty specjalne 3 x porty zwykłe 3:1	
Pola												
Ilość		15	-	-	3	2	3	3	3	29		
Żetony liczbowe:		2	3	4	5	6	8	9	10	11		12
Ilość		1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Nowe wyspy		Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma		
Pola												
Ilość		3	-	-	3	3	3	2	3	20		
Żetony liczbowe:		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
Ilość		-	1	-	1	-	-	1	-	1	-	4

**WIELKI CATAN**

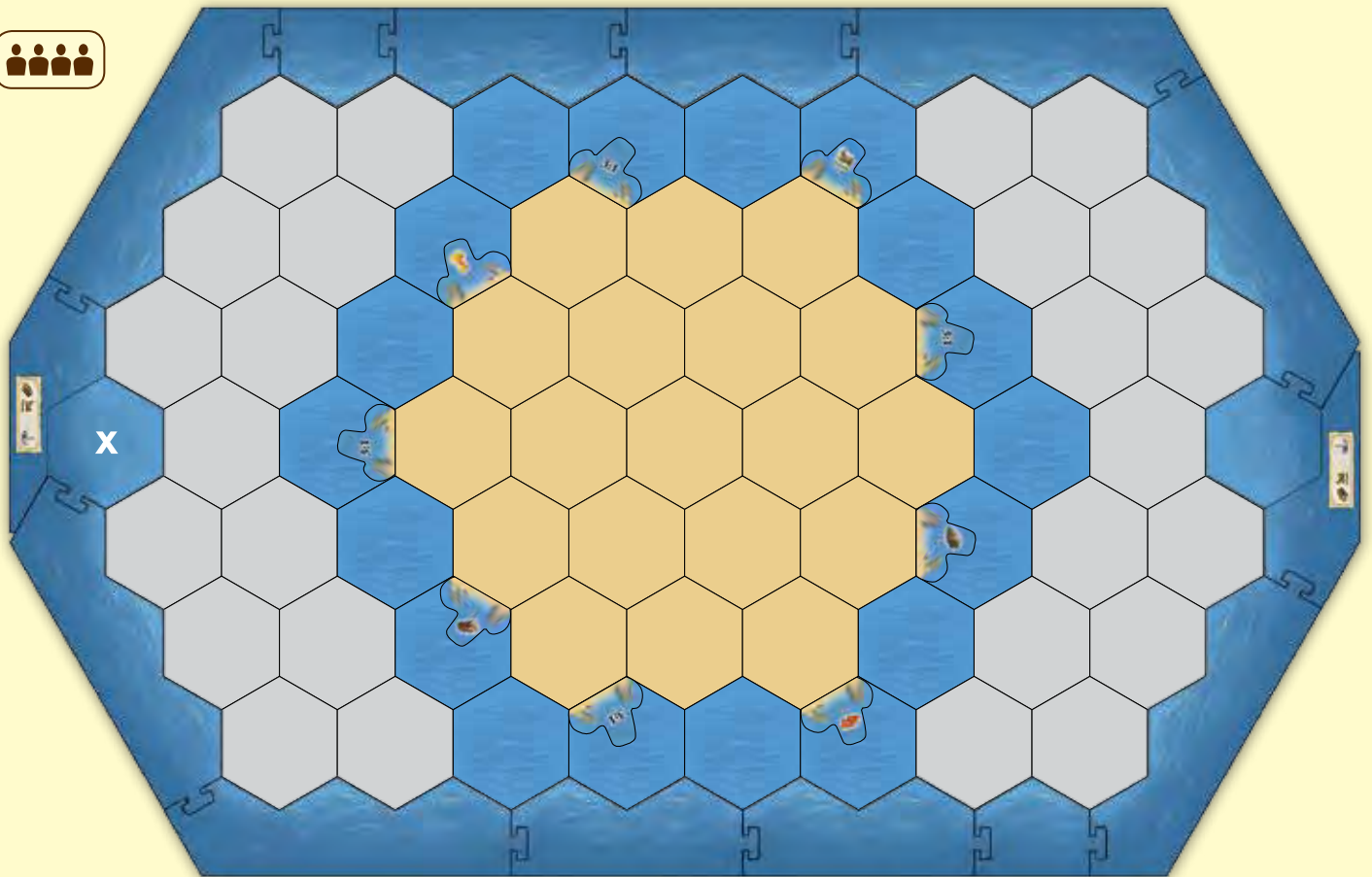
Zalóżmy, że na Catanie nie zawsze wszystko idzie jak z płatka. Co by było, gdyby nagle wyczerpały się źródła niezbędnych surowców? Dokładnie o tym opowiada ten scenariusz. Trzeba niezwłocznie wybudować statki, założyć na otaczających Catan wyspach osady i odnaleźć nowe zasoby surowców. Tych, którzy zdążą się zdomować na nowych wyspach, czeka dostatek – w tym scenariuszu spóźnieni mogą nie mieć już szans na rozbudowę.

**PRZYGOTOWANIE**

**Wyspa początkowa:** W grze dla 3 osób należy ułożyć losowo 14 pól terenu (stroną z terenem do góry) na obszarze zaznaczonym na jasnobrązowo, a następnie umieścić na nich żetony liczbowe tak, jak pokazano na obrazku. W grze dla 4 osób (przygotowanie na kolejnej stronie) wyspę początkową należy zbudować według zasad z gry podstawowej. Pola morza należy rozmieścić jak na rysunku.

**Nowe wyspy:** Te obszary zostały zaznaczone na szaro. Wymienione w tabelce pola do budowy nowych wysp (20 w grze dla 3 osób i 26 w grze dla 4) należy wymieszać i ułożyć na obszarze zaznaczonym na zielono, stroną z terenem do góry.

# SCENARIUSZ 3 WIELKI CATAN



## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (4 graczy)

Wyspa początkowa i morze	Pola	Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	Elementy dodatkowe: 5 x porty specjalne 4 x porty zwykłe 3:1	
	Ilość	18	1	-	4	3	3	4	4	37		
Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12		Suma
Ilość	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1		18
Nowe wyspy	Pola	Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma		
	Ilość	7	1	-	3	3	4	4	4	26		
Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma	
Ilość	-	1	1	1	-	-	1	1	-	-	5	

Wymienione w tabelce żetony liczbowe dla nowych wysp (4 w grze dla 3 osób i 5 w grze dla 4) należy zakryć i wymieszać, a następnie położyć je zakryte w formie stosu obok planszy.

**Miasta:** Każdy gracz otrzymuje dodatkowo 4 miasta z tego rozszerzenia w swoim kolorze – w ten sposób będzie mógł wybudować 8 miast.

## ZASADY SPECJALNE

### Faza początkowa

Gracze budują swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na wyspie początkowej, tak jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast 1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek na wybrzeżu.

### Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Złodzieja należy umieścić na pustyni, Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”.



**Zasada wyczerpania**

Kiedy gracz umieści swój statek lub w późniejszym etapie drogę przy skrzyżowaniu, przy którym znajduje się pole terenu bez żetonu liczbowego, bierze wierzchni żeton liczbowy z przygotowanego stosu i kładzie go na tym polu. Jeśli w stosie nie ma już żadnych żetonów, gracz musi wziąć wybrany żeton z wyspy początkowej i położyć go na danym polu terenu na nowej wyspie. Gracz może wziąć jedynie taki żeton liczbowy, który spełnia trzy poniższe warunki:

1. Na nowej wyspie żetony liczbowe 6 i 8 nie mogą leżeć na sąsiadujących polach.
2. Gracz musi wziąć żeton liczbowy z pola terenu, przy którym znajduje się jego osada lub miasto.
3. Aby gracz mógł wziąć żeton liczbowy z danego pola, znajdujące się przy nim osada lub miasto muszą sąsiadować z co najmniej jeszcze jednym polem terenu, na którym znajduje się żeton liczbowy.

Tylko jeśli gracz nie może wziąć żadnego żetonu, nie łamiąc powyższych zasad, może złamać zasady, zaczynając od 1.

**KONIEC GRY**

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 18 punktów zwycięstwa.

**GRA Z ROZSZERZENIEM MIASTA I RYCERZE**

Scenariusz „Wielki Catan” można łączyć z rozszerzeniem „Miasta i Rycerze”. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 20 punktów zwycięstwa. Zasady, których należy przestrzegać przy łączeniu dodatków, zostały opisane w instrukcji do rozszerzenia „Miasta i Rycerze”.

**O SCENARIUSZU**

Scenariusz „Wielki Catan” został po raz pierwszy opublikowany w 1997 r. w czasopiśmie „Siedler” (pol. „Osadnik”). Od 2002 był częścią wielu cyfrowych wersji gry Catan – szczególną popularnością cieszy się w grze wieloosobowej online.

# 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 mórz 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.



## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 graczy)

Wyspa początkowa i morze	Pola									Suma	Elementy dodatkowe: 18 kafelków smoków 4 x porty zwykle 3:1  5 x porty specjalne			
	Ilość	18	3	-	3	3	3	4	3	37				
	Żetony liczbowe												Suma	
	Ilość	1	2	2	2	2	2	2	2	1		-	16	
Sąsiednia wyspa	Pola									Suma				
	Ilość	-	-	1	4	3	3	4	4	19				
	Żetony liczbowe													Suma
	Ilość	1	2	2	3	2	2	2	2	2			1	19

## PUSTYNNNE SMOKI

Na Catanie panuje spokój i dobrobyt. Ten szczęśliwy stan nie potrwa jednak długo. Na pustkowiach zbierają się smoki, jakby magicznie przyciągane bogactwem okolicznych osad i miast. Wabi je budowa każdej nowej osady i nowego miasta. Zbliża się moment, gdy dzikie hordy opuszczają pustynię i zaatakują Catan. Kiedy to nastąpi, osadnikom pozostanie jedynie ucieczka na sąsiednią wyspę na wschodzie. Dopiero tam będą mogli zebrać siłę, aby wypędzić smoki z ich drogiej ojczyzny.

## PRZYGOTOWANIE

**Wyspa początkowa:** Trzy pustynie, dwa lasy oraz dwa pastwiska należy położyć na wskazanych na rysunku miejscach. Pozostałe pola wyspy początkowej należy zakryć i wymieszać, a następnie rozłożyć losowo na jasnobrązowym obszarze i odkryć. Żetony liczbowe należy rozmieścić na polach tak, jak pokazano powyżej. Następnie należy umieścić na wskazanych miejscach pola morza oraz porty zwykle 3:1.

**Wyspa sąsiednia:** Wymienione w tabeli pola terenu należy wymieszać, a następnie umieścić odkryte na obszarach zaznaczonych na szaro. Następnie należy umieścić na wskazanych miejscach żetony liczbowe oraz porty.



## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (4 graczy)

Wyspa początkowa i morze	Pola	Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	Elementy dodatkowe: 18 kafelków smoków 4 x porty zwykle 3:1	
	Ilość	15	3	-	3	3	3	4	3	34		
	Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12
	Ilość	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-	16
Sąsiednia wyspa	Pola	Morze	Pustynia	Złotośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	5 x porty specjalne	
	Ilość	-	-	2	4	4	4	4	4	22		
	Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12
	Ilość	1	2	3	3	2	2	3	3	2	1	22

**Pustynne smoki:** 18 kafelków smoków należy umieścić przygotowane obok planszy stroną ze smokiem do góry. W tym scenariuszu druga strona kafelków nie odgrywa żadnej roli.

## ZASADY SPECJALNE

## Faza początkowa

Gracze budują swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie, tak jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast 1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek na wybrzeżu.

## Pirat/Złodziej

W tym scenariuszu nie wykorzystuje się pirata ani złodzieja. Kiedy na kościach zostanie wyrzucony rezultat „7”, wszyscy gracze, którzy mają więcej niż 7 kart surowców, muszą odrzucić połowę z nich. Gracz, który wyrzucił „7”, może zabrać wybranemu graczowi jedną kartę surowca z ręki.

## Pustynne smoki się zbierają

Za każdym razem, gdy gracz wybuduje osadę lub miasto, musi położyć na jednej z trzech pustyni 3 (w grze dla 3 osób) lub 2 (w grze dla 4 osób) pustynne smoki. Pustynne smoki powinny być dokładane tak, aby na wszystkich pustyniach było ich możliwie równo.



## PUSTYNNNE SMOKI

Gdy wszystkie 18 pustynnych smoków zostanie położone na pustyniach, rozpoczyna się Atak smoków:

- Za każdym razem, gdy zostanie wyrzucona cyfra z pola, które sąsiaduje z pustynnym smokiem, należy wziąć pustynnego smoka z jednej z trzech pustyń i położyć go na polu z wyrzuconą cyfrą. Na każdym polu terenu może znajdować się zawsze tylko jeden pustynny smok.
- Jeśli dwa pola z wyrzuconą cyfrą sąsiadują z pustynnymi smokami, na obu polach należy umieścić smoka z pustyni.
- Pustynne smoki należy zdejmować z pustyni tak, aby cały czas było ich tam możliwie równo.

**Przykład**

1. Gracz wyrzucił „3”. Nic się nie dzieje, ponieważ żadne pole z cyfrą „3” nie sąsiaduje ze smokiem.
2. Gracz wyrzucił „8”. Wzgórze z cyfrą „8” sąsiaduje z dwoma pustyniami, na których znajdują się smoki. Należy wziąć jeden kafelek smoka z pustyni, na której znajduje się najwięcej kafelków smoka, i położyć go na tym wzgórzu.
3. Gracz wyrzucił „5”. Ponieważ pastwisko z cyfrą „5” graniczy ze Wzgórzem, na którym znajduje się kafelek smoka, należy wziąć kafelek smoka i położyć go na tym pastwisku.

**Przekleństwo smoków**

Smoki działają w następujący sposób:

**Blokada surowców:** Smoki blokują żeton liczbowy na polu, na którym się znajdują. Graniczące z nim osady i miasta nie otrzymują już żadnych surowców z tych terenów.

**Ważne:** Zanim smok zostanie położony na polu, właściciel graniczących z nim osad i miast otrzymuje po raz ostatni tyle surowców z tego pola, ile dostałby normalnie.

**Blokada dróg:** Droga, która leży pomiędzy dwoma polami zajmowanymi przez smoki, jest zablokowana. Aby to zaznaczyć, należy przekreślić ją

o 90 stopni. Zablokowana droga nie liczy się przy obliczaniu długości najdłuższej drogi handlowej. Nie można również wybudować nowej drogi na jej miejscu.

**Blokada osad/miast:** Osada albo miasto, które otoczone jest wyłącznie przez pola zajęte przez smoki, uznawane jest za zablokowane. Takie osady i miasta nie przynoszą punktów zwycięstwa.

**Uwaga:** Smoki nie mogą zajmować pól morza. Osady i miasta znajdujące się na wybrzeżu – jak również graniczące z nimi porty – są więc bezpieczne przed zablokowaniem.

**Ucieczka osadników**

W czasie gry smoki często zajmują wszystkie pola terenu na wyspie początkowej, tym samym blokując całkowicie źródła surowców. Z tego powodu ważne jest, aby w odpowiednim momencie wybudować statek zmierzający do sąsiedniej wyspy, na której można wybudować nowe osady i miasta. W ten sposób gracze zdobywają siłę, aby z pomocą swoich rycerzy zmusić smoki do ucieczki z Catanu.

**Zemsta rycerzy**

Gracz, który odkryje swoją kartę rycerza, może usunąć jednego smoka z wybranego pola terenu. Wybrany smok zostaje usunięty z gry, a odkryta karta rycerza trafia na stos kart odrzuconych. Ponieważ w tym scenariuszu nie wykorzystuje się złodzieja, rycerz może zostać zagrany tylko w celu usunięcia smoka. Przy użyciu rycerza nie można także ukraść żadnemu graczowi karty surowca. W tym scenariuszu nie przyznaje się również punktów za Najwyższą władzę rycerską.

Kiedy pole terenu zostanie oswobodzone od smoków, od następnego rzutu kośćmi może znowu przynosić dochód. Jeśli z oswobodzonym polem graniczyła zablokowana droga, osada lub miasto, blokada zostaje zdjęta.

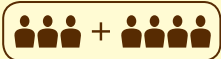
**KONIEC GRY**

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 13 punktów zwycięstwa.

**O SCENARIUSZU**

Scenariusz ten został po raz pierwszy opublikowany pod nazwą „Jeźdźcy pustyni” w 1997 r. w czasopiśmie „Siedler” (pol. „Osadnik”).





**ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 lub 4 graczy)**

Wyspa początkowa	Pola									Suma	Elementy dodatkowe: 9 kafelków kanału 18 znaczników 4 x porty zwykłe 3:1	
	Ilość	19	1	-	6	4	5	5	4	44		
	Żetony liczbowe											Suma
	Ilość	1	3	3	3	3	2	3	3	2	1	24
Małe wyspy	Pola									Suma	4 x porty specjalne	
	Ilość	-	3	2	-	-	-	-	-	5		
	Żetony liczbowe											Suma
	Ilość	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2

**WIELKI KANAŁ**

Po okresie suszy pola uprawne zachodniego Catanu są wyniszczone, a nad wyspą zawisło widmo głodu. Z tego powodu Catańczycy postanowili, że wspólnymi siłami wykopią kanał, który doprowadzi wodę z leżącego wysoko górskiego jeziora (B) na wschodzie do pustynnych terenów (A) na zachodzie. Do zbudowania kanału mieszkańcy wyspy wydelegowali swoich rycerzy, którzy uzbrojeni w topaty ruszyli do pracy. Dopiero gdy budowa kanału się zakończy i uda się nawodnić pustynię, pola będą wystarczająco żyzne, aby na nowo uprawiać na nich drogocenne zboże.

**PRZEBIEG GRY**

**Tereny:** Pola uprawne i góry należy położyć odkryte na wskazanych na rysunku miejscach. Pustynia „A” pochodzi z tego rozszerzenia (morze na odwrocie). Należy ułożyć pola morza, a w powstałych lukach umieścić małe wyspy. Na jasnobrązowym obszarze należy losowo umieścić odkryte pozostałe pola terenu (4 x wzgórze, 5 x pastwisko, 4 x las).

**Żetony liczbowe:** Żetony liczbowe należy położyć na obu złotonośnych rzekach i na polach uprawnych tak, jak pokazano na rysunku. Następnie należy zakryć żetony liczbowe znajdujące się na polach uprawnych.

Dopóki pustynia nie zostanie nawodniona, pola uprawne nie przynoszą żadnego dochodu. Pozostałe żetony liczbowe należy rozłożyć losowo. Czerwone żetony liczbowe nie powinny znajdować się na sąsiadujących polach.

**Porty** należy rozłożyć tak, jak pokazano na rysunku.

**Znaczniki** należy rozłożyć tak, jak pokazano na rysunku.

## ZASADY SPECJALNE

### Faza początkowa

Każdy gracz zaczyna z 2 osadami i 1 miastem. Na początku wszyscy gracze budują na wyspie początkowej po jednej osadzie, a następnie zamiast swojej drugiej osady budują miasto razem z przylegającą do niego drogą lub statkiem (patrz „Ograniczenia” pod spodem). Kolejność budowania jest taka sama, jak w podstawowej wersji gry. Kiedy ostatni gracz wybuduje swoje miasto, natychmiast buduje swoją drugą osadę wraz z przylegającą do niej drogą lub statkiem. Następnie w kolejności kierunku wskazówek zegara wszyscy pozostali gracze budują swoją drugą osadę. Każdy gracz otrzymuje surowiec produkowany przez pola, przy których postawił swoją drugą osadę.

**Ograniczenia:**

- Każdy gracz musi wybudować przynajmniej jedną osadę lub miasto na wybrzeżu. Jezioro na wschodzie nie liczy się jako wybrzeże.
- Kiedy gracz wybuduje osadę lub miasto na wybrzeżu, musi umieścić przy nich statek.

### Pirat/Złodziej

W tym scenariuszu wykorzystuje się tylko Złodzieja. Zaczyna on na dowolnej pustyni.

### Nowa funkcja rycerzy

Rycerzy można wystawiać tylko na wyspie początkowej. W tym scenariuszu mogą oni pełnić wiele funkcji.

#### 1. Budowniczy kanału

Kiedy przynajmniej 2 **zmobilizowanych** rycerzy stoi przy skrzyżowaniach przy polu, na którym znajdują się znaczniki, zostaje wykopany kanał: oba znaczniki zostają usunięte, a na danym polu zostaje położony kafelek kanału (stroną bez wody do góry). Należy tak ułożyć kafelek, aby z obu stron graniczył z innymi kafelkami kanałów lub znacznikami. W zależności od tego, jak musi zostać ułożony kafelek, należy wybrać odpowiednio kanał prosty lub zagięty.

Jeśli wszyscy zmobilizowani rycerze należą do jednego gracza, otrzymuje on oba znaczniki. Jeśli należeli oni do różnych graczy, obaj otrzymują po jednym znaczniku. Każdy znacznik daje 1 punkt zwycięstwa.

**Uwaga:** Budowa kanału zostaje rozpoczęta natychmiast po mobilizacji drugiego rycerza. Nie jest więc możliwe, aby przed rozpoczęciem budowy przy tym samym polu został zmobilizowany trzeci rycerz. Podczas budowy kanału siła rycerzy nie ma żadnego znaczenia. Po wybudowaniu kanału uczestniczący w budowie rycerze pozostają zmobilizowani.

**Przykład:** Na poniższej ilustracji zostali wystawieni dwaj rycerze przy polu, na którym należy wybudować kanał. Gracz czerwony zmobilizował już swojego rycerza.



Teraz gracz pomarańczowy mobilizuje swojego rycerza. Oba znaczniki zostają usunięte z planszy. Gracz czerwony i pomarańczowy otrzymują po jednym znaczniku, który daje im po 1 punkcie zwycięstwa. Na miejscu znaczników zostaje położony kafelek kanału.



#### 2. Poszukiwacz złota

Jeśli gracz posiada drogę morską, która prowadzi do skrzyżowania przy Złotonośnej rzece na małej wyspie, może wystawić na tym skrzyżowaniu rycerza. Dopóki znajduje się tam rycerz, gracz otrzymuje wybrany surowiec za każdym razem, gdy wypadnie „8”. Rycerz nie musi być zmobilizowany, aby gracz otrzymał surowiec. Jeśli gracz wystawił 2 rycerzy przy złotonośnej rzece, wciąż otrzymuje tylko jeden wybrany surowiec, gdy wypadnie „8”.

#### 3. Kupiec

Jeśli gracz wystawił rycerza na skrzyżowaniu przy porcie na małej wyspie, może skorzystać z odpowiedniego portu specjalnego. Rycerz nie musi być zmobilizowany, aby skorzystać z portu.

**Ważne:** Rycerze na małej wyspie nie liczą się podczas obrony przed barbarzyńcami.

### Ukończenie kanału

W grze znajduje się łącznie 9 kafelków kanału. Kiedy zostanie wybudowany ostatni z nich, kanał jest ukończony. Jeśli ostatni kafelek kanału nie został wyłożony równocześnie z przedostatnim (może się tak zdarzyć, jeśli zmobilizowany zostanie rycerz stojący na skrzyżowaniu między dwoma polami, na których są jeszcze znaczniki), teraz zostaje wyłożony ostatni, a oba znaczniki zostają usunięte z gry. Następnie należy odwrócić wszystkie kafelki kanałów na stronę z wodą. Należy odwrócić także pustynię (A) oraz żetony liczbowe na polach uprawnych. Od teraz na Catanie znów można otrzymywać surowce z pól uprawnych.

### Pozostałe zasady

- Na małych wyspach nie można budować osad.
- Kiedy pustynia zostanie nawodniona, rycerze na małych wyspach tracą funkcję poszukiwaczy złota.
- W przeciwieństwie do zasad rozszerzenia „Żeglarze”, w tym scenariuszu drogi morskie nie mogą się rozwidlać.
- Kartę postępu „Irygacja” rozpatruje się również wtedy, gdy pola uprawne nie są jeszcze nawodnione.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 21 (w grze 3-osobowej) lub 18 (w grze 4-osobowej) punktów zwycięstwa.

## O SCENARIUSZU

Scenariusz „Wielki kanał” został po raz pierwszy opublikowany w 2003 r. w „Catan News”. Od tamtej pory stanowi ważną częścią wielu cyfrowych wersji gry Catan.





## ELEMENTY DO PRZYGOTOWANIA GRY (3 lub 4 graczy)

Wyspa początkowa	Pola	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	Elementy dodatkowe: 5 x porty specjalne 3 x porty zwykłe 3:1	
	Ilość	21	1	-	4	3	3	4	4	40		
Zaczarowana kraina	Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
	Ilość	-	2	2	2	2	2	2	2	3	1	18
	Pola	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pola uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma	19 kafelków Smoków	
Ilość	-	5	2	2	2	2	1	2	16			
Żetony liczbowe	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12		Suma
Ilość	1	2	1	2	1	1	1	2	-	-	11	

## ZACZAROWANA KRAINA

W zaczarowanej krainie smoki strzegą drogocennych skarbów, które przynoszą graczom punkty zwycięstwa, gdy tylko wejdą w ich posiadanie. Niestety, zaczarowana kraina to wyspa – aby się na nią dostać, trzeba najpierw zbudować statek, aby wyprawić swoich rycerzy przez morze. Na polowanie na smoki nie należy wysyłać słabych rycerzy – skarbów zaczarowanej krainy strzeże wiele potężnych smoków, których pokonać mogą jedynie najodważniejsi.

## PRZYGOTOWANIE

**Wyspa początkowa:** Najpierw należy umieścić pustynię po lewej stronie planszy. Pozostałe pola terenu należy wymieszać i losowo rozłożyć odkryte na jasnobrązowym obszarze. Żetony liczbowe należy rozmieścić tak, jak pokazano powyżej. Należy rozłożyć pola morza. Porty należy rozmieścić jak na rysunku.

**Zaczarowana kraina:** Pięć pustyni oraz dwie złotonośne rzeki należy położyć na wskazanych na rysunku miejscach. Pozostałe 9 pól terenu należy wymieszać i rozłożyć odkryte. Żetony liczbowe należy rozmieścić na polach tak, jak pokazano powyżej.

**Kafelki smoków:** Kafelki smoków należy ułożyć stroną ze smokiem do góry, pomieszać i położyć na wskazanych miejscach.

## ZASADY SPECJALNE

## Faza początkowa

Każdy gracz zaczyna z 2 osadami i jednym miastem na wyspie początkowej. Najpierw wszyscy gracze budują po jednej osadzie, a następnie, zamiast swojej drugiej osady, budują miasto razem z przylegającą do niego drogą lub statkiem (patrz „Ograniczenia” pod spodem). Kolejność budowania jest taka sama jak w podstawowej wersji gry. Kiedy ostatni gracz wybuduje swoje miasto, natychmiast buduje swoją drugą osadę wraz z przylegającą do niej drogą lub statkiem. Następnie w kolejności kierunku wskazówek zegara wszyscy pozostali gracze budują swoją drugą osadę. Każdy gracz otrzymuje surowiec produkowany przez pola, przy których postawił swoją ostatnią osadę.

Ograniczenia:

- Każdy gracz musi wybudować przynajmniej jedną osadę lub miasto na wybrzeżu.
- Kiedy gracz wybuduje osadę lub miasto na wybrzeżu, może zdecydować, czy chce umieścić przy nich drogę czy statek.

## Pirat/Złodziej

Podczas tego scenariusza wykorzystuje się jedynie złodzieja. Złodzieja należy umieścić na pustyni na wyspie początkowej.

## Ograniczenia w budowaniu w zaczarowanej krainie

- Osady mogą być budowane tylko na wybrzeżu.
- Osady na wybrzeżu nie mogą być rozbudowywane do miast.
- Nie można budować dróg na trasach na wybrzeżu ani wewnątrz zaczarowanej krainy.

## Przenoszenie rycerzy

Kiedy gracz dotrze swoją drogą morską do skrzyżowania przy wyspie z przeklętą ziemią, może on przenieść na to skrzyżowanie zmobilizowanego rycerza z wyspy początkowej. Oczywiście może zostać przeniesiony jedynie taki rycerz, który jest połączony drogą lub statkiem z osadą, z której prowadzi droga morską do wybrzeża zaczarowanej krainy. Następnie ten rycerz przechodzi w stan spoczynku.

**Ważne:** Każdy gracz może przenieść na przeklętą ziemię tylko jednego swojego rycerza. Rycerz, który został przeniesiony na wyspę, nie może zostać przeniesiony ponownie na wyspę początkową.

Jeśli przy skrzyżowaniu, do którego prowadzi droga morską, znajduje się osada danego gracza, może przenieść rycerza na inne, sąsiadujące z nim wolne skrzyżowanie na wybrzeżu.

Jeśli przy skrzyżowaniu, do którego prowadzi droga morską, znajduje się osada innego gracza, nie można tam przenieść rycerza. To samo dzieje się, gdy skrzyżowanie jest zajęte przez rycerza innego gracza, którego nie można wyprzeć. W takim przypadku droga morską powinna prowadzić do innego, wolnego skrzyżowania.

## Poruszanie rycerzy w zaczarowanej krainie

Rycerz może poruszać się po trasie od skrzyżowania do skrzyżowania, nie jest więc związany z trasą z własną drogą czy statkiem jak na wyspie początkowej. Jedyne ograniczenie: Ruch rycerza nie może zakończyć się na skrzyżowaniu na wybrzeżu. Zapobiega to zablokowaniu przemieszczenia rycerzy przez innych graczy. Zmobilizowany rycerz może zostać

przeniesiony o 3 skrzyżowania.

Następnie ten rycerz przechodzi w stan spoczynku. Dodatkowo według zasad rozszerzenia „Miasta i Rycerze” można wyprzeć ze skrzyżowania słabszego rycerza. Taki rycerz zostaje przestawiony na dowolne wolne skrzyżowanie na przeklętej ziemi przez gracza, który go wyprzeł.

## Walka ze smokami

Kiedy gracz umieści swojego rycerza na skrzyżowaniu z kafelkiem smoka i ponownie zmobilizuje tego rycerza, w swojej kolejnej turze powinien walczyć ze smokiem. Odpowiada to zasadzie z rozszerzenia „Miasta i Rycerze”, według której gracz nie może wydać rozkazu rycerzowi w tej samej turze, w której go zmobilizował. Kiedy rycerz walczy ze smokiem, odwraca kafelek smoka. Im większa jest flaga, która się na nim znajduje, tym silniejszy musi być rycerz, aby pokonać smoka:



**Pojedyncza flaga:** Tego smoka może pokonać każdy rycerz.



**Podwójna flaga:** Tego smoka mogą pokonać tylko silni i potężni rycerze.



**Potrójna flaga:** Tego smoka mogą pokonać tylko potężni rycerze.

Jeśli gracz pokona swoim rycerzem smoka, bierze odwrócony kafelek smoka i kładzie go przed sobą. Kafelek liczy się jako punkt zwycięstwa. Jeśli gracz przegra walkę, należy zakryć kafelek i odłożyć z powrotem na skrzyżowanie. Rycerz również pozostaje na skrzyżowaniu. Gracz może go teraz zmobilizować i w kolejnej turze albo przestawić go do innego smoka (z którym po zmobilizowaniu będzie mógł walczyć w jednej z następnych tur), albo ponownie wydać mu rozkaz walki z tym samym smokiem, jeśli zostanie wcześniej wytrenowany na odpowiedni poziom.

## Odstępstwa od zasad

**Najazd barbarzyńców:** Podczas najazdu barbarzyńców nie liczą się rycerze, którzy zostali umieszczeni w zaczarowanej krainie lub znajdują się na wolnym morskim skrzyżowaniu. Z tego powodu po najeździe barbarzyńców nie przechodzą oni w stan spoczynku.

**Karta „Wynalazca”:** Nie można usunąć ani zamienić miejscami żetonów znajdujących się w zaczarowanej krainie.

**Karty „Dezertor” i „Intryga”:** Żadna z tych kart nie może zostać zagrana na rycerza znajdującego się w zaczarowanej krainie.

## KONIEC GRY

**Gra dla 3 osób:** wygrywa gracz, który pokona 6 smoków lub uzyska w swojej kolejce 21 punktów zwycięstwa.

**Gra dla 4 osób:** wygrywa gracz, który pokona 6 smoków lub uzyska w swojej kolejce 18 punktów zwycięstwa.

## O SCENARIUSZU

Scenariusz „Zaczarowana kraina” został po raz pierwszy opublikowany w 2001 r. w „Catan News”. Od 2003 r. stanowi ważną część wielu cyfrowych wersji gry Catan i cieszy się dużą popularnością.