

# CATAN

GRA PLANSZOWA

## ALMANACH

Prezentacja produktów z serii,  
dokładny opis zasad gry z przykładami



## Drodzy fani CATANU!

Jak możecie zobaczyć na kolejnych stronach, poza znaną Wam już grą podstawową CATAN, w sprzedaży możecie znaleźć także wiele innych tytułów z serii. Niektóre z nich to dodatki do wersji podstawowej, inne zaś są osobnymi grami. Mając tak wiele opcji do wyboru niektórym może być trudno wybrać dodatki idealne dla nich. Dlatego w kilku słowach chciałem Wam opisać dostępne tytuły, prezentując przy tym ich cechy charakterystyczne oraz wskazując komu, moim zdaniem, będą najlepiej pasować.

Wasz,



Klaus Teuber



● Gra kościana



● Szybka gra karciana



● CATAN - Gra planszowa - Wersja podróżna



● CATAN - Junior

## Samodzielne gry

## Dodatki tematyczne



● Kupcy i Barbarzyńcy

● 5-6 graczy



● Żeglarze

● 5-6 graczy

## Gra podstawowa



● Miasta i Rycerze

● 5-6 graczy



○ CATAN - Gra planszowa = Gra podstawowa

○ 5-6 graczy



● Odkrywczy i Piraci

● 5-6 graczy

## Żeglarze

Dla odkrywców: Wszyscy, którzy chcą rozszerzyć swój świat gry planszowej CATAN bez potrzeby wprowadzania zbyt wielu nowych zasad związanych z „nawigowaniem”. Do dobrze znanych elementów gry dołączają statki, które działają podobnie jak drogi, tylko układa się je na morzu. Czeka tu na Was wiele miejsc do odkrycia – nowe wyspy w okolicy CATANU czekają abyście je skolonizowali, a tajemnicza mgła spowija nieznane ziemie.



## Miasta i Rycerze

Jeśli nigdy nie macie dość CATANU i oczekujecie jeszcze dłuższej i wymagającej zabawy „Miasta i Rycerze” są dla Was! Armie rycerzy walczą z nadciągającymi hordami barbarzyńców; przy pomocy towarów handlowych miasta zostają rozbudowane do potężnych metropolii. Podstawowe zasady budowania zostają rozwinięte, co umożliwia zwiększenie doznań płynących z rozgrywki i pozwala poznać świat CATANU na zupełnie nowym poziomie.



## Kupcy i Barbarzyńcy

Czas na zmianę? Trzecie rozszerzenie „Kupcy i Barbarzyńcy” jest skierowane przede wszystkim do fanów, którzy chcą zróżnicować swoją grę podstawową przy pomocy kilku różnych małych zmian. Co tylko zechcecie: od prostego wariantu, po scenariusze o różnym poziomie trudności. Łówcie ryby na wybrzeżach, budujcie mosty ponad rzekami i wysyłajcie karawany na trakty ciągnące się przez wyspę. Rozszerzenie „Kupcy i Barbarzyńcy” zawiera także zasady gry dwuosobowej!



## Odkrywczy i Piraci

Najmłodsze rozszerzenie „Odkrywczy i Piraci” zabiera Was ponownie na pełne morze. W przeciwieństwie do „Żeglarzy”, tym razem faktycznie żeglujecie po morzach swymi statkami, odwiedzacie nieznanne lądy i wykonujecie tajne zlecenia powierzone przez Radę Catanu. Odnajdźcie zapomniane wyspy, zawierajcie umowy handlowe z ich mieszkańcami i stańcie do walki z piratami. Szczury lądowe – trzymajcie się z daleka!



## CATAN – Junior

Nareszcie nawet najmłodszy zainteresowany światem CATANU mogą spróbować swych sił na legendarnej wyspie! Piraci w wieku od 6 lat mogą zasiedlić wyspę CATAN i wybudować na niej swoje kryjówki. Będą im potrzebne do tego klasyczne atrybuty piratów – drewniane beczki, ostre szable oraz skarby. Jednak uważajcie! Na wyspie grasuje groźny Czarnodzioby! Proste zasady sprawiają, że nawet najmłodszy Catańczyk mogą się doskonale bawić.



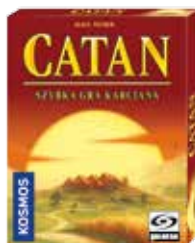
## Gra kościanna

Z każdym kolejnym rzutem CATAN zostaje zasiedlony. Gлина, drewno, ruda żelaza, zboże, wełna i złoto? To kości decydują jakie surowce pomogą Wam skolonizować wyspę. Niczym w grze podstawowej gracze budują drogi, osady, miasta i najmują rycerzy – teraz w prostej i szybkiej grze, w którą można zagrać nawet solo!



## Szybka gra karciana

Dzięki tej grze karcianej możecie zasiedlić Catan w mniej niż 30 minut! Znow będziecie do tego potrzebować osady, miasta, drogi i rycerzy. Do zdobycia surowców przyda się odrobina szczęścia, gdyż dobieracie je z talii. Na szczęście macie do dyspozycji kilka sposobów na ich szybką wymianę.



## Zawartość

### 19 sześciokątnych pól ilustrujących różne krajobrazy

- Las (4)
- Pastwisko (4)
- Pole uprawne (4)
- Wzgórze (3)
- Góry (3)
- Pustynia (1)
- 6 części ramowych z 9 portami



### 95 kart surowców (po 19)

- drewno = pnie drzew = z lasu
- włna = owce = z pastwiska
- zboże = snopy = z pól uprawnych
- glina = cegły = ze wzgórza
- ruda żelaza = skały kruszczowe = z gór



### 25 kart rozwoju

- Rycerz (14)
- Postęp (6)
- Punkty (5)



### 4 karty Koszty budowy



### 2 karty specjalne



Najdłuższa droga handlowa



Najwyższa władza rycerska

### 2 podstawki na karty



### Pionki graczy (w czterech kolorach)

- 16 miast
- 20 osad
- 60 dróg



miasto



osada

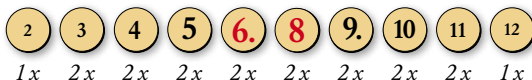


droga

### 1 Pionek złodzieja



### 18 żetonów z liczbami



### 2 kostki



## Dokładny opis zasad gry planszowej „CATAN” z przykładami

Budowanie

Budowanie i handel - faza kombinacyjna

Droga

Faza zagospodarowania wyspy

Handel

Handel morski

Handel wewnętrzny

Karty Postęp

Karty Punkt zwycięstwa

Karty rozwoju

Koniec gry

Lokalizacja portowa

Miasto

Najdłuższa droga handlowa

Organizacja, Różne warianty

Osada

Punkty zwycięstwa

Pustynia

Rycerz

Skrzyżowanie

Taktyka

Trasa

Wybrzeże

Wylosowano kostkami “7”- Budzi się złodziej

Złodziej

Żetony z liczbami

## B

### Budowanie

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

Zob. też koszty budowy (→), osady (→), miasta (→), drogi (→), Karty rozwoju (→).

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

Po „budowaniu” kolejka gracza jest zakończona. Grę kontynuuje jego sąsiad z lewej strony. *Norwe warianty gry zob. „Budowanie i handel - faza kombinacyjna”.*

### Budowanie i handel - faza kombinacyjna

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

## D

### Droga

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



# F

## Faza zagospodarowania wyspy

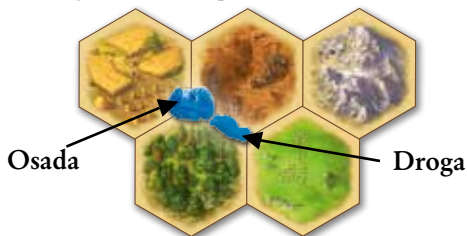
Faza zagospodarowania wyspy następuje po Fazie organizacji gry (→) na początku rozgrywki.

- Każdy gracz wybiera sobie kolor i w tym kolorze otrzymuje: 5 osad, 4 miasta, 15 dróg i do tego kartę Koszty budowy.
- Karty z surowcami należy posortować i odkryte ułożyć w pięciu stosach w przegródkach w obu podstawkach na karty. Podstawki te należy położyć obok planszy.
- Karty rozwoju (→) należy wymieszać i zakryte umieścić w wolnej przegródce na podstawie na karty.
- Obie karty specjalne, jak i kostki do gry powinny znajdować się cały czas w pobliżu planszy w zasięgu każdego gracza.
- Złodzieja ustawiamy na pustyni.

Faza zagospodarowania wyspy trwa przez dwie rundy, podczas których każdy gracz buduje 2 drogi i 2 osady:

### 1. Runda

Wszyscy gracze rzucają po kolei dwiema kostkami. Ten kto wyrzuci najwyższą liczbę oczek ten zaczyna, tzn. ustawia jedną ze swych osad na dowolnym skrzyżowaniu (→). Następnie dołącza do tej osady jedną drogę w dowolnym kierunku. Pozostali gracze postępują tak samo w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara: Każdy ustawia 1 osadę i 1 drogę. **Uwaga:** Przy ustawianiu kolejnych osad należy przestrzegać zasady odstępu!



### 2. Runda

Po tym jak wszyscy gracze ustawią swoją pierwszą osadę, to ostatni z nich rozpoczyna drugą rundę. Może on teraz ustawić drugą osadę i dołączyć do niej drogę. **Uwaga:** Pozostali gracze następują po sobie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gracz początkowy jest więc ostatnim w kolejce, który ustawia swoją drugą osadę.

Drugą osadę ustawia się niezależnie od pierwszej, na dowolnym skrzyżowaniu, przy czym pamiętać należy cały czas o zasadzie odstępu. Druga droga musi przylegać do drugiej osady a kierunek i tym razem jest dowolny.

Każdy gracz po ustawieniu swojej drugiej osady otrzymuje pierwsze surowce. Za każde (sześciokątne) pole, które graniczy z drugą osadą, gracz pobiera odpowiednie karty z odpowiednim surowcem. Gracz początkowy (ten, który jako ostatni postawił swoją drugą osadę) rozpoczyna grę: Rzuca obiema kostkami, by ustalić kto jakie surowce w tej kolejce zyskuje. Wskazówki dotyczące postępowania w fazie zagospodarowania można znaleźć pod hasłem „Taktyka” (→).

# H

## Handel

Po tym jak gracz w swojej kolejce wylosował rzutem kostek pola przynoszące zyski w postaci surowców, może dokonywać transakcji handlowych. Może wymieniać się kartami surowców z innymi graczami (Handel wewnętrzny (→)), może również dokonywać wymian bez udziału innych graczy (Handel morski (→)). W ostatnim przypadku wymienia swoje karty w banku. Gracz może w swojej kolejce tak długo i tak często dokonywać transakcji handlowych, jak długo pozwalają mu na to jego karty.

## Handel morski

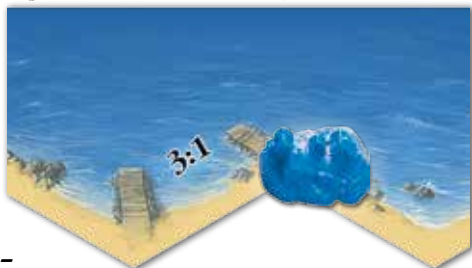
Gracz, w swojej kolejce, może dokonywać transakcji handlowych z pominięciem innych graczy. Umożliwia mu to handel morski.

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

*Przykład: Marek odkłada do banku 4 karty „ruda żelaza” i bierze sobie 1 kartę „drewno”. Z pewnością bardziej skorzystałby na wymianie z innym graczem (handel wewnętrzny).*

- **Z portami:** Lepsze możliwości wymiany ma gracz posiadający osadę lub miasto w Lokalizacji portowej (→). Są dwa rodzaje lokalizacji portowej:

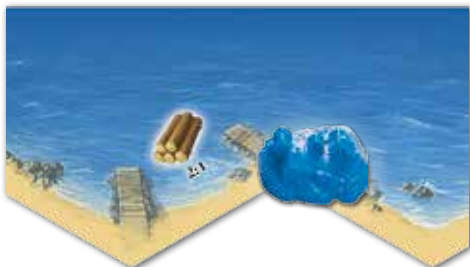
1. **Zwykły port (3:1):** Gracz w swojej kolejce może odłożyć do banku 3 karty z tym samym surowcem i pobrać za to 1 kartę z dowolnym surowcem.





*Przykład: Gracz niebieski odkłada 3 karty „drewno” i bierze sobie 1 kartę „ruda żelaza”.*

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



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

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

## Handel wewnętrzny

Gracz może w swojej kolejce (po rzucie kostkami, czyli ustaleniu rodzaju zysków) wymieniać się z innymi graczami kartami surowców. O warunkach wymiany decydują sami gracze. Zabronione jest darowanie kart (wymiana 0 za 1 lub więcej kart).

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

*Przykład: Następnym graczem w kolejce jest Marek. Do wybudowania drogi potrzebuje on 1 karty „głina”. W jego posiadaniu są 2 karty „drewno” i 3 karty „ruda żelaza”. Marek pyta się innych graczy: „Kto da mi 1 »glinę«, daję w zamian 1 »rudę«. Grzegorz odpowiada: „Gdy dasz mi 3 »rudy«, dostaniesz 1 »glinę«. Tymczasem Kasia składa inną propozycję: „Dostaniesz 1 »glinę«, jeżeli dasz mi za to 1 »drewno« i 1 »rudę«. Marek wybiera ofertę Kasi i zamienia 1 „drewno” i 1 „rudę” na 1 „glinę”.*

**Ważne:** Grzegorz nie mógł wymieniać się z Kasią, ponieważ była to kolejka Marka.

## K

### Karty Postęp

Karty Postęp stanowią jeden z rodzajów Kart rozwoju. W swojej kolejce gracz może wykorzystać tylko jedną kartę rozwoju. Każda karta postęp występuje w dwóch egzemplarzach:

- **Budowa drogi:** Ten kto wylosuje tę kartę, może, bez ponoszenia żadnych kosztów, wybudować 2 nowe drogi (zgodnie z obowiązującymi zasadami).
- **Wynalazek:** Ten kto wylosuje tę kartę, może pobrać z banku dwie karty z dowolnym surowcem. Jeżeli gracz zamierza coś budować, może wykorzystać tę kartę w tym celu.
- **Monopol:** Ten kto wylosuje tę kartę, wybiera sobie jeden rodzaj surowca. Wszyscy gracze muszą mu oddać wszystkie karty z tym surowcem, jakie znajdują się w ich posiadaniu. Kto nie posiada ani jednej karty danego rodzaju, nie musi oddawać niczego.

### Karty Punkt zwycięstwa

Karty Punkt zwycięstwa należą do grupy Kart rozwoju (→), mogą więc być kupowane. Karty te symbolizują doniosłe zdobycze kulturalne i odzwierciedlają aktywność budowlaną. Każda karta przynosi jeden punkt zwycięstwa, to przechowuje ją zakrytą. Ten gracz, którego kolejka przypada, a który posiada 10 punktów zwycięstwa łącznie z kartami Punkt zwycięstwa, odkrywa te karty i tym sposobem wygrywa.

**Wskazówka:** Karty Punkt zwycięstwa powinny być przechowywane w sposób niewidoczny dla innych graczy. Kto na przykład ma przed sobą 1 lub 2 zakryte karty i przez dłuższy czas nie czyni z nich użytku, pozwala innym graczom domyślać się, że są to karty z punktami zwycięstwa.

### Karty rozwoju

Są trzy rodzaje Kart rozwoju: Rycerz (→), Postęp (→) i Punkt zwycięstwa (→). Ten kto kupuje Kartę rozwoju bierze kartę z wierzchu stosu. Przechowuje ją w ukryciu aż do momentu wykorzystania. Gracz może w swojej kolejce wykorzystać tylko jedną kartę: albo 1 kartę Rycerz albo 1 kartę Postęp. Moment wykorzystania karty jest dowolny i może nastąpić również **przed rzutem kostkami**. Nie wolno jednak użyć karty zakupionej w tej samej kolejce.

**Wyjątek:** Gracz posiada 9 punktów zwycięstwa. Kupuje kartę i okazuje się, że jest to karta Punkt zwycięstwa (→), w tym momencie ma 10 punktów zwycięstwa czyli ilość wymaganą do wygrania gry. W takiej sytuacji odkrywa nabytą właśnie kartę od razu i wygrywa.

**Wskazówka:** W momencie, gdy jeden z graczy jest okradany (zob. Wylosowano kostkami liczbę „7” Budzi się złodziej), wolno ciągnąć od niego tylko karty surowców. Karty rozwoju powinny zostać wcześniej odłożone lub przechowywane w innym miejscu.

## Koniec gry

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

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

## L

### Lokalizacja portowa

Porty mają tę zaletę, że surowce w nich można wymieniać korzystniej. Aby wejść w posiadanie portu, gracz musi zbudować osadę na wybrzeżu (→) na jednym z dwóch skrzyżowań (→), które należą do portu.

Zob. też „Handel morski” (→).

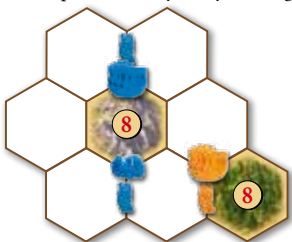
**Ważne:** Wybudowany właśnie port może zostać wykorzystany dopiero w następnej kolejce gracza, w następnej fazie wymiany.



## M

### Miasto

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



**Przykład:** Wylosowano kostką „8”. Gracz Niebieski otrzymuje 3 karty „ruda żelaza” (za osadę 1 i za miasto 2). Gracz Pomarańczowy otrzymuje za swoje miasto 2 karty „drewno”.

**Wskazówka:** Przekształcanie osad w miasta jest niejako koniecznością, jeżeli myśli się o zwycięstwie w grze. Gracz ma do dyspozycji bowiem tylko 5 osad, co oznacza zaledwie 5 punktów zwycięstwa.

## N

### Najdłuższa droga handlowa

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



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

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

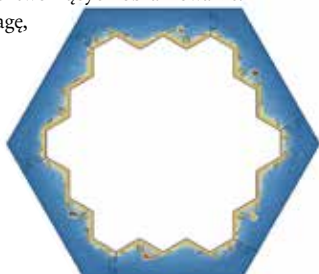
- Jeżeli po przerwaniu drogi okazałoby się, że jest paru graczy, którzy posiadają drogę tej samej długości to:
  - Jeżeli gracz, który obecnie ma kartę „Najdłuższej drogi handlowej” także ma jedną z najdłuższych dróg, zatrzymuje kartę specjalną.
  - Jeżeli gracz, który obecnie ma kartę „Najdłuższej drogi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

# O

## Organizacja, Różne warianty

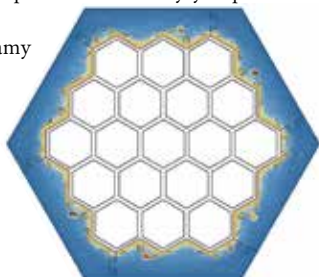
1. Bierzemy 6 części tworzących obramowanie.

Proszę zwrócić uwagę, że jedna strona nie zawiera portów. Używamy tylko stron z portami.



2. Sześciokątne pola wymieszają w pozycji zakrytej. Z powstałego w ten sposób stosu z zakrytymi polami bierzemy pierwsze

z wierzchu i układamy wewnątrz ramki zaczynając od jednej strony i kontynuujemy, dopóki wewnątrz ramki nie zostanie zapelnione.



3. Rozmieszczenie żetonów z liczbami:

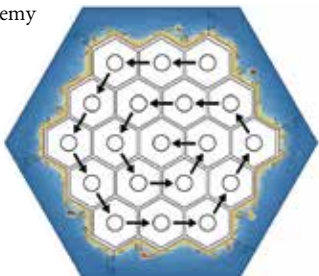
- Proszę przygotować żetony układając je obok planszy literami do góry.

Rozkładamy żetony na planszy w porządku alfabetycznym. Zaczynamy od dowolnego pola w rogu i dalej układamy w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Zobacz przykład.

**Uwaga:** Nie kładziemy żetonu na pustyni.

Pole to pomijamy.

Po rozłożeniu wszystkich żetonów odwracamy je, tak by były widoczne liczby:



*Przejdziemy do fazy „zagospodarowania wyspy” (→)*

# Osada

Wybudowanie jednej osady daje 1 punkt zwycięstwa. Kto posiada osadę, może korzystać z zysków, jakie przynoszą pola graniczące z jego osadą.

**Ważne:** Przy zakładaniu osady należy przestrzegać zasady odstępu – na żadnym z trzech sąsiednich skrzyżowań nie może znajdować się inna osada lub miasto (nieważne którego gracza).

Jeżeli gracz zbudował już 5 osad, musi najpierw zdjąć z planszy jedną ze swoich osad rozbudowując ją do miasta. Zabiera z powrotem swoją osadę i na jej miejscu umieszcza miasto. Gracz teraz może zbudować nową osadę.

# P

## Punkty zwycięstwa

Ten kto jako pierwszy w swojej kolejce zdobędzie 10 punktów zwycięstwa ten wygrywa grę. Punkty zwycięstwa zdobywa się za:

Osadę	1 punkt
Miasto	2 punkty
Najdłuższą drogę handlową	2 punkty
Najwyższą władzę rycerską	2 punkty
Kartę Punkt zwycięstwa:	1 punkt

Każdy gracz zaczyna grę z 2 osadami, to znaczy, że od początku ma już 2 punkty zwycięstwa. Do wygranej potrzebuje więc jeszcze 8.

# Pustynia

Pustynia jest jedynym polem w grze nie przynoszącym żadnych zysków. Pustynia jest początkowym siedliskiem złodzieja (→). Stawia się go tam na początku gry. Ten kto buduje osadę lub miasto przy pustyni, musi być świadomy tego, że zyski czerpać będzie najwyżej z dwóch pól.

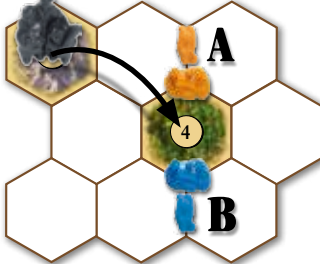
# R

## Rycerz

Gdy gracz w swojej kolejce wprowadza do gry, czyli odkrywa, kartę Rycerz, należąca do grupy kart rozwoju (może tego dokonać również przed rzuceniem kostką) wtedy natychmiast musi przestawić złodzieja (→).

- Ten kto zagrał kartę rycerza musi przestawić złodzieja na dowolne inne pole.
- Następnie może „okraść” innego gracza, który posiada osadę lub miasto przy tym polu. Jeżeli paru graczy posiada budowle przy tym polu, wtedy wybiera sobie gracza, którego chce „okraść”.

- Kradnący gracz ciągnie od przeciwnika jedną kartę z surowcem w wachlarza kart trzymany przez niego w rękach.
- Ten kto jako pierwszy wyłoży przed sobą odkryte 3 karty Rycerz, otrzymuje kartę specjalną „Najwyższa władza rycerska”, która daje 2 punkty zwycięstwa.
- Gdy tylko inny gracz wyłoży o jedną kartę więcej niż poprzednik, wtedy on otrzymuje kartę specjalną od dotychczasowego posiadacza oraz przejmuje 2 punkty zwycięstwa.



**Przykład:** W swojej kolejce Marek wprowadza do gry kartę Rycerz. Przesławia złodzieja z pola z górami na pole z lasem na żeton „4”. Teraz Marek może wyciągnąć jedną kartę z surowcem albo od gracza „A” albo od gracza „B”.

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

## S

### Skrzyżowanie

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



## T

### Taktyka

Gra planszowa „CATAN” bazuje na różnorodnych wariantach, w związku z tym opcje taktyczne zmieniają się też w zależności od gry. Mimo tego każdy gracz powinien wziąć pod uwagę następujące porady taktyczne:

1. Głina i drewno stanowią na początku gry najważniejsze surowce. Oba potrzebne są bowiem do budowy dróg i osad. Powinno się więc, przynajmniej

na początku, lokalizować swoje osady w sąsiedztwie pól przynoszących te surowce.

2. Nie należy lekceważyć wartości lokalizacji portowych. Ten kto np. posiada osady lub miasta graniczące z polami ze zbożem, powinien w trakcie gry dążyć do wybudowania osady w porcie właściwym dla zboża.
3. Zakładając dwie pierwsze osady należy zastanowić się nad ich lokalizacją, bowiem potrzeba wolnej przestrzeni by się dalej rozbudowywać. Założenie obu osad w środku wyspy jest niebezpieczne. Trasy tam biegnące mogą bowiem szybko zostać zablokowane przez innych graczy.
4. Kto dokonuje więcej transakcji handlowych ma większe szanse na zwycięstwo. Przedstawiamy oferty handlowe nie tylko w swojej kolejce, ale również graczom, których kolejka właśnie przypada!

### Trasa

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



## W

### Wybrzeże

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

### Wylosowano kostkami liczbę „7” - Budzi się złodziej

Gdy któryś z graczy wyrzuci w swojej kolejce 7 oczek, wtedy żaden z graczy nie otrzymuje zysków. Wręcz przeciwnie:

- Wszyscy gracze liczą swoje karty z surowcami. Ten kto posiada takich kart więcej niż 7 (a więc 8,

9 lub więcej), musi wybrać połowę z nich i odłożyć z powrotem do banku. W przypadku nieparzystej liczby kart, należy zaokrąglić w dół: kto np. ma 9 kart, musi odłożyć 4.

*Przykład: Marek wyrzucił kostkami „7”. Ma w ręku tylko 6 kart z surowcami. Krzysztof ma 8 kart, a Mateusz 11. Krzysztof musi odłożyć 4 karty a Mateusz 5 (za zaokrągleniu).*

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

*Następnie aktywny gracz przechodzi do swojej fazy handlu.*

## Z

### Złodziej

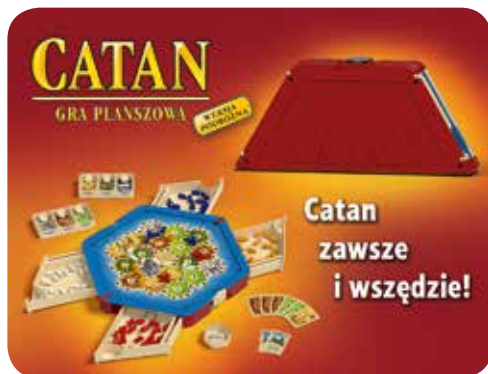
Na początku gry złodziej stoi na pustyni (→). Można go przestawić dopiero wtedy, gdy ktoś wyrzuci kostkami „7” (→) lub gdy jeden z graczy wprowadzi do gry kartę Rycerz (→). Obecność złodzieja na polu (sześciokątnym) oznacza wstrzymanie produkcji surowców z tego pola na tak długo, jak długo złodziej na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

*Przykład (zob. „Rycerz”): Marek wyrzucił w swojej kolejce „7”. Musi teraz przestawić złodzieja. Złodziej stał na polu z górami. Marek przestawia go na żeton „4” na pole z lasem. Jeżeli w następnych kolejkach wyrzuci ktoś „4”, wtedy posiadacze osad „A” i „B” nie otrzymują kart z drewnem. Dzieje się to tak długo, dopóki złodziej nie zostanie przestawiony w inne miejsce w skutek ponownego wyrzucenia kostkami „7” lub zagrania karty Rycerz. Oprócz tego Marek może wyciągnąć jedną kartę z surowcem albo od gracza „A” albo od gracza „B”.*

## Ż

### Żetony z liczbami

Wielkość liczb na żetonach wskazuje prawdopodobieństwo ich wyrzucenia kostkami. Im większa czcionka liczby, tym większe prawdopodobieństwo, że ta liczba zostanie wylosowana. Największe szanse wyrzucenia mają liczby 6 i 8. Natomiast najmniej prawdopodobne jest wyrzucenie liczby 2 i 12.



### PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Począwszy od następnej strony znajduje się opis przykładowej rozgrywki. Został on przygotowany w oparciu o alternatywne ułożenie początkowe. Przykład ten ilustruje przebieg kilku pierwszych kolejek (tur) w grze planszowej „CATAN”.

Sugerujemy, aby nowi gracze dokładnie zapoznali się z nim (pomocne w tym może okazać się zbudowanie planszy zgodnie z rysunkiem i wykonywanie analogicznych ruchów na swojej planszy). Gracze powinni także spróbować zrozumieć sposób myślenia powiązany z każdym z kolorów. Wskazówki na ten temat także są uwzględnione w tekście.

Życzymy udanej zabawy  
z grą planszową „CATAN”!

Autor: Klaus Teuber  
Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Ilustracje: Michael Menzel  
Edycja: Michaela Kienle  
Projekt figurek: Andreas Klover  
Grafika 3D: Andreas Resch  
Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer  
Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp  
Wersja zasad: Januar 2015



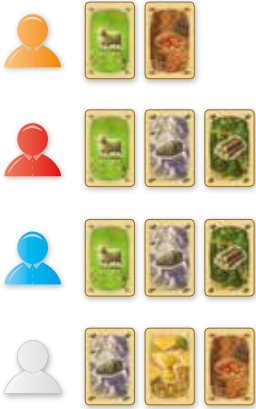
GALAKTA  
ul. Łagiewnicka 39  
30-417 Kraków  
tel. 12 656 34 89

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

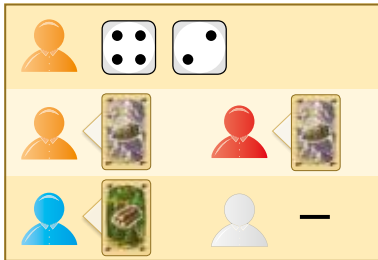
Wszelkie prawa zastrzeżone. WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH

# UŁOŻENIE PO CZĄTKOWE ORAZ PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

## Początkowe surowce oraz kolejność graczy

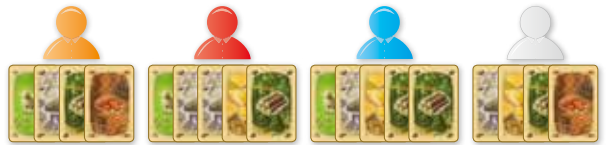
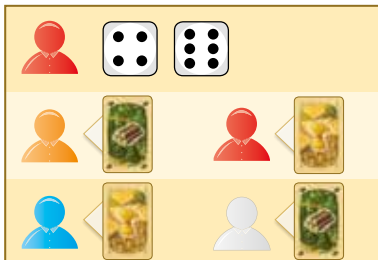


## TURA 1



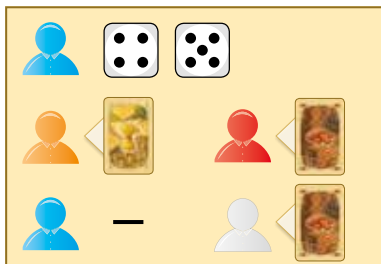
Gracz Pomarańczowy chciałby otrzymać drewno, aby przy pomocy zestawu drewno + glina móc zbudować drogę. Gracze Czerwony i Niebieski mają drewno. Gracz Czerwony chce zatrzymać swoje drewno. Gracz Niebieski ma 2 drewna i w zamian za jedno z nich chciałby otrzymać 1 glinę. Choć gracz Pomarańczowy ma 1 glinę, taka wymiana go nie interesuje. Pomarańczowy z nikim nie handluje i niczego nie buduje. Następnie przekazuje kostki graczowi Czerwonemu.

## TURA 2



Gracz Czerwony chciałby otrzymać glinę, jednak gracze Pomarańczowy oraz Biały chcą zatrzymać posiadaną glinę. Czerwony gracz nie handluje więc z nikim. Gracz Czerwony ma 1 rudę, 1 zboże oraz 1 owcę i wymienia je na 1 kartę rozwoju. Dobiera kartę „Postęp: Wynalazek”. Następnie przekazuje kostki graczowi Niebieskiemu.

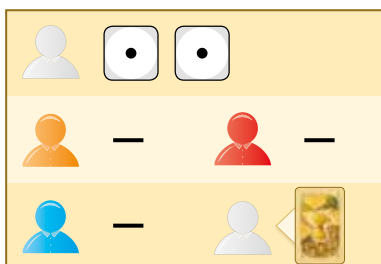
### TURA 3



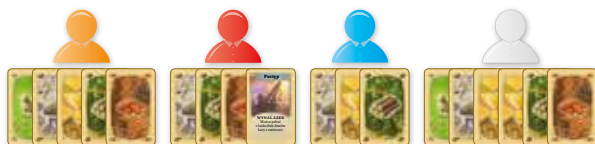
Gracz Niebieski chciałby otrzymać 1 glinę. Gracz Biały może oddać mu swoją glinę w zamian za 1 wełnę. Gracz Niebieski wolałby zatrzymać swoją wełnę, aby móc kupić kartę rozwoju, jednak ostatecznie decyduje się na wymianę. Gracze Niebieski i Biały wymieniają się 1 gliną za 1 wełnę. Gracz Niebieski buduje drogę. Następnie przekazuje kostki graczowi Białemu.



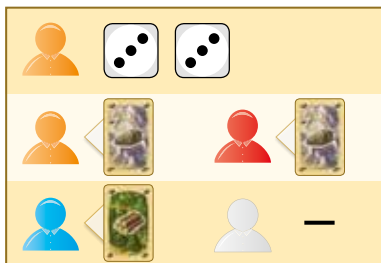
### TURA 4



Gracz Biały ma surowce wystarczające na budowę 1 drogi oraz na zakup 1 karty rozwoju. Jednak wolałby zbudować drogę i osadę. Dlatego chce wymienić 1 zboże + 1 rudę na 1 drewno + 1 glinę. Gracz Pomarańczowy zastanawia się, czy nie wziąć udziału w wymianie, ponieważ dzięki niej do budowy miasta będzie mu brakować tylko 1 surowca. Jednak obawa, że Biały zyska w ten sposób drogę złożoną z 2 odcinków, zniechęca Pomarańczowego do wzięcia udziału w wymianie. Gracz Biały z nikim nie handluje, buduje 1 drogę oraz kupuje 1 kartę rozwoju. Gracz Biały wylosował kartę „Rycerz”.

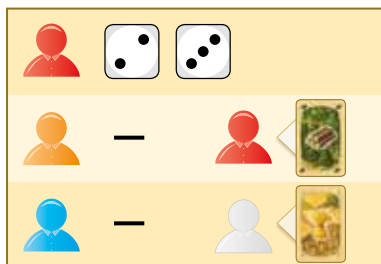


### TURA 5

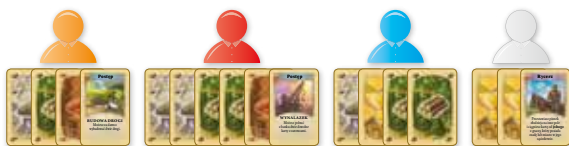


Gracz Pomarańczowy także ma surowce na budowę drogi oraz zakup karty rozwoju. Najpierw kupuje kartę rozwoju. Wylosował kartę „Postęp: Budowa drogi”. Nie może użyć jej od razu (zakupione karty mogą być użyte podczas następnej rundy), dlatego dopiero w kolejnej rundzie buduje dwie drogi oszczędzając surowce, przy pomocy których chciałby w przyszłości zbudować osadę.

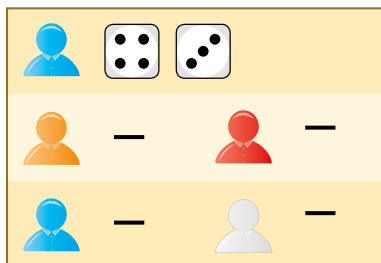
## TURA 6



Gracz Czerwony chce zbudować miasto. Ma 2 karty rudy oraz kartę „Postęp: Wynalazek”, która zapewni mu 2 dowolne surowce, więc potrzebuje jeszcze tylko 1 rudy lub 1 zboża. Proponuje więc wymianę 1 drewna lub 1 gliny na 1 rudę lub 1 zboże. Gracz Biały ma 2 zboża, jednak czuje, że Czerwony bardzo go potrzebuje. Dlatego proponuje wymianę 1 glina + 1 drewno w zamian za zboże. Czerwony nie jest do końca zadowolony, ale akceptuje propozycję. Oddaje Białemu 1 drewno + 1 glinę, w zamian otrzymując 1 zboże. Czerwony Gracz zagrywa „Wynalazek”, bierze 1 kartę rudy oraz 1 zboże i przy pomocy 3 kart rudy i 2 zbóż buduje miasto. Karta „Wynalazek” jest odkładana do pudełka – zostaje usunięta z gry.



## TURA 7



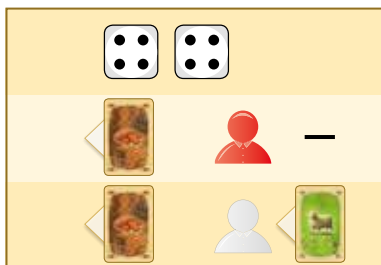
Gracz Niebieski jest zdenerwowany przebiegiem ostatniej tury. Zrezygnował z propozycji Czerwonego wymiany 1 rudy za 1 glinę, przez co Białemu udało się uzyskać dobrą wymianę 2 kart za 1. Dlatego postanawia ukarać Białego. Choć kusi go, aby umieścić złodzieja na korzystnym polu (wzgórze z 9), obok którego znajduje się osada Białego oraz miasto Czerwonego jednak nie chce, aby w grze było więcej wełny, dlatego decyduje się zablokować lukratywne pastwisko. Następnie Niebieski pyta o 1 wełnę, w zamian oferuje 2 drewna, jednak nikt nie chce się z nim wymieniać – żaden z graczy nie ma wełny. Gracz Niebieski z nikim nie handluje ani nic nie buduje.



*Gracz Niebieski zabiera złodzieja z pustyni i ustawia go na pastwisku z 8. Zabiera Białemu 1 kartę (drewno).*



## TURA 8

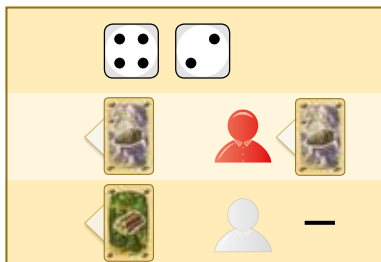


Przed rzutem kostkami gracz Biały zagrywa swoją kartę Rycerza. Przesławia złodzieja na pole uprawne w 10 i zabiera kartę Czerwonemu (drewno).



W związku z tym, że gracz może zagrać kartę rozwoju w dowolnym momencie swojej kolejki, gracz Biały zagrywa Rycerza, aby usunąć złodzieja z jednego ze swoich pól i przestawić go tam, gdzie nie będzie blokował żadnej z jego osad. Już po chwili ruch ten zostaje wynagrodzony. Gdyby gracz Biały najpierw rzucił kostkami, nie otrzymałby niczego ze swojego pastwiska. Gracz Biały chce odzyskać drewno skradzione mu w poprzedniej turze. Jednak w związku z tym, że gracz Niebieski ma aż 5 kart na ręce, zbyt ryzykowne wydaje mu się okradanie go. Jednak Biały uważa, że gracz Czerwony ma w ręku drewno, dlatego właśnie jego okrada. Biały kładzie przed sobą kartę Rycerza. Gracz Biały ma teraz wszystkie surowce niezbędne do budowy osady, dlatego ją buduje.

## TURA 9



Gracz Pomarańczowy nie proponuje żadnego handlu, ponieważ wie, że surowce, które potrzebuje są bardzo trudno dostępne. Zagrywa kartę rozwoju „Postęp: Budowa drogi” i buduje dwie drogi. Następnie odkłada kartę do pudełka, usuwając ją z gry.

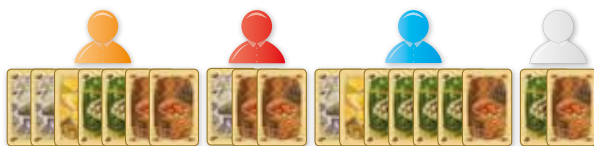
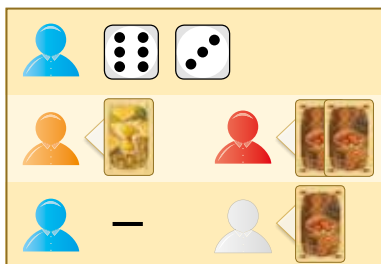
## TURA 10



Pole uprawne w 10 jest zablokowane przez złodzieja, dlatego Czerwony i Niebieski nie otrzymują zboża.

Gracz Czerwony ma tylko jeden surowiec. Dlatego w tej turze z nikim nie handluje ani niczego nie buduje. Przekazuje więc kostki Niebieskiemu.

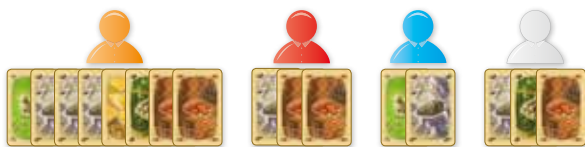
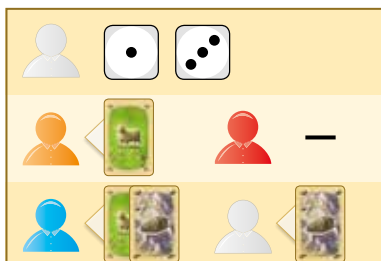
## TURA 11



Gracz Niebieski ma na ręce 7 surowców, w związku z czym powinien szybko coś wybudować. Przy pomocy posiadanych surowców może zbudować tylko drogę, ale wolałby jednak zbudować osadę.

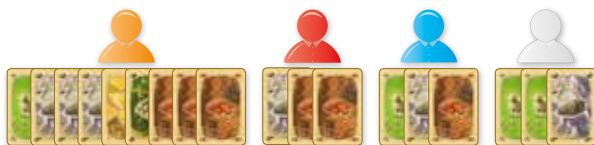
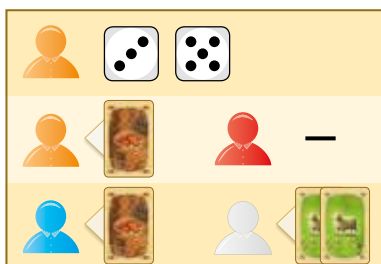
Brakuje mu do tego 1 wełny, surowca, który jest bardzo trudno dostępny. W związku z tym, że ma 4 drewna, mógłby wymienić je przy pomocy handlu morskiego (z bankiem) na 1 wełnę. Jednak wtedy brakowałoby mu 1 drewna. W związku z tym pyta, czy ktoś ma drewno na wymianę. Gracz Pomarańczowy wyczuwa możliwość wzniesienia miasta, dlatego proponuje wymianę 1 drewno na 1 rudę lub 1 zboże. Niebieski i Pomarańczowy wymieniają się 1 rudą na 1 drewno. Następnie gracz Niebieski wymienia w banku w stosunku 4:1 oddaje 4 drewna i otrzymuje 1 wełnę. Następnie Niebieski buduje osadę.

## TURA 12



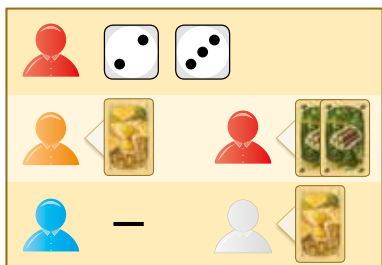
Gracz Biały buduje 1 drogę i przekazuje kostki do gracza Pomarańczowego.

## TURA 13



Przy pomocy dodatkowego zboża gracz Pomarańczowy mógłby zbudować miasto. Jednak nikt nie chce wymienić się na zboże – nawet za wełnę (po prostu nikt nie ma zboża). Dlatego Pomarańczowy buduje 1 osadę.

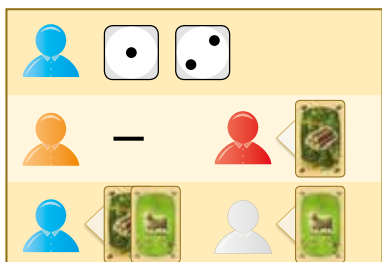
## TURA 14



Gracz Czerwony buduje 1 drogę i zatrzymuje swoje pozostałe surowce.



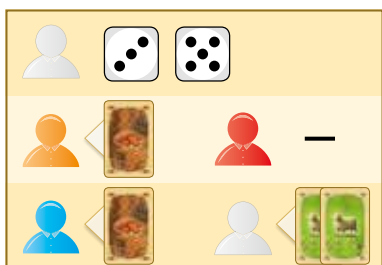
## TURA 15



Gracz Niebieski chciałby zdobyć 1 zboże, aby móc kupić kartę rozwoju, jednak nikt nie chce z nim handlować. Dlatego buduje tylko 1 drogę.

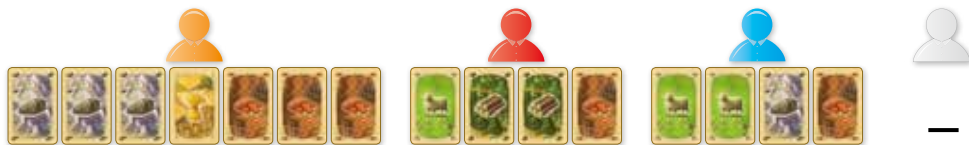


## TURA 16



Biały ma teraz port specjalny właściwy dla wełny. Dlatego może wymienić 2 x 2 wełny na 2 dowolne surowce. To już jest prawie miasto. Dlatego pyta się innych, czy ktoś nie chce otrzymać wełny w zamian za rudę lub zboże. Gracz Pomarańczowy sam chce zbudować miasto. Gracz Czerwony ma bardzo słabą produkcję wełny (12) i niedługo chciałby zbudować osadę. Dlatego wymienia się z Białym 1 rudą na 1 wełnę. Biały wymienia w porcie specjalnym 2 wełny na 1 rudę oraz 2 wełny na 1 zboże i buduje miasto.





Gracz Biały prowadzi mając 4 punkty. Dzięki wybudowaniu osady i miasta przy pastwisku z 8 ma silną produkcję wełny, która w połączeniu z należącym do niego portem specjalnym właściwym dla wełny ma bardzo duży potencjał. Działania Białego są silnie uzależnione od wyrzucenia na kosztach 8. Jego pastwisko z 8 jest kuszącą pozycją dla złodzieja, przynajmniej tak długo jak Biały jest na prowadzeniu. Chociaż gracz Biały nie ma żadnych surowców na ręce, ta produkcja może być wystarczająca, aby szybko zbudować nową osadę. W związku z tym, że jego największą słabością jest produkcja rudy, musi szybko podjąć decyzję, czy przy pomocy rudy zechce rozwinąć do miasta osadę znajdującą się obok portu specjalnego dla wełny, czy też będzie wołał zagrać kartę rozwoju i spróbuje zbudować 1-2 nowe osady. Ma już przed sobą kartę Rycerza, więc prawdopodobnie w przyszłości spróbuje zdobyć kolejną.

Gracz Pomarańczowy ma 3 punkty, jednak ma na ręce aż 7 kart. Przy jednym szczęśliwym rzucie w następnej turze (5, 8 lub 9) może zbudować miasto. Dzięki silnej produkcji rudy i zboża najlepiej zrobi rozwijając osadę do miasta. Z taką stałą produkcją przydałby mu się elastyczny port 3:1, w kierunku którego już wybudował drogę. Gracz Pomarańczowy musi liczyć się z problemem walki o ostatnie punkty, które może zapewnić mu Najdłuższa droga handlowa, podczas gdy dla Białego zapewnić je może Najwyższa władza rycerska, ponieważ każdy z nich ma produkcję nastawioną właśnie w tym kierunku.

Niemniej jednak pozycja gracza Pomarańczowego jest silna i ma duże możliwości rozwoju.

Gracz Czerwony ma 3 punkty, jednak znajduje się w trochę dziwnej sytuacji. Pole za tak niezbędnym zbożem jest zablokowane, a możliwości rozwoju gracza są raczej słabe. Gracz Czerwony jest w trudnej sytuacji i musi szybko wybudować drugą osadę (do której brakuje mu tylko jednego zboża), a następnie powinien postarać się szybko wybudować nową drogę, która pozwoli mu zabezpieczyć miejsce na kolejną osadę.

Niebieski także ma 3 punkty i musi zmierzyć się z problemem podobnym jak gracz Czerwony, ponieważ żadna z jego dróg nie umożliwi mu zbudowania nowej osady, w wyniku zbudowania osad graczy Białego i Czerwonego. Jedyne wolne trasy prowadzą do obszarów, którymi są zainteresowani gracze Czerwony oraz Pomarańczowy. Gracz Niebieski ma pewną przewagę dzięki produkcji gliny na 8 oraz drewna na 6, co daje mu najlepszą pozycję do budowy dróg. W związku z tym, że trudno mu będzie budować miasta, gracz Niebieski powinien skupić się na budowie osad i dróg oraz na zdobyciu Najdłuższej drogi handlowej.

Jednak jeszcze nic nie zostało rozstrzygnięte!

