

CATAN

SZYBKĄ GRĄ KARCIAŃĄ

Dla 2-4 graczy w wieku od 8 lat

Autor: Klaus Teuber

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 67 kart surowców: 11 x glina, 11 x drewno, 16 x ruda, 15 x wełna, 14 x zboże
- 42 karty budynków: 9 dróg, 15 osad (po drugiej stronie miasto), 5 kart rycerzy, 9 kart rozbudowy miast oraz 4 karty pomocy „Koszty budowy”
- 1 karta przeznaczenia

CEL GRY

W szybkiej grze karcianej Catan gracze będą jak najlepiej wykorzystywać surowce do budowy osad, miast i dróg, a także do rozbudowy miast i werbowania rycerzy w celu otrzymania punktów zwycięstwa. Wybudowane osady, miasta oraz budynki specjalne stają się własnością danego gracza, podczas gdy rycerze i drogi mogą zmieniać właścicieli. Znaczący wpływ na rozgrywkę mają budynki służące do rozbudowy miast, gdyż zapewniają one graczom dodatkowe punkty zwycięstwa oraz oferują trwałe przywileje.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi dziesięć punktów zwycięstwa na wyłożonych przez siebie kartach.



Punkty zwycięstwa

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty budynków

Karty budynków (drogi, osady/miasta, rycerze oraz karty rozbudowy) należy podzielić na cztery osobne stosy i położyć je, jeden obok drugiego, na środku stołu. Podczas rozgrywki dwu- lub trzyosobowej niektóre z kart należy usunąć.



2 graczy: Z gry należy usunąć wszystkie karty, które w prawym dolnym rogu mają symbol 3 i 4 graczy.



3 graczy: Z gry należy usunąć wszystkie karty, które mają symbol 4 graczy.

4 graczy: Podczas gry wykorzystywane są wszystkie karty budynków.

- Karty osada/miasto należy ułożyć w stos, „osadą” do góry. Następnie stos ten należy potasować.
- Karty rycerzy oraz dróg mają stronę A, na której znajduje się opis tekstowy, oraz stronę B, na której przedstawiony jest punkt zwycięstwa. Karty te należy ułożyć stroną A do góry.
- Karty rozbudowy miast należy ułożyć odkryte.

Karty surowców i rynek:

- Karty surowców należy potasować i położyć w formie zakrytej talii. Następnie z tej talii należy dobrać 5 kart i położyć je odkryte na rynku.
- Każdy gracz dobiera z talii 3 karty surowców. Gracze trzymają swoje karty surowców na ręce, niewidoczne dla przeciwników.

Ułożenie kart surowców oraz kart budynków:



Podczas rozgrywki dla 3 lub 4 graczy obok stosu kart odrzuconych należy umieścić **kartę przeznaczenia**, układając ją stroną z białymi strzałkami do góry.

Ważne: Karta przeznaczenia nie jest wykorzystywana podczas rozgrywki dwuosobowej.

Uwaga: Kierunek strzałek na tej karcie nie wskazuje kolejności graczy. Funkcja tej karty jest opisana w akapicie „Drogi i rycerze zmieniają właścicieli”.



Karta przeznaczenia

Przygotowanie graczy: Na początku rozgrywki każdy gracz bierze jedną osadę oraz jedną drogę i kładzie je przed sobą. Droga jest układana stroną A do góry. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje jedną kartę pomocy „Koszty budowy”, którą także kładzie przed sobą. Jak więc łatwo zauważyć – każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z jednym punktem zwycięstwa.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najstarszy z graczy. Podczas swojej tury gracz może wykonać poniższe czynności, zgodnie z podaną kolejnością:

1. Wymiana karty (kart) surowców z rynkiem, z graczami lub z talią.
2. „Budowa” karty (kart) budynków. Gracz wykłada przed sobą jedną kartę budynku i płaci za nią odpowiednimi surowcami, pokazanymi na karcie „Koszty budowy”.
3. Dobranie kart surowców.

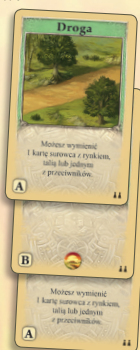
Następnie kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – niezależnie od kierunku wskazanego na karcie przeznaczenia. Jeżeli podczas rozgrywki talia surowców ulegnie wyczerpaniu, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię surowców.

1. Wymiana karty (kart) surowców

Na początku swojej tury gracz może dokonać wymiany surowców. Maksymalna liczba kart, które może wymienić, określona jest przez liczbę dróg, które leżą przed nim stroną A do góry – drogi leżące stroną B do góry nie są brane pod uwagę.

- Gracz nie ma przed sobą wyłożonej żadnej drogi: gracz może wymienić z talią jedną kartę.
- Gracz ma przed sobą jedną lub więcej dróg ułożonych stroną A do góry: za każdą taką drogę gracz może wymienić jedną kartę z talią, z rynkiem lub z jednym przeciwnikiem.

Na rysunku po prawej gracz ma wyłożone przed sobą 3 karty dróg. Dwie drogi leżą stroną A do góry. Gracz może wymienić 2 karty surowców z talią, z rynkiem lub z przeciwnikami.



Wymiana z talią: Gracz odkłada na stos kart odrzuconych maksymalnie tyle kart, ile ma przed sobą dróg wyłożonych stroną A do góry. Następnie dobiera z talii tyle samo kart.

Wymiana z rynkiem: Gracz dobiera z rynku maksymalnie tyle kart, ile ma przed sobą dróg wyłożonych stroną A do góry. Następnie odkłada na rynek taką samą liczbę kart.

Wymiana z przeciwnikiem: Gracz losuje z zakrytej ręki wybranego przez siebie przeciwnika maksymalnie tyle kart surowców, ile ma przed sobą dróg wyłożonych stroną A do góry. Następnie oddaje mu taką samą liczbę kart. W ten sposób także może oddać mu z powrotem karty, które mu zabrał.

Ważne: Jeżeli gracz wymienia 2 lub więcej kart surowców, może w przypadku każdej karty skorzystać z innej możliwości wymiany. Przykładowo jeśli gracz ma wyłożone przed sobą 3 drogi stroną A do góry, może wymienić jedną kartę z rynkiem, jedną z jednym przeciwnikiem i jedną z innym przeciwnikiem.

Uwaga: Jeżeli gracz wybudował kartę rozbudowy „Biblioteka”, może raz podczas każdej fazy wymiany wybrać jedną kartę z odkrytej ręki przeciwnika, zamiast losować ją z zakrytej ręki. Jeżeli gracz chce wymienić kolejną kartę z tym samym przeciwnikiem, musi ją wylosować z zakrytej ręki. Przed drugą wymianą przeciwnik powinien mieć możliwość potasowania swoich kart.

2. „Budowa” karty (kart) budynków



Osada: Osada jest warta jeden punkt zwycięstwa. Budowa osady kosztuje po 1 karcie surowca z drewnem, gliną, zbożem oraz wełną. Gracz płaci koszt budowy poprzez odłożenie odpowiednich kart na stos kart odrzuconych. Następnie bierze z puli jedną kartę osady i kładzie ją przed sobą. Jeżeli w puli karty osad są już niedostępne, gracz nie może zbudować nowej osady. Karty osad są układane obok siebie. Po wybudowaniu osady gracz **może** odwrócić kartę przeznaczenia na drugą stronę.



Miasto: Miasto jest warte 2 punkty zwycięstwa. Budowa miasta kosztuje 2 karty zboża oraz 3 karty rudy. Po wybudowaniu miasta gracz odwraca jedną ze swoich kart osad na stronę z miastem. Następnie odczytuje na głos wydarzenie, które muszą rozegrać wszyscy gracze. Jeżeli wydarzeniem jest „Atak złodzieja”, gracz **musi** odwrócić kartę przeznaczenia na drugą stronę. Jeżeli gracz nie ma przed sobą kart osad, nie może zbudować żadnego miasta.

Ważne: Dopóki gracz nie rozbuduje swojej osady do miasta, nie wolno mu podglądać drugiej strony karty (tej z miastem), na której opisane jest wydarzenie.



Rozbudowa miasta: Rozbudowa miasta jest warta 3 lub 4 punkty zwycięstwa. Kupienie karty rozbudowy miasta kosztuje 3 karty wełny oraz 1 kartę rudy. Kiedy gracz chce zbudować kartę rozbudowy, wpłaca do puli odpowiednie surowce, następnie wybiera jedną z kart znajdujących się pośród kart rozbudowy miasta i kładzie ją na wierzchu jednej ze swoich kart miasta. Punkty znajdujące się na zakrytej karcie miasta nie są już brane pod uwagę. Każda karta rozbudowy miasta zapewnia określoną przewagę, która jest opisana na samej karcie i zaczyna działać natychmiast po jej zagranii. Każdą kartę rozbudowy gracz może wybudować tylko jeden raz. Na przykład, gracz nie może wybudować 2 kościołów. Jeżeli gracz nie ma przed sobą żadnej karty miasta, nie może zbudować karty rozbudowy miasta.



Droga: Droga kosztuje po jednej karcie surowca z drewnem i gliną. Karty dróg są układane zachodzące na siebie tak, aby była widoczna strona z tekstem lub z punktami zwycięstwa. Swoją pierwszą drogę gracz musi położyć tak, aby była widoczna strona A. Druga droga gracza musi być ułożona tak, aby była widoczna strona B. Kolejne karty dróg muszą być zawsze układane tak, aby strony A i B występowały naprzemiennie.



Rycerz: Rycerz kosztuje po jednej karcie zboża, wełny i rudy. Podobnie jak karty dróg, karty rycerzy układane są zachodzące na siebie, tak aby strony z tekstem i punktami występowały na zmianę. Swoją pierwszą kartę rycerza gracz musi położyć tak, aby była widoczna strona A. Kolejni rycerze muszą być układani tak, aby strony A i B występowały naprzemiennie.

Drogi i rycerze zmieniają właścicieli:

- Jeżeli gracz wybudował kartę drogi lub kartę rycerza, a w puli nie ma już odpowiedniej karty, bierze wierzchnią kartę drogi lub rycerza od jednego ze swoich przeciwników. Osobą, od której gracz zabiera karty, jest **najbliższy** gracz w kierunku wskazanym **przez strzałkę na karcie przeznaczenia**. Jeżeli gracz ten nie posiada żadnej drogi albo żadnego rycerza, pomija się go, a odpowiednia karta jest zabierana od następnego gracza w kolejności wskazanej przez strzałkę.
- Jeżeli gracz posiada Kościół lub Twierdzę, wtedy jego pierwszy rycerz lub trzy pierwsze drogi (odpowiednio do karty) są bezpieczne i nie można mu ich zabierać. W związku z tym, jeżeli gracz posiada tylko 1 rycerza albo tylko 3 drogi, pomija się go.

Pozostałe ważne zasady dotyczące budowy:

- Podczas budowy gracz może zastąpić 1 dowolny, wybrany przez siebie surowiec 3 identycznymi surowcami innego rodzaju. Gracz może skorzystać z tej opcji dowolną ilość razy.
- Podczas swojej tury gracz może wybudować każdy obiekt tylko jeden raz, jednak wolno mu wybudować kilka różnych obiektów. Tak więc gracz podczas swojej tury nie może wybudować 2 dróg, jednak wolno mu wybudować 1 drogę i 1 rycerza.

3. Dobranie kart surowców

Gracz dobiera dwie karty z wierzchu talii surowców. Za każdego posiadanego rycerza, który jest ułożony stroną A do góry, gracz dobiera 1 dodatkową kartę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy podczas swojej kolejki zgromadzi w sumie 10 punktów zwycięstwa.

Poniższy rysunek przedstawia układ kart, przy pomocy którego gracz osiągnął zwycięstwo: gracz posiada 2 osady, jedną osadę rozbudowaną do miasta oraz jedno miasto z wybudowanym kościołem. Dwaj rycerze oraz cztery drogi dają mu dodatkowe 3 punkty zwycięstwa.



ROZGRYWKA DLA 5 LUB 6 GRACZY

Przy użyciu powyższych zasad można bez żadnych ograniczeń rozegrać partię także w pięć lub sześć osób, jednak jest do tego potrzebny drugi egzemplarz gry. Karty surowców z obu gier są tasowane razem. Podczas rozgrywki wykorzystywana jest tylko część kart rozbudowy w zależności od liczby graczy.

Pięciu graczy: Z drugiego egzemplarza gry należy dodać wszystkie karty, które są oznaczone symbolem trzech graczy.

Sześciu graczy: Z drugiego egzemplarza gry należy dodać wszystkie karty, które są oznaczone symbolem trzech i czterech graczy.



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

Autor: Klaus Teuber
Na licencji: Catan GmbH © 2011, catan.de
Ilustracje: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Redakcja: TM-Spiele

Wersja polska: Galakta

© 2011, 2015 Franchh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
info@kosmos.de, kosmos.de

Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH



Dla jeszcze większych emocji podczas gry sięgnijcie po wielokrotnie nagradzaną grę planszową CATAN!

