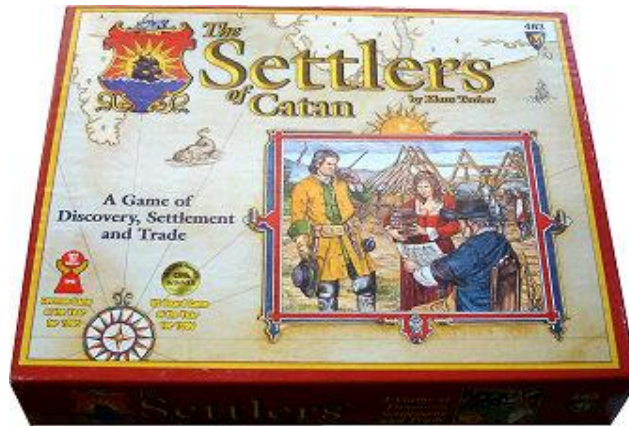


Polska instrukcja do gry planszowej



The Settlers of Catan

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:
Magdalena „Sasannka” Jedlińska
magdalena@rebel.pl

Uwaga od tłumaczki: ponieważ wiele informacji powtarza się w poszczególnych instrukcjach do gry, tłumaczenie zawiera ich znacznie mniej. Niektóre akapity powtarzające wcześniejsze informacje nie zostały przetłumaczone.

Wyjaśnienie: określenia surowce i zasoby oznaczają to samo. Określenia osiedle i osada oznaczają to samo.

Ogólne spojrzenie na grę (Game Overview)

(złożony, kolorowy arkusz kredowego papieru z kolorowym przykładem planszy)

Witamy w Settlers of Catan – ekscytującej grze toczącej się na zawsze nowej, niezamieszkałej wyspie. Masz teraz okazję poprowadzić swoich ludzi do osiedlenia się i dążyć do dominacji nad wyspą Catan. Jest to intrygująca rozgrywka oparta na mądrym handlu i budowaniu osiedli, a nie na wyścigu zbrojeń i militarnych konfliktach.

Oto streszczone w 10 punktach zasady gry:

1. Wyspa Catan znajduje się przed Tobą. Wyspa składa się z 19 heksów i jest otoczona oceanem. Twoim celem jest zasiedlać wyspę i poszerzać swoje terytorium, aby stać się największym z władców na wyspie.
2. Na wyspie znajduje się 5 typów obszarów dostarczających wartościowe surowce oraz 1 wyspa.

Obszar	Zasób
Las	drewno
Pastwisko	wełna (owce)
Pola	zboże
Wzgórza	cegły
Góry	ruda (żelazo)
Pustynia	nic

3. Zaczynasz grę z 2 osiedlami i 2 drogami. Każde osiedle jest warte 1 punkt zwycięstwa. Pierwszy gracz, który uzyska 10 punktów zwycięstwa wygrywa grę.
4. Aby uzyskać więcej punktów zwycięstwa musisz budować nowe drogi i osiedla, a same osiedla rozwijać do miast. Każde miasto jest warte 2 punkty zwycięstwa. Aby budować i rozwijać potrzebujesz surowców.
5. W jaki sposób uzyskujesz surowce? To proste. W każdej turze rzut kostkami wskazuje który heks terenu (ponumerowane są okrągłymi żetonami) dostarcza surowce. Jeśli przykładowo zostanie wyrzucone „5”, wtedy wszystkie tereny zawierające „5” dają surowce. W przykładzie 1 (mała, przykładowa plansza) jedno ze wzgórz dostarcza cegły, a jedna z gór – rudę.
6. Gracze mogą zbierać surowce tylko, jeśli posiadają osady lub miasta graniczące z heksami dostarczającymi dane surowce. W przykładzie pierwszym czerwone osiedle (A) sąsiaduje ze wzgórzami, a niebieskie osiedle z górami. Rzut „5” daje czerwonemu graczowi cegły, a niebieskiemu – rudę.
7. Osiedla zakłada się na granicach z kilkoma obszarami (maksymalnie trzema), aby zbierać możliwie zróżnicowane surowce. W przykładzie 1 osiedle C graniczy z polem, lasem i pastwiskiem i może zbierać surowce w tych trzech obszarów. Osiedle D jest na brzegu - graniczy tylko z pastwiskiem i polem, więc może zbierać surowce tylko z tych dwóch heksów. (Ocean i pustynia nie dostarczają surowców)
8. Handel jest podstawowym elementem gdy. Niemożliwym jest oczywiście, abyś miał osiedla wszędzie. (Masz tylko 5 pionków osiedli i 4 miast). W efekcie możliwe jest, że będziesz musiał poradzić sobie bez niektórych surowców. To może być trudne, gdyż każda budowa wymaga konkretnego zestawu surowców. Dlatego możesz handlować z innymi graczami. Zaoferuj im coś, pozwól, by oni Tobie przedstawili propozycję handlową. Jeśli będziesz prowadził mądry handel – szybko wybudujesz drogi i osiedla.
9. Nowe osiedle może zostać wybudowane tylko na nie zajęty skrzyżowaniu i tylko wtedy, jeśli masz prowadzącą do niego drogę. Wszystkie osiedla muszą być oddzielone od siebie przynajmniej dwoma odległościami dróg.
10. Miejsce wybudowania swoich nowych osiedli wybieraj bardzo rozważnie. Im częściej dana liczba jest wyrzucana na kostkach, tym częściej będziesz zbierał surowce. Okrągłe żetony numeryczne wskazują częstość wyrzucania danych liczb. Przyjrzyj się kropkom widocznym pod liczbami. Im większa liczba kropek, tym większe prawdopodobieństwo wyrzucenia danej liczby. 6 i 8 mają po pięć kropek, ponieważ jest aż pięć sposobów wyrzucenia na kostkach właśnie tych liczb. Te dwie liczby są częściej wyrzucane niż inne.

Układ gry dla początkujących (Starting Setup for Beginners)

Początkujący powinni rozpocząć grę we wskazany poniżej sposób.

Tura Gracza

W czasie swojej tury możesz robić następujące rzeczy w podanej kolejności:

- 1) Najpierw musisz rzucić kostkami na surowce
- 2) Możesz handlować posiadanymi surowcami z innymi graczami
- 3) Możesz budować drogi, osiedla i miasta i/lub kupować karty rozwoju.

Dodatkowo możesz zagrać kartą rozwoju w dowolnym czasie trwania Twojej tury (nawet przed rzutem kostki).

Gdy skończysz swoją turę, przekaz kostki graczowi siedzącemu po Twojej lewej stronie. Kolejność gry jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Prawdopodobieństwo (Probability)

Rzucając dwoma kostkami prawdopodobieństwo rzucenia niektórych liczb jest większe niż innych. I tak na przykład jest sześć możliwych sposobów wyrzucenia 7 (1+6, 6+1, 2+5, 5+2, 4+3, 3+4) i tylko jeden sposób na rzucenie 12 (6+6) lub 2 (1+1). 7 wyrzucana jest częściej od 12 i 2. Liczba kropek na żetonach z liczbami reprezentuje prawdopodobieństwo wystąpienia tych liczb. Im większa liczba kropek na żetonie, tym większe prawdopodobieństwo, że dana liczba zostanie wyrzucona na kostkach. Przybliżone prawdopodobieństwa to:

2 & 12	3%
3 & 11	6%
4 & 10	8%
5 & 9	11%
6 & 8	14%
7.....	17%

Zasady Gry (Game Rules)

Ta książeczka zawiera podstawowe zasady gry dla Settlers of Catan. Przed rozpoczęciem gry należy najpierw przeczytać „Ogólne spojrzenie na grę”, i dopiero wtedy „Zasady gry”. Jeśli po przeczytaniu „Zasad” będziesz mieć pytania lub będziesz potrzebować dodatkowych informacji, zapoznaj się z „Almanachem Osiedleńców” (Settlers’ Almanac).

Budowanie wyspy – Układ planszy dla początkujących (Constructing the Island – Beginners’ Board Setup)

Gra jest zazwyczaj rozgrywana na losowo tworzonej planszy. Jeśli jednak grasz po raz pierwszy, polecamy użyć układu „Układ gry dla początkujących”, który jest widoczny na drugiej stronie „Ogólnego spojrzenia na grę”. Przy tym układzie szanse każdego z graczy są równe – żaden z graczy nie zaczyna z nieuczciwą przewagą.

Generalnie znacznie więcej zabawy dostarcza losowy układ planszy. Aby dowiedzieć się jak ułożyć taką losową planszę, zapoznaj się z „Fazą ustawienia” znajdującą się na początku „Almanachu Osiedleńców”.

Ustawienie gry dla początkujących (Starting Up the Game for Beginners)

Każdy z graczy wybiera kolor. Początkowe lokacje dróg i osiedli są pokazane na kolorowej mapie „Startowy układ dla początkujących” (Starting Setup for Beginners). Gracze powinni położyć pozostałe osiedla, miasta i drogi przed sobą.

Jeśli jest tylko 3 graczy, nie używajcie czerwonych elementów.

Każdy z graczy otrzymuje kartę Koszty Budynków (Building Costs).

Specjalne karty „Najdłuższa droga” (Longest Road) i Największa Armia (Largest Army) należy położyć obok planszy.

Karty surowców mają na grzbiecie rysunek mapy. Należy je poukładać w 5 talii wg typów surowców i położyć obok planszy tak, aby widać było rodzaj surowców.

Karty rozwoju na grzbiecie mają tarczę wyspy Catan – należy je przetasować i położyć grzbietem do góry.

Przyjrzyj się teraz mapie i początkowemu ustawieniu osiedli. Każdy z graczy sprawdza, które osiedle ma oznaczone gwiazdką (na wzorze mapy – Startowy układ dla początkujących). Gracz otrzymuje po jednej karcie surowców odpowiedniego rodzaju za każdy heks terenu otaczającego dane osiedle. Na przykład gracz niebieski otrzymuje po jednej cegle, owcy i rudzie.

Własne karty surowców należy trzymać w ręce, nie są one jawne.

Położ czarny pionek „złodzieja” na pustyni.

Przegląd tury (Turn Overview)

O ile nie używasz „Fazy ustawienia gry” z Almanachu, grę zaczyna najstarszy z graczy.

W czasie swojej tury możesz robić następujące rzeczy w podanej kolejności:

- 4) Najpierw musisz rzucić kostkami na surowce
- 5) Możesz handlować posiadanymi surowcami z innymi graczami
- 6) Możesz budować drogi, osiedla i miasta i/lub kupować karty rozwoju.

Dodatkowo możesz zagrać kartą rozwoju w dowolnym czasie trwania Twojej tury (nawet przed rzutem kostki).

Gdy skończysz swoją turę, przekaz kostki graczowi siedzącemu po Twojej lewej stronie. Kolejność gry jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Omówienie niektórych akcji (Specific Actions)

1. Wydobywanie surowców (Resource Production)

Każdy z graczy który ma osiedle sąsiadujące z heksem oznaczonym liczbą, która właśnie została wyrzucona na kostkach, otrzymuje jedną kartę tych surowcu, który jest dostarczany przez dany heks. Każdy z graczy, który ma miasto sąsiadujące z takim heksem, otrzymuje 2 karty tego surowcu. Każdy z graczy, który ma więcej niż jedno miasto / osadę sąsiadującą z tym heksem otrzymuje jedną kartę surowców za każde przylegające osiedle i 2 karty surowców za każde przylegające miasto.

Wyjątek: heks zawierający złodzieja nie dostarcza surowców. Zobacz „wyrzucenie 7” poniżej.

2. Handel (Trade)

Gracze mogą handlować, aby zdobyć surowce.

a) **Handel wewnętrzny (Domestic Trade)**

Możesz handlować surowcami z innymi graczami. Ogłaszasz którego surowcu potrzebujesz i co jesteś gotowy dać w zamian. Możesz swobodnie wybierać między ofertami innych graczy i składać im nowe propozycje.

Ważne: tylko gracz którego tura się właśnie odbywa może rozpoczynać handel. Inni gracze

nie mogą handlować między sobą.

Przykład: Jest tura gracza A. Potrzebuje on 1 cegłę, aby wybudować drogę. Ma 2 drewna i 1 rudę, więc pyta: „Kto mi da 1 cegłę za 1 rudę?”. Gracz B odpowiada: „Jeśli dasz mi 3 rudy, dam Ci 2 cegły. Gracz C proponuje: „Dam Ci 1 cegłę, jeśli dasz mi 1 drewno i 1 rudę”. Gracz A wybiera ofertę gracza C.

Ponieważ jest tura gracza A, gracz B i C nie mogą handlować między sobą.

b) Handel morski (Maritime Trade)

Możesz również handlować bez uczestnictwa innych graczy.

Bez względu na lokację Twoich osiedli i miast zawsze możesz wymienić surowce 4:1, czyli odkładasz 4 identyczne surowce z powrotem na ogólnie dostępne talie i bierzesz w zamian jedną dowolną kartę surowcu.

Jeśli masz osiedle lub miasto sąsiadujące z hekssem z portem, mówi się że „masz port” i proporcje w handlu są dla Ciebie bardziej atrakcyjne. Możesz wymieniać surowce 3:1 jeśli masz port ze znakiem zapytania. Odkładasz wtedy 3 karty surowców - identyczne, ale dowolnego rodzaju - i w zamian bierzesz jedną dowolną kartę surowca. Możesz prowadzić handel 2:1 jeśli masz port z narysowanym surowcem, ale możesz sprzedawać tam tylko takie surowce, jakie są narysowane. Tak więc jeśli masz port z cegłą, możesz tam wymienić 2 cegły (tylko cegły) na cokolwiek innego.

Ważne: zanim wydasz surowce w handlu morskim, pokaż innym graczom karty, których się pozbywasz.

Gracz musi zakończyć handlowanie surowcami przed wybudowaniem czegokolwiek. Po rozpoczęciu budowy nie wolno już handlować.

2. Budowanie (Building)

Ostatnią rzeczą, którą możesz robić w czasie swojej tury jest budowanie. Budowanie jest najważniejszym (i najbardziej powszechnym) sposobem zdobywania punktów zwycięstwa.

Budować możesz używając specyficznej kombinacji surowców (przyjrzyj się kacie Kosztów Budynków). Zwracasz odpowiednią kombinację surowców do talii surowców w zamian za drogi, osiedla i miasta ze swojego zapasu klocków. Nie możesz wybudować więcej niż pozwala Ci liczba klocków.

a) Droga – wymaga cegły i drewna (Road – Requires Brick and Lumber)

Tylko droga może być budowana na ścieżce (ścieżka to miejsce, gdzie stykają się krawędzie dwóch heksów).

Droga zawsze musi stykać się z jedną z istniejących już dróg, osiedli lub miast.

Od razu po tym, jak gracz zbuduje drogę składającą się z pięciu lub więcej elementów (rozwidlenia nie są liczone), otrzymuje on kartę „Najdłuższa droga” (The Longest Road). Tylko jeden gracz może posiadać tę kartę w tym samym czasie. Jeśli inny z graczy zbuduje **jeszcze dłuższą** drogę, dotychczasowy właściciel karty, oddaje ją jemu.

Wyjątek: Jeśli inny z graczy zbuduje osiedle, które „łamie” najdłuższą drogę, a tym samym mogą powstać dwie lub więcej najdłuższe drogi tej samej długości, karta „Najdłuższa droga” wraca na stół.

b) Osiedle – wymaga cegły, drewna, wełny, zboża (Settlement – Requires Brick, Lumber, Wool, and Grain).

Każde osiedle jest warte 1 punkt zwycięstwa.

Nie możesz zbudować osiedla, które przylega do innego osiedla lub miasta. Możesz budować osiedla tylko na wolnym skrzyżowaniu i tylko wtedy, gdy sąsiadujące z nim skrzyżowania są wolne.

Osiedle musi być połączone przynajmniej z jedną drogą.

Możesz zbierać surowce z wszystkich przylegających do osiedla terenów (poza pustynią i oceanem).

c) Miasto – wymaga 3 rudy i 2 zboża (City – Requires Three Ore and Two Grain)

Każde miasto jest warte 2 punkty zwycięstwa.

Jeśli zdecydujesz się rozwinąć swoje osiedle do miasta, zwracasz pionek osiedla do swojego stosu i zastępujesz je swoim pionkiem miasta.

Miasto podwaja produkcję surowców z przyległych terenów. Otrzymujesz 2 karty surowców za jedno miasto.

d) Kupowanie kart rozwoju – wymaga rudy, wełny i zboża (Buying Development Cards – Requires Ore, Wool, and Grain)

Niektóre karty rozwoju są warte 1 punkt zwycięstwa. Większość nie ma wpływu na Twoją liczbę punktów zwycięstwa, ale dają wartościowe bonusy.

Są trzy typy kart rozwoju:

- **Żołnierz (Soldier)** – pozwala Ci przesunąć Złodzieja i umożliwia zbudowanie „Największej armii” (Largest Army).
- **Karty postępu** – takie jak Monopol (Monopoly), Budowanie Drogi (Road Building), Rok Urodzaju (Year of Plenty), które pozwalają Ci uzyskać dodatkowe drogi i surowce.
- **Karty punktów zwycięstwa** – takie jak Market, Biblioteka (Library), Uniwersytet (University) lub Dom Gubernatora (Governor’s House)

Jeśli kupujesz kartę rozwoju, weź kartę znajdującą się na szczycie. Pozostaw wszystkie swoje karty rozwoju zasłonięte, dopóki ich nie zagrasz.

Akcje specjalne (Special Actions)

1. Wyrzucenie „7” – uaktywnia się złodziej (Rolling a „7” – Robber is Activated)

Jeśli wyrzucisz „7”, uaktywnia się Złodziej:

- Nikt nie otrzymuje surowców.
- Każdy z graczy, który trzyma na ręku więcej niż 7 kart surowców musi odrzucić połowę posiadanych kart (zaokrągloną w dół).
- Tera musisz przesunąć Złodzieja na dowolny, wybrany przez Ciebie nowy obszar (inny niż pustynia, ocean i port). **Złodziej nie może pozostać w tym samym miejscu.**
- Możesz wziąć jedną kartę surowców od gracza, którego osiedle przylega do obszaru zajmowanego teraz przez złodzieja. Wybierasz, który z graczy zostanie okradziony. Wybierasz losową kartę.
- Kontynuujesz grę – możesz rozpocząć handel lub coś zbudować.

Obszar zawierający złodzieja nie produkuje surowców nawet jeśli jego numer zostanie wyrzucony.

2. Zagranie karty rozwoju (Playing Development Cards)

Możesz zagrać jedną – i tylko jedną – kartę rozwoju w czasie swojej tury (również przed rzuceniem kostkami) – jednego żołnierza lub jedną kartę postępu.

Wyjątek: Możesz zagrać dowolną liczbę kart punktów zwycięstwa w jednej turze.

Nie możesz zagrać kartą rozwoju w turze, w której ją kupiłeś. Karty z punktami zwycięstwa są wyjątkami od tej reguły, mogą zostać zagrane natychmiast. Zazwyczaj karty z punktami zwycięstwa są trzymane w tajemnicy do samego końca gry, gdy gracz zbiera 10 punktów (włączając karty trzymane na ręku) i ogłasza zwycięstwo.

Po zagraniu karty gracz musi postąpić zgodnie z instrukcjami zapisanymi na karcie, po czym usunąć kartę z gry.

3. Karty żołnierzy (Soldier Cards)

Jeśli zagrasz kartę żołnierza, to:

- Musisz przesunąć Złodzieja na wybrany nowy obszar (nie pustynię, nie ocean i nie port).
- Weź jedną losową kartę surowcu od gracza, którego osiedle lub miasto przylega do tego obszaru. Jeśli dwóch graczy ma tam budynki, możesz wybrać od którego gracza weźmiesz kartę.

Karty żołnierzy, które zostały zagrane, pozostają przy graczach i są odsłonięte.

Pierwszy z graczy, który zbierze 3 żołnierzy, otrzymuje kartę Największej Armii. Jeśli inny gracz zgromadzi **większą** armię, przejmuje kartę Największej Armii. Tylko jeden gracz może posiadać tę kartę w tym samym czasie.

Wygranie gry - koniec gry (Winning the Game – End of Game)

Pierwszy z graczy, który zbierze 10 lub więcej punktów zwycięstwa w czasie swojej tury natychmiast wygrywa grę. Jest ogłoszony Władcą całej wyspy Catan.

Almanach (Almanac)


Ta książeczka zawiera dodatkowe zasady i wyjaśnienia gry „Settlers of Catan”.

Budowanie (Building)

Możesz budować po tym, jak już rzuciłeś kostką na surowce i zakończyłeś handel. Aby wybudować budynek musisz zwrócić konkretną kombinację kart surowców. (Karty wracają na odpowiednie talie). Możesz budować tyle, ile zechcesz, i kupować dowolną liczbę kart rozwoju, aż uznasz że wystarczy lub zabraknie Ci niezbędnych surowców.

Koniec Twojej tury następuje, gdy skończysz budować i przekażesz kostki następnemu graczowi.

Koszt budynków (Building Cost)

BUILDING COSTS	
Road   (LONGEST ROAD - 2pts.)	0 pts.
Settlement    	1 pt.
City (REPLACES SETTLEMENT)    	2 pts.
Development Card   	? pts. (LARGEST ARMY - 2pts.)

Karta kosztów budynków pokazuje co może zostać zbudowane i jakie surowce są do tego wymagane. Gdy płacisz za budynek, zwracasz surowce do ich pierwotnych talii. Możesz budować osiedla i drogi. Dodatkowo osiedla mogą być rozbudowane do miast (nawet w tej samej turze, w której zbudowałeś osiedle). Możesz również kupować karty rozwoju.

Miasta (Cities)

Tylko zbudowane już osiedle może się rozbudować do miasta. Możesz w tej samej turze zbudować osiedle i od razu je rozwinąć do miasta. Gdy rozwijasz osiedle, wydaj surowce, weź pionek osiedla z planszy i połóż na jego miejsce pionek miasta. Pionek osiedla wraca do Twoich zapasowych pionków.

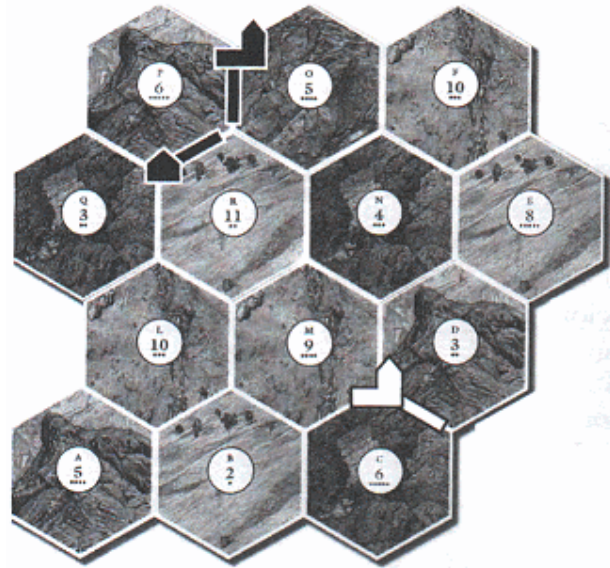
Każde miasto jest warte 2 punkty zwycięstwa. Jego właściciel otrzymuje 2 karty zasobów z każdego heksa przylegającego do miasta, jeśli rzut kostkami informuje, że właśnie produkuje on surowce.

Przykład: Przy rzucie na surowce „6”, czarny gracz otrzymuje 3 karty rudy – jedną za osiedle i dwie za miasto. Biały gracz otrzymuje 2 drewna za swoje miasto.

Podpowiedź: Jest praktycznie niemożliwe wygrać grę bez rozwijania osiedli do miast. Ponieważ każdy z graczy ma tylko 5 osiedli, mogą one dać graczowi tylko 5 punktów zwycięstwa.

Pustynia (Desert)

Pustynia jest jedynym heksem lądowym, który nie produkuje surowców. Złodziej zaczyna grę na tym polu. Gracz, który zbuduje osiedle lub miasto przylegające do pustyni musi sobie zdawać sprawę, że surowce będzie zbierał tylko z 2 heksów.



Karty rozwoju (Development Cards)

Możesz kupować karty rozwoju w zamian za 1 wełnę, 1 zboże i 1 rudę. Karty te pozwalają Ci uzyskać punkty zwycięstwa, uzyskać surowce, drogi lub przesunąć złodzieja i odebrać surowce innemu graczowi. Gracze trzymają ukryte karty zasobów dopóki ich nie zagrają. Zmusza to innych graczy do zgadywania (i zapamiętywania) co do stanu posiadania przeciwników.

Są trzy typy kart rozwoju : żołnierz, karta postępu, punkty zwycięstwa.



Rok Urodzaju (Year of Plenty) – karta postępu

Weź 2 karty surowców z banku i dodaj ich do swojego zestawu. Mogą to być dwa różne surowce lub dwa takie same. Mogą one zostać użyte natychmiast do budowy.



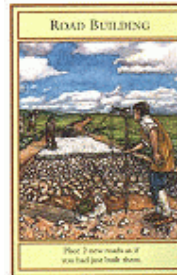
1 Punkt zwycięstwa (1 victory point)

- Kaplica (Chapel)
- Dom Gubernatora (Governor's House)
- Biblioteka (Library)
- Rynek (Market)
- Uniwersytet Catoński (University of Catan)



Żołnierz (Soldier)

Przesuń złodzieja. Weź 1 kartę surowcu z ręki innego gracza, który jest właścicielem osiedla przylegającego do obszaru na którym teraz znajduje się złodziej.



Budowanie drogi (Road Building) – karta postępu

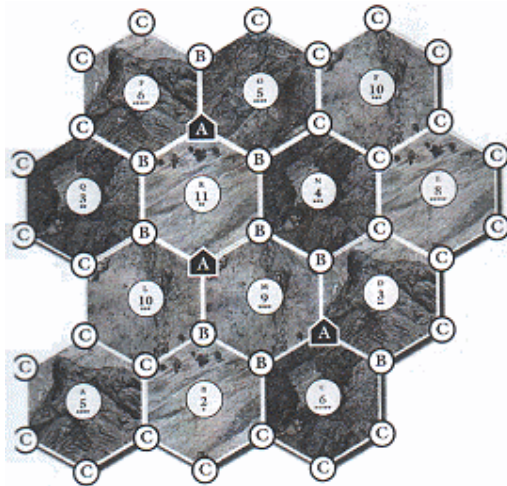
Położ 2 nowe (bezpłatne) drogi tak, jakbyś właśnie je zbudował.



Monopol (Monopoly) – karta postępu

Gdy zagrasz tę kartę, ogłosz wybrany rodzaj surowcu. Wszyscy gracze muszą oddać Ci wszystkie karty tego surowcu jakie posiadają.

Zasada odległości (Distance Rule)



Osiedle może być założone tylko na wolnym skrzyżowaniu, o ile na sąsiadujących trzech skrzyżowaniach nie ma osiedli ani miast.

Przykład: Ponieważ skrzyżowania „A” już mają osiedla, żadne osiedla nie mogą zostać założone na skrzyżowaniach „B”. Osiedla mogą zostać założone na skrzyżowaniach „C”, jeśli prowadzi do nich droga danego gracza.

Rozgrywka (Game Play)

Rozgrywka rozpoczyna się po ustawieniu gry.

Pierwszy gracz zaczyna. Każdy z graczy robi co następuje, w podanej kolejności, w każdej ze swoich tur:

- Zagrywa jedną kartę rozwoju na turę w dowolnym momencie, nawet przed rzutem kostkami (opcjonalnie).
- Rzuca kostkami na zasoby (obowiązkowe).
- Handluje (opcjonalnie).
- Buduje (opcjonalnie).
- Przekazuje kostki graczowi po lewej stronie, który kontynuuje grę (obowiązkowe).

Porty (Harbors)

Aby kontrolować port musisz zbudować osiedle na przybrzeżnym skrzyżowaniu zaznaczonym półkolem. Porty dają Ci lepsze warunki wymiany surowców. (Zobacz „Handel morski”)

Skrzyżowania (Intersections)

Skrzyżowania to punkty gdzie spotykają się 3 heksy, Osiedla mogą być tylko stawiane na skrzyżowaniach. Ponieważ każde krzyżowanie ma styczność z 3 heksami, postawione na nich osiedla i miasta mogą zbierać surowce z tych 3 przylegających obszarów.

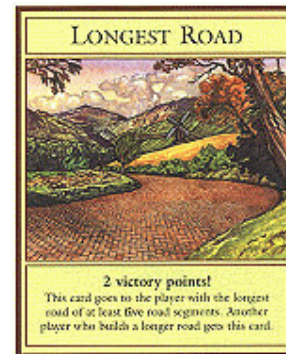


Największa Armia (Largest Army)

Pierwszy z graczy, który zagra swojego 3 żołnierza w czasie swojej tury, otrzymuje specjalną kartę, która jest warta 2 punkty zwycięstwa. Gracz kładzie tę kartę odsłoniętą przed sobą. Jeśli inny gracz zagra większą liczbą żołnierzy niż gracz, który w tej chwili kontroluje Największą Armię, przejmuje kartę.

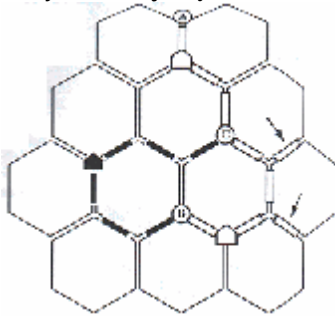
Najdłuższa Droga (Longest Road)

Pierwszy z graczy, który zbuduje nieprzerwaną drogę składającą się z 5 lub więcej elementów, otrzymuje kartę Najdłuższa Droga, która jest warta 2 punkty zwycięstwa. Gracz kładzie tę kartę odkrytą przed sobą. Zauważ, że odgałężenia od drogi się nie liczą. Należy liczyć tylko najdłuższy, pojedynczy łańcuch zbudowanych obok siebie dróg.



Jeśli inny gracz zbuduje dłuższą drogę, karta przechodzi do niego.

Przykład: Biały gracz zbudował drogę składającą się z 7 części pomiędzy skrzyżowaniami A i B i otrzymał kartę Najdłuższa Droga (odgałężenia wskazane przez strzałki nie są liczone).



Droga może być złamana!

Przykład: Jeśli czarny gracz zdoła zbudować osiedle na skrzyżowaniu C, droga zostaje złamana i czarny gracz otrzymuje kartę Najdłuższa droga, gdyż teraz jego droga jest najdłuższa.

Jeśli po tym, gdy droga zostanie złamana, nie ma najdłuższej drogi (co najmniej 5 elementów) lub jest remis, nikt nie otrzymuje karty. Karta wraca do gry w chwili, gdy tylko jeden z graczy będzie miał najdłuższą drogę.

Handel Morski (Maritime Trade)

Są dwa typy portów:

1. Porty ogólne (Generic Harbor) 3:1

Możesz handlować dowolnymi surowcami w porcie ogólnym, który jest oznaczony znakiem zapytania „?”. W czasie swojej tury gracz może sprzedawać i kupować surowce w stosunku 3:1.

Przykład: Gracz A zwraca 3 karty wełny i pobiera 1 kartę rudy.

2. Porty Specjalne (Special Harors) 2:1

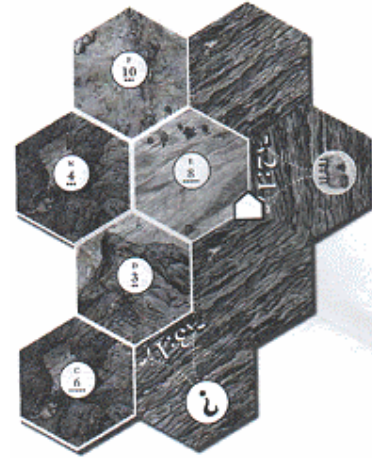
Porty specjalne powiązane są z konkretnymi surowcami, które są zilustrowane na heksach przedstawiających porty. Gracz mający specjalny port może sprzedać 2 karty wskazanego przez port surowca na 1 kartę



dowolnego surowca. Ponieważ taka atrakcyjna wymiana wiąże się z tylko jednym surowcem, produkcja tego surowca jest kluczem do sukcesu dla gracza, który dany port posiada.

Przykład: Gracz ma osiedle przy porcie z wełną. Może on sprzedać 2 karty wełny w zamian za dowolny surowiec (w tym przypadku wybiera rudę). Gracz może również wymienić 4 wełny na 2 dowolne karty, 6 kart wełny na 3 dowolne karty itd.

Porty specjalne nie upoważniają gracza do wymiany w proporcjach 3:1.



Żetony numeryczne (Number Markers - tokens)

Te okrągłe znaczniki są oznaczone liczbami od 2 do 12. Jest tylko jedna 2 i jedna 12. Nie ma 7.

Im częściej dana liczba jest wyrzucana na kostkach, tym częściej oznaczony nią heks produkuje surowce.

Małe litery nad liczbami są ważne w czasie fazy ustawiania gry (obacz „Ustawienie gry”).

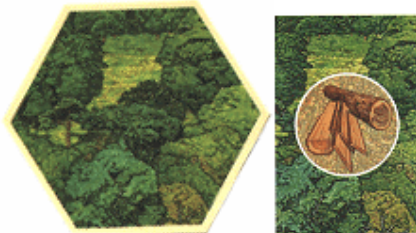
Ścieżki (Paths)

Ścieżka to miejsce, gdzie stykają się dwie krawędzie heksów. Ścieżki będą wzdłuż krawędzi heksów (jeden z nich musi być heksem przedstawiającym ląd). Na każdej ścieżce może zostać wybudowana tylko jedna droga. Każda ścieżka prowadzi do skrzyżowania, gdzie spotykają się 3 ścieżki (3 heksy)

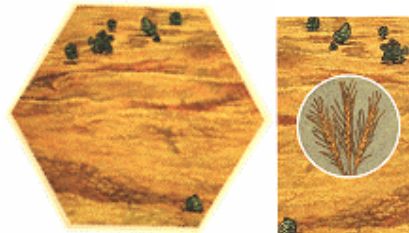
Karty surowców (Resource Cards)

Jest 5 typów surowców dostarczanych przez 5 rodzajów obszarów. Jeśli karty któregoś z surowców się skończą, gracze nie mogą otrzymywać już danego zasobu (z wyjątkiem handlu z innymi graczami), dopóki ktoś nie wyda posiadanych kart danego surowca na budowę, handel morski lub nie zostaną one stracone w chwili wyrzucenia „7”.

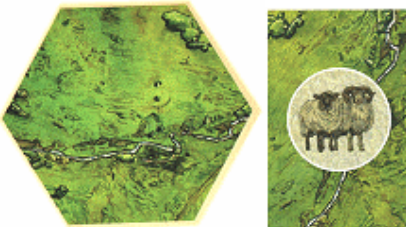
Obszar lasu dostarcza drewna



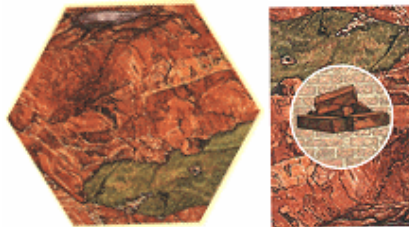
Obszar pola dostarcza zboża



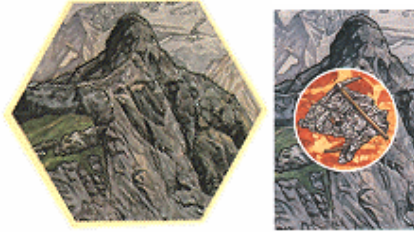
Obszar pastwiska dostarcza wełnę



Obszar wzgórz dostarcza cegieł

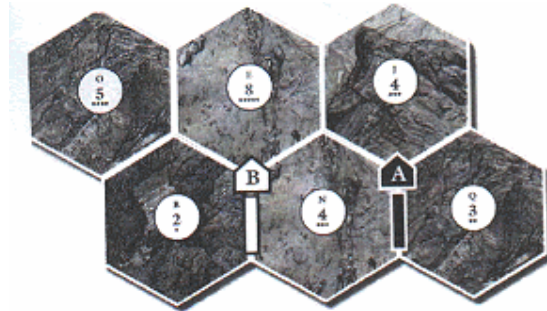


Obszar gór dostarcza rudę



Produkcja surowców (Resource Production)

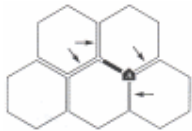
Pierwszą rzeczą, którą robi gracz w czasie swojej tury, jest rzucenie kostkami na zasoby. Wyrzucona liczba wskazuje które heksy produkują surowce. (Przy rzucie 2 lub 12 tylko 1 heks produkuje surowce).



Przykład: Gracz, który posiada osiedle A wyrzucił „4”. Jego osiedle przylega do 2 heksów zawierających „4”: gór i pastwiska. Gracz bierze rudę i wełnę, a gracz B – wełnę. Gdyby osiedle B było miastem, gracz wzięłby 2 wełny.

Drogi (Roads)

Drogi stanowią połączenia pomiędzy osiedlami i miastami. Drogi buduje się na ścieżkach. Bez zbudowania dróg nie masz możliwości budowania nowych osiedli. Drogi nie dostarczają Ci punktów zwycięstwa, o ile nie posiadasz karty Najdłuższa Droga.



Przykład: Gracz posiadający osiedle A chce zbudować drogę. Może postawić ją na którejkolwiek ścieżce oznaczonej strzałką. Na jednej ścieżce może być tylko jedna droga, żadna droga nie może zostać zbudowana między dwoma heksami oceanu, ale gracze mogą budować drogi wzdłuż wybrzeża.

Złodziej (Robber)

Złodziej (czarny pionek) jest stawiany na pustyni na początku gry. Jest poruszany tylko kiedy zostanie wyrzucone „&” lub zagrana karta Żołnierza.

Heks zawierający Złodzieja nie produkuje surowców, dopóki Złodziej nie zostanie przesunięty.

Osiedla (Settlements)

Budując osiedla należy przestrzegać „Zasady odległości”

Przykład: Biały gracz chce zbudować osiedle. Może zrobić to na którymkolwiek skrzyżowaniu oznaczonym jako „B”. Nie może zbudować osiedla na skrzyżowaniach „C” i „A”, gdyż nie prowadzą do nich drogi.

Notka: Jeśli gracz postawił 5 osiedli, musi najpierw rozwinąć jedno z nich do miasta, zanim będzie mógł postawić następne osiedle.

Faza Ustawienie Gry (Setup Phase)

Po tym jak zbudowano losową mapę (budowanie losowej mapy jest wyjaśnione poniżej w Układzie gry – losowym), każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje pionki w swoim kolorze (5 osiedli, 4 miasta, 15 dróg) oraz jedną kartę Kosztu budynków.

Karty surowców zostają pogrupowane i ułożone obok siebie w 5 osobnych taliach, oznaczeniami co do rodzaju surowca do góry.

Obok surowców połóż karty specjalne oraz kostki.

Złodzieja umieść na pustyni.

Faza Ustawienie Gry składa się z 2 rund w której każdy z graczy buduje w sumie 2 osiedla i 2 drogi.

Runda pierwsza (Round One)

Gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek na kostce zaczyna (w grze dla początkujących zaczyna najstarszy gracz). Kładzie on jedno osiedle na wybranym skrzyżowaniu oraz drogę stykającą się z tym osiedlem. Następnie drugi gracz (wg kierunku wskazówek zegara) kładzie swoje jedno osiedle i drogę w wybranym miejscu. I tak aż do ostatniego gracza.

Notka: Zasada odległości musi być ciągle przestrzegana!

Runda druga (Round Two)

Gdy wszyscy gracze zbudowali po jednym osiedlu i drodze, ostatni z graczy, który zbudował swoje osiedle, zaczyna rundę drugą – kładzie swoje drugie osiedle i drogę.

Notka: Gracze kontynuują w przeciwną stronę ruchu wskazówek zegara. Gracz, który rozpoczął rundę pierwszą teraz jako ostatni buduje swoje drugie osiedle.

Drugie osiedle może być całkowicie niezależne od pierwszego, tak długo jak zasada odległości jest przestrzegana. Druga droga musi przylegać do drugiego osiedla.

Gracze otrzymują swoje pierwsze surowce zaraz po postawieniu drugiego osiedla – otrzymują po jednej karcie zasobów za każdy heks do którego przylega drugie osiedle.

Ostatni z graczy, który postawił drugie osiedle, zaczyna grę – rzuca dwoma kostkami na produkcję zasobów i zaczyna pierwszą turę.

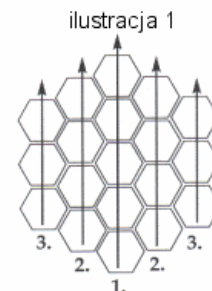
Możesz znaleźć cenne rady w „Taktyce” przydatne w fazie ustawienia gry.

Układ gry – losowy (Setup, Variable)

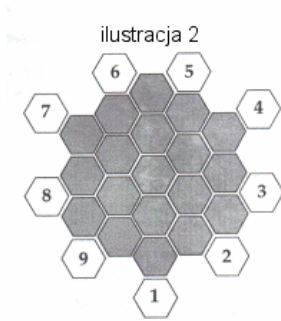
Rozdziel heksy lądowe od morskich.

Przetasuj heksy lądowe (nie widząc rysunków) i, zaczynając od znajdującego się na górze, zacznij układać planszę tak, jak pokazano na ilustracji 1.

1. Połóż 5 heksów lądowych obok siebie, w pionie, na środku stołu (zobacz ilustrację 1)
2. Ułóż rząd 4 heksów po prawej i lewej stronie pierwszego rzędu. (ilustracja 1).

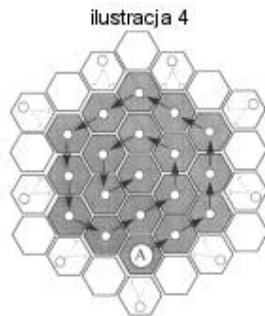


3. Ułóż rząd 3 heksów po lewej i prawej stronie poprzednich rzędów. (ilustracja 1)

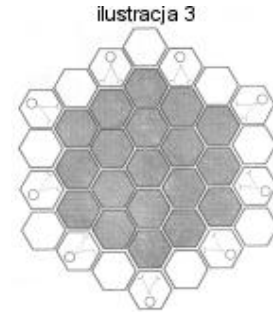


4. Wyjmij 9 heksów portów i ułóż je w losowej kolejności w sposób pokazany na ilustracji 2, pozostawiając wolną przestrzeń między nimi.

Notka: Porty muszą być ułożone tak, aby półkole dotykały lądu. Powinny one być ułożone przodem do najdłuższej linii heksów lądu.



5. Wypełnij dziury między portami pozostałymi heksami oceanu. (ilustracja 3)
6. Połóż żetony numeryczne na planszy w kolejności alfabetycznej, zaczynając od zewnętrznego rogu, kontynuując zgodnie z ruchem przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. (ilustracja 4)

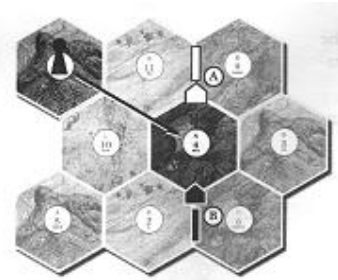


Uwaga: pustynia nie zawiera żetonu numerycznego.

Rozpoczyna się faza Początek Gry.

Żołnierze (Soldiers)

Przykład: Jest tura gracza X i zagrywa on kartę żołnierza. Musi ruszyć Złodzieja z obszaru gór, na którym pionek właśnie się znajduje, więc przesuwa go na obszar lasu ze znacznikiem „4”. Gracz Y ma osadę A, a gracz Z osadę B. Gracz X może wziąć kartę zasobów od gracza Y lub Z. Jeśli w następnych turach zostanie wyrzucone 4, ani gracz Y ani Z nie otrzymają drewna.



Układ gry dla początkujących

Jeśli chcesz użyć zilustrowanego układu początkowego gry, to:

- Ułóż heksy terenu tak, jak wskazano na ilustracji. Ułóż heksy oceanu i portów dokładnie tak, jak pokazano.
- Połóż żetony numeryczne tak, jak jest to narysowane
- Ułóż po dwie osady i dwie drogi dla każdego koloru tak, jak pokazano.

Taktyki (Tactics)

Ponieważ przy losowym rozkładzie mapy każda gra jest inna, taktyczne zagrania stają się bardzo istotne. Oto kilka elementów, które należy zawsze rozważyć:

1. Cegły i drewno są najistotniejszymi surowcami na początku gry. Oba są potrzebne do budowania dróg i osiedli. Gracze powinni próbować postawić przynajmniej jedno ze swoich pierwszych osiedli przy dobrym heksie lasu lub wzgórz. (Doby oznacza heks oznaczony liczbami 5, 6, 8 lub 9.)
2. Pamiętaj, że zboże i ruda stają się coraz ważniejsze z biegiem gry. Ruda jest szczególnie ważna, ale jeśli ruda, drewno, cegła lub wełna są rzadkie, a do tego zboże jest rzadkie, idź po

zboże! Postaw osiedle przy najlepszym heksie ze zbożem jaki znajdziesz, gdyż ciężko będzie wyhandlować Ci później zboże.

3. Doceń wartość portów. Na przykład gracz, który ma osiedle przy bardzo dobrym polu, powinien postarać się o dostęp do specjalnego portu ze zbożem.
4. Pozostaw sobie wystarczająco dużo miejsca do rozwoju, gdy stawiasz pierwsze osiedla. Środek wyspy jest bardzo zły dla początkowego osiedla – może zostać szybko otoczone i wyizolowane przez innych graczy.
5. Im więcej handlujesz, tym większe są Twoje szanse na zwycięstwo. Nawet jeśli to nie twoja tura, powinieneś handlować z graczami składającymi propozycje. Skuteczny handel może poszerzyć Twoje możliwości działania w Twojej turze.

Karty rozwoju – punkty zwycięstwa (Victory Point Cards)

Gracze, kupując kartę rozwoju, mogą kupić kartę z punktami zwycięstwa. Karty te reprezentują istotne osiągnięcia kulturowe, które są reprezentowane przez konkretne budynki. Zazwyczaj karty z punktami zwycięstwa powinny pozostać ukryte na ręku aż do ostatniej chwili. Gdy gracz ma 10 punktów zwycięstwa, odkrywa karty (w tym wypadku może odkryć więcej niż jedną kartę).

Podpowiedź: Nie dawaj innym podpowiedzi! Jeśli gracz ma zakryta przed sobą kartę rozwoju, której nigdy nie używa, łatwo się domyślić, że to punkt zwycięstwa.

Punkty zwycięstwa.

Pierwszy z graczy, który zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa grę. Punkty zwycięstwa zdobywa się z:

1 osiedle	1 punkt
1 miasto	2 punkty
Najdłuższa Droga	2 punkty
Największa Armia	2 punkty
Karta z punktem zwycięstwa	1 punkt

Ponieważ gracze zaczynają z 2 osiedlami, każdy z ich ma już po 2 punkty zwycięstwa, tak więc każdy potrzebuje jeszcze 8 punktów aby wygrać.

Najczęściej zadawane pytania (Frequently Asked Questions)

1. Co się dzieje, jeśli złamię drogę przeciwnika?

- a) Biały gracz ma 6-elementową drogę, która daje mu kartę Najdłuższej Drogi.
- b) Czarny gracz buduje osiedle (B), które łamie Najdłuższą Drogę.
- c) Czarny gracz ma teraz Najdłuższą Drogę
- d) Chociaż droga została przerwana biały gracz może nadal budować przy niej osiedla (A)

2. Czy mogę zbudować drogę za czyimś osiedlem?

- a) Nie. Zasady mówią, że drogę można budować tylko jeśli przylega ona do Twojej własnej drogi, osiedla lub miasta.
- b) Na ilustracji biały gracz może zbudować drogę przylegającą do jego osiedla.
- c) Czarny gracz nie może zbudować drogi za osiedlem białego.

3. Właśnie zbudowałem osiedle przy porcie z rudą. Czy mogę od razu wymienić posiadaną rudę?

Nie. Zanim zbudowałeś budynek zakończyłeś fazę handlu. Gracze mogą handlować tylko przed fazą budowania.

4. Czy możesz postawić miasto bez uprzedniego budowania osiedla?

Tak, ale tylko wtedy, jeśli wydasz zasoby, które musiałbyś zapłacić za budowę osiedla oraz miasta.

5. Czy mogę zagrać kartę żołnierza przez rzutem?

Tak. Karty rozwoju można zagrać w dowolnym momencie własnej tury, nawet przed rzutem kośćmi.

6. Jeśli gracz nie ma żadnego osiedla nad oceanem – ani na brzegu ani w porcie, czy nadal może handlować w stosunku 4:1 ?

Tak, handel 4:1 jest niezależny od lokacji osiedli gracza.

7. Dlaczego osiedla postawione na brzegu a nie w porcie nie mają preferencyjnych możliwości handlu?

Osiedla takie traktuje się jako niedostępne dla statków – z powodu raf, mielizn, skał itp. Dlatego są one traktowane tak jak osiedla postawione w głębi wyspy.

Części składowe gry (Game Components)

Każda gra zawiera:

- 37 żetonów terenu w kształcie heksów.
 - 4 lasy
 - 4 pastwiska
 - 4 pola
 - 3 wzgórza
 - 3 góry
 - 18 heksów oceanu (9 z portami i 9 bez portów)
 - 1 pustynia
- 95 kart zasobów.
 - 19 drewna
 - 19 wełny
 - 19 zboża
 - 19 cegieł
 - 19 rudy
- 25 kart rozwoju
 - 14 żołnierzy
 - 6 kart postępu
 - 5 punktów zwycięstwa
- 4 karty kosztów budynków
- 2 karty specjalne
 - Najdłuższa Droga
 - Największa Armia
- 96 pionków graczy w 4 kolorach
 - 16 miast
 - 20 osad
 - 60 dróg
- 18 żetonów numerycznych
- 1 pionek złodzieja
- 1 książeczkę Zasady Gry
- 1 książeczkę Almanach Osiedleńców
- 1 arkusz startowy (z Przeglądem Gry)
- 2 kostki