

# Zasady gry planszowej *Catan*

## 1 Wprowadzenie

*Catan* (dawniej: *Osadnicy z Catanu*) to popularna gra planszowa autorstwa Klausza Teubera, w której gracze wcielają się w osadników próbujących opanować i rozbudować wyspę Catan. Gra opiera się na mechanice budowania, handlu i zarządzania zasobami.

## 2 Cel gry

Celem gry jest zdobycie 10 punktów zwycięstwa. Punkty te zdobywa się poprzez budowanie osad, miast, najdłuższą drogę, największą armię oraz za specjalne karty rozwoju.

## 3 Przygotowanie

Plansza składa się z heksagonalnych pól reprezentujących różne typy terenu: lasy, pola, góry, wzgórza, pastwiska oraz pustynię. Na każdym polu (oprócz pustyni) umieszczany jest żeton z numerem, który wskazuje, kiedy pole produkuje zasoby.

Każdy gracz otrzymuje dwa osady i dwie drogi, które ustawia na planszy zgodnie z zasadami początkowego rozmieszczenia.

## 4 Rozgrywka

Tura gracza składa się z następujących faz:

### 4.1 1. Rzut kostkami i produkcja surowców

Gracz rzuca dwoma kostkami. Wszystkie pola z numerem równym sumie oczek produkują surowce (drewno, glina, zboże, owce, kamień) dla graczy mających osady/miasta przy tych polach.

### 4.2 2. Handel

Gracz może wymieniać surowce z innymi graczami lub korzystać z handlu z Bankiem (zazwyczaj 4:1 lub przez porty).

### **4.3 3. Budowa**

Gracz może wykorzystać swoje surowce do:

- Budowy dróg,
- Budowy osad,
- Rozbudowy osady do miasta,
- Zakupu kart rozwoju.

Każda z akcji wymaga odpowiedniej kombinacji surowców.

## **5 Karty rozwoju**

Zakupione karty rozwoju mogą dać graczowi specjalne zdolności, punkty zwycięstwa lub pozwolić na wystawienie rycerza.

## **6 Rozbójnik**

W przypadku wyrzucenia na kostkach siódemki, aktywowany zostaje rozbójnik: gracz przesuwa go na dowolne pole, blokując produkcję surowców oraz kradnie losowy surowiec od gracza mającego osadę lub miasto przy nowym polu rozbójnika.

## **7 Punkty zwycięstwa**

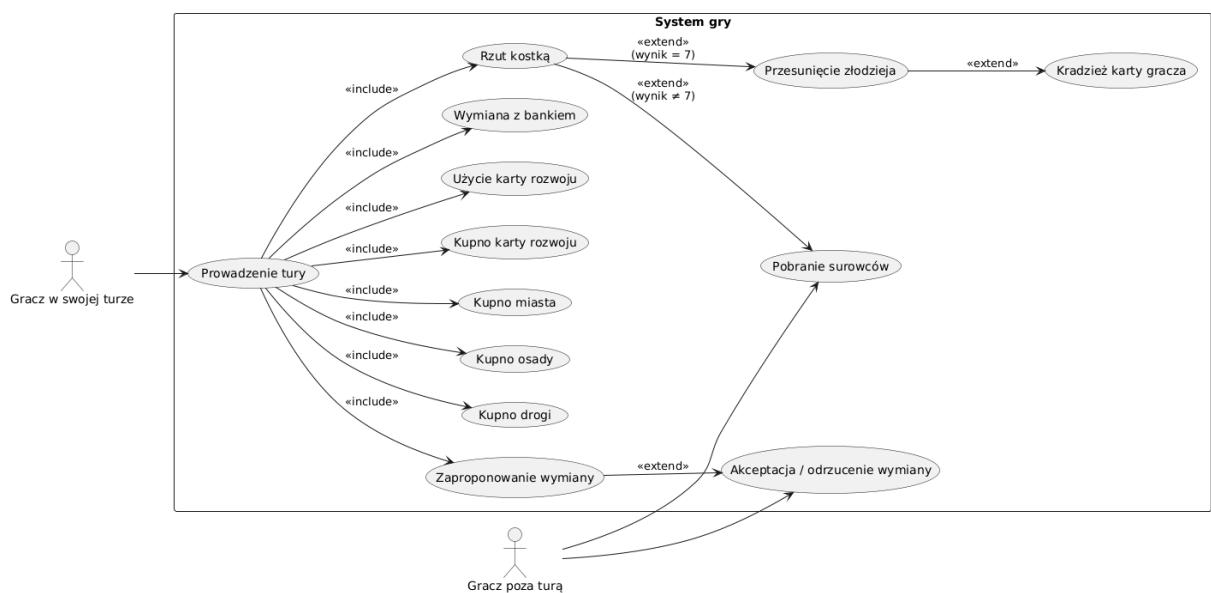
Punktacja obejmuje:

- Osada – 1 punkt,
- Miasto – 2 punkty,
- Najdłuższa droga – 2 punkty,
- Największa armia – 2 punkty,
- Karty rozwoju mające punkt zwycięstwa – 1 punkt.

Gracz, który jako pierwszy osiągnie 10 punktów, wygrywa grę. Poniżej zamieszczono jeszcze diagram UML przypadków użycia gry Catan.

## **8 Podsumowanie**

*Catan* to gra strategiczna oparta na negocjacjach i optymalnym wykorzystaniu zasobów. Różnorodność planszy oraz interakcje między graczami czynią każdą partię wyjątkową.



Rysunek 1: Diagram przypadków użycia gry *Catan*