

ExLibris
autor aeragram

1. Gra przeznaczona dla 2-4 osób.

2. Materiały.

(wszystkie potrzebne elementy zawiera gra 'Osadnicy z Catanu')

- 95 Kart (po 19 kart w 5 kolorach),
- 5 Wysp (5 sześciokątnych pól w 5 kolorach),
- 5 dużych domków Miast,
- 5 małych domków Wiosek,
- 30 patyczków Pustkowi,
- 8 znaczników Determinacji (można wykorzystać pozostałe domki).

Kolory domków i patyczków nie mają znaczenia, dlatego można użyć innych znaczników.

3. Przygotowanie.

Sześciokątne Wyspy umieszczamy na stole obrazkami do góry (układ nie ma znaczenia). Na każdej Wyspie umieszczamy jedno Miasto, jedną Wioskę oraz 6 patyczków Pustkowi. Talię Kart dzielimy na dwie części. Pierwsza część, Poszukiwacze Ksiąg, składa się z 40 kart, po 8 kart w 5 kolorach. Druga część, Księgi, to 55 pozostałych kart. Obie talie dokładnie tasujemy.

Zakrytą talię Poszukiwaczy Ksiąg ustawiamy na stole. Z talii tej wykładamy 7 odkrytych kart jedna za drugą w jednym rzędzie. W ten sposób tworzymy Wyprawę Poszukiwaczy Ksiąg, gotowych ruszyć na poszukiwania wśród Pustkowi, Wiosek i Miast okolicznych Wysp. Karta znajdująca się najbliżej stosu to Siódmy Poszukiwacz, następna Szósty, aż do Pierwszego Poszukiwacza na początku rzędu. Obok Karty Pierwszego Poszukiwacza umieszczamy 3 Znaczniki Determinacji, Drugiego i Trzeciego 2 Znaczniki, oraz Czwartego Poszukiwacza 1 Znacznik.

Z Talii Ksiąg każdy gracz otrzymuje 13 kart, których nie pokazuje pozostałym graczom.

4. Przebieg gry.

Wybieramy gracza, który rozpoczyna grę. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wyklada z ręki jedną kartę i kładzie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Kartę tą nazywamy Zleceniem. Poszukiwacze rozpoczynają poszukiwania Ksiąg odpowiadających Zleceniu. Gracz oblicza liczbę odnalezionych Ksiąg sumując ilość Znaczników Determinacji leżących przy Kartach Poszukiwaczy w kolorze zgodnym z kolorem Zleceniem.

[przykład: stos oznaczamy [X], kolory kart literami [A...E], na stole mamy Wyprawę [X][A][B][D][C][A][E][A], jeżeli gracz rzuci kartę [A] to Poszukiwacze odnajdą $3+2=5$ takich Ksiąg na Wyspie w kolorze [A], jeżeli gracz rzuci [E] odnalezione zostają 2 Księgi, jeżeli rzuci [C] to 1 Księgę w tym kolorze, jeżeli [B] lub [D] to żadna Księga nie zostanie odnaleziona.]

Uwaga! Jeżeli wśród kart Poszukiwaczy nie ma żadnej karty w kolorze Zlecenia, to gracz odrzuca kartę Pierwszego Poszukiwacza, przesuwa o jedną pozycję do przodu wszystkich Poszukiwaczy, wolne miejsce za stosem wypełnia rzuconą kartą Zlecenia.

Z Wyspy w kolorze Zlecenia gracz usuwa tyle patyczków, ile wynosi liczba odnalezionych Ksiąg. Jeżeli gracz powinien usunąć więcej patyczków niż znajduje się na Wyspie, to wówczas domek traktowany jest jako 7 patyczków. Dodajemy więc 7 do liczby patyczków, a następnie odejmuje wymaganą ilość. W tej sytuacji gracz otrzymuje domek jako bonus za odkrycie nowych Ksiąg.

[przykład: na Wyspie [A] znajdują się 2 patyczki Pustkowi, 1 Wioska, 1 Miasto; Poszukiwacze odkryli 5 Ksiąg w kolorze [A], patyczków jest zbyt mało, więc gracz zabiera domek Wioski dla siebie, sumuje $2+7$ i odejmuje wymagane 5 Ksiąg otrzymując $9-5=4$ patyczki, po tej turze na Wyspie [A] mamy 4 patyczki Pustkowi i 1 Miasto.]

Uwaga! Jako pierwsza zdejmowana jest Wioska, dopiero później Miasto.

Na zakończenie tury gracz odrzuca tylu Poszukiwaczy ile jest kart Poszukiwaczy w kolorze Zlecenia wśród członków Wyprawy. Odrzucamy kolejno karty rozpoczynając od Pierwszego Poszukiwacza. Pozostałe karty Poszukiwaczy przesuwamy do przodu. Puste miejsce uzupełniamy nowymi kartami ze stosu kolejno rozpoczynając od miejsca najbliższego stosu.

[przykład: Wyprawa [X][A][B][D][C][A][E][A], gracz rzuca kartę [A], na koniec tury gracz odrzuca 3 karty Poszukiwaczy (ponieważ w całej Wyprawie są 3 karty [A]), mamy więc [X][][][A][B][D][C], puste miejsca uzupełniamy kartami ze stosu.]

5. Koniec gry.

Gra przechodzi w fazę końcową, gdy:

- Zabrakło kart w stosie Poszukiwaczy. W tym przypadku gra trwa jeszcze do momentu, gdy wszyscy gracze będą posiadali jednakową liczbę kart na ręce.

- Wszyscy gracze posiadają tylko 6 kart na ręce. W tym przypadku gra toczy się jeszcze przez jedną pełną rundę, do momentu, w którym wszyscy gracze będą posiadali 5 kart na ręce.

- Jeden z graczy otrzymał domek Miasta (na Wyspie nie ma już domków). Gra trwa do momentu, gdy wszyscy gracze będą posiadali jednakową liczbę kart na ręce.

Uwaga! Przed rozpoczęciem fazy końcowej należy odjąć po 1 znaczniku każdemu z czterech Poszukiwaczy (tylko trzy pierwsze karty oznaczone będą znacznikami w ilości 1-1-2).

6. Punktacja.

Po zakończeniu gry ustawiamy Wyspy w kolejności od najmniejszej do największej liczby patyczków (traktując każdy domek jako 7 patyczków). Wyspy otrzymują wartości 3,2,1,0,-1. Jeżeli dwie lub więcej Wysp ma tę samą liczbę patyczków, to wszystkie te Wyspy otrzymują jednakową, mniejszą wartość.

[przykład: liczba patyczków na Wyspach A=8, B=11,C=11,D=11,E=12. Kolejność Wysp A, (BCD),E wartość Wysp A=3, B=C=D=0, E=(-1).

Dla każdej Wyspy osobno gracz mnoży liczbę posiadanych na ręce kart w kolorze Wyspy przez jej wartość. Następnie sumuje wszystkie punkty i dodaje po 2 punkty za każdy posiadany domek Wioski oraz 3 punkty za posiadany domek Miasta.

Wygrywa gracz posiadający największą liczbę punktów.

Więcej informacji i przykładów na stronie www.aeragram.blogspot.com