

1. Wstęp

Jako nacja osadników, zakładasz kolonię na nowoodkrytej wyspie. Wyspa, bądź wyspy, są podzielone na heksagonalne (sześciokątne) pola o różnych obrazkach i liczbach. Poniższa instrukcja pozwoli ci nie tylko rozpocząć grę, ale także zgłębić jej zasady. Jeżeli po przeczytaniu nadal będziesz odczuwać niedosyt, zajrzyj na jedną ze [stron internetowych](#) wymienionych na końcu tekstu.

Uruchom grę, a ujrzysz następujący ekran:



Open a saved game – czyli wczytaj nagraną wcześniej rozgrywkę,

Play hotseat – zagraj z innymi ludźmi przy jednym komputerze,

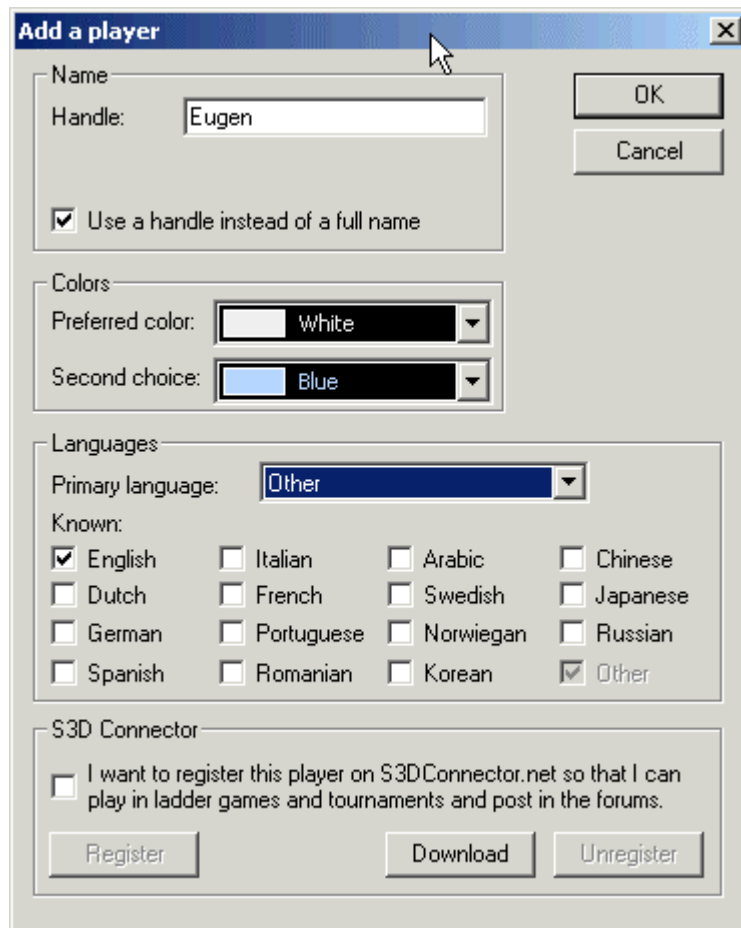
Play network – zagrać z innymi ludźmi za pośrednictwem sieci (m.in. internetowej),

Take a tour – poradnik dla początkujących, pozwala zapoznać się z grą, ale nie jej zasadami,

Jump to main window – otworenie okna głównego bez wyboru żadnej z powyższych możliwości,

Read disclaimer – przeczytaj licencję.

Najlepiej będzie gdy, jako początkujący, wybierzesz **Take a tour**. Wtedy gra poprowadzi cię za rączkę – mimo że opisy są w języku angielskim, to wystarczy jego podstawowa znajomość aby się zorientować w czym rzecz. Czynnością niezbędną do rozpoczęcia rozgrywki jest stworzenie gracza. Odbywa się to przez wciśnięcie przycisku **Add Player**. Pojawi się wtedy następujące okno:

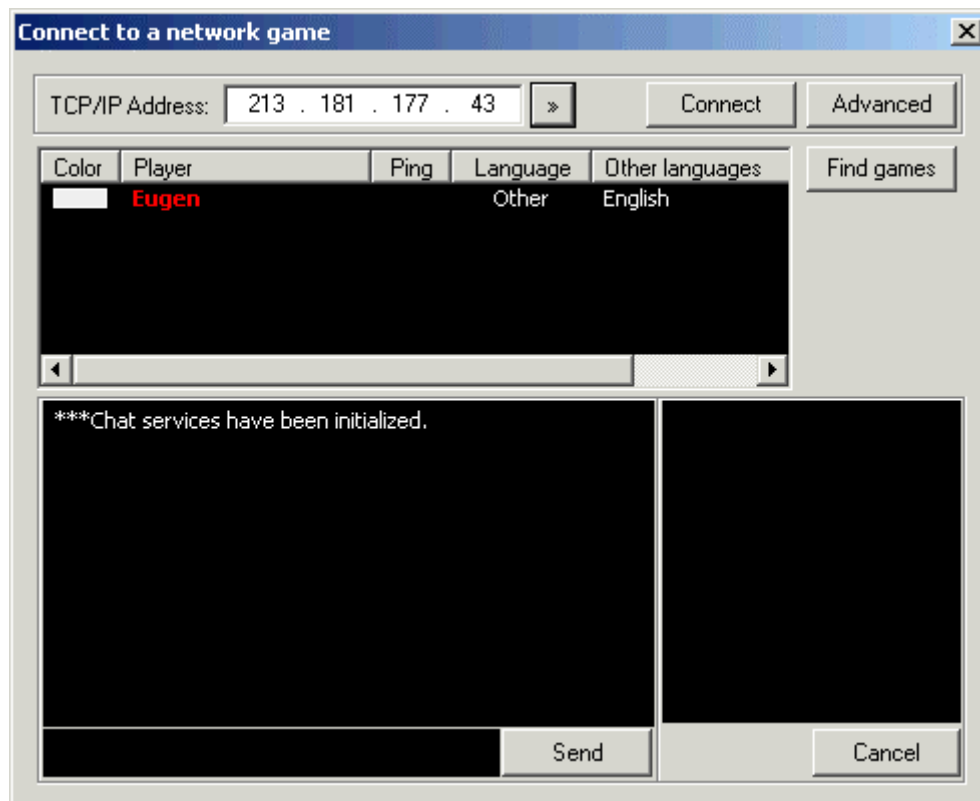


Jeżeli wybrałeś opcję **Play hotseat**, wystarczy wskazać graczy, którzy zagrają, przeciągając ich imiona na pola o różnych kolorach lub dwukrotnie klikając na ich imieniu.

Gdy zdecydowałeś się na granie w sieci (**Play network**), najpierw musisz wskazać gracza z listy, którym chcesz zagrać, a w następnym oknie wpisać adres IP komputera tworzącego grę. Teraz wystarczy wcisnąć **Connect** aby się dołączyć do gry.











Find Games pozwala wyszukać gry aktualnie rozgrywane w internecie przy użyciu **S3D Connector**. Tym sposobem rozgrywa się gry ligowe (**ladder**).

Advanced umożliwia ustawienie innego portu dla Seafarers 3D (domyślnie 7176) oraz adresu IP (jeżeli zakładasz grę).



2. Zasady (Basic Rules)

Występujące na planszy pola dzieli się w zależności od produkowanego towaru (surowca):

Wygląd pola	Nazwa	Surowiec	Port
	Las Forest	Drewno Wood	
	Pole uprawne Plain	Zboże Grain	
	Kamieniołom Mountain	Rudy metalu Ore	
	Wzgórza Hill	Glina Clay	
	Łąka Pasture	Owce Sheep	

Na początku gry wszyscy gracze rozmieszczą po dwie osady na planszy (każda z drogą dojazdową). Każdy gracz po kolei (kolejność na początku jest losowana przez komputer) rzuca dwoma kośćmi dwuściennymi (a raczej klika w odpowiednim miejscu, aby komputer zasymulował rzut).



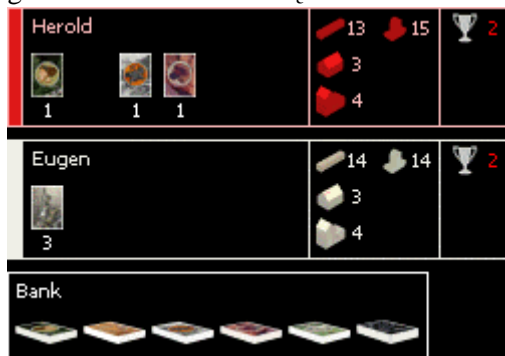
Zależnie od wyrzuconej sumy oczek, podświetlą się odpowiednie pola. Gracze, którzy na rogu tych pól posiadają osady lub miasto, zdobywają odpowiednio 1 lub 2 karty odpowiedniego surowca.



Kliknięcie w oknie z kośćmi lub wciśnięcie spacji spowoduje kontynuację gry.

3. Okno graczy

Czas na opis okienek jakie są do dyspozycji. W lewym górnym rogu znajdują się informacje o graczach. Aktualnie turę ma Herold. Widać, że posiada on 2 karty zboża i jedną kartę rudy metali.



Kolejna kolumna mówi, ile może on postawić na planszy (od góry) dróg (13), osad (3), miast (4) i statków (15). Kolejna kolumna pokazuje:

- Liczbę **punktów zwycięstwa (Victory Points)**, aktualnie 2,
- siłę armii (zależne od liczby wykorzystanych kart żołnierzy),
- długość najdłuższego szlaku (połączonych dróg).

Wiadomo tylko, że Eugen posiada 3 karty, ale nie wiadomo jakie (bo jest tura Herolda). Poniżej pokazane są karty towarów trzymane w banku. Jeżeli zabraknie któregoś rodzaju kart, żadne karty nie są wydawane, do czasu uzupełnienia bankowych braków (gracze muszą w coś zainwestować).

4. Faza tury

Po prawej stronie znajduje się okno z czterema możliwościami (podświetlone tylko gdy aktywne):



4.1. Karta losu (Play Card)

Użyj karty (**Play card**) pozwala zagrać jedną z kupionych wcześniej kart.

Jest ich 5 rodzajów:

- Żołnierz (**Soldier**) – działa podobnie jak **rabuś (Robber)** czy **pirat (Pirate)**; użycie go, zwiększa siłę armii,
- Monopol (**Monopoly**) – pozwala zabrać każdemu graczowi wszystkie karty określonego rodzaju,
- Rok obfitości (**Year of Plenty**) – pozwala pobrać z banku dwie dowolne karty,
- Budowa dróg (**Road Building**) – w jednej turze pozwala wybudować dwie drogi (bez straty surowców),
- Punkt zwycięstwa (**Victory Point**) – dodaje jeden punkt do końcowego wyniku.

4.2. Bank (Bank)

Bank (**Bank**) – w banku można wymienić 4 karty jednego **surowca** na 1 kartę innego, dowolnego.



Istnieją odstępstwa od tej reguły gdy:

- a) gracz posiada osadę / miasto przy porcie o określonym towarze – wtedy stosunek wymiany na ten towar zmienia się na 2:1,
- b) gracz posiada osadę / miasto przy porcie o symbolu 3:1 – wtedy stosunek wymiany wszystkich towarów zmienia się na 3:1.

4.3. Handel (Trade)

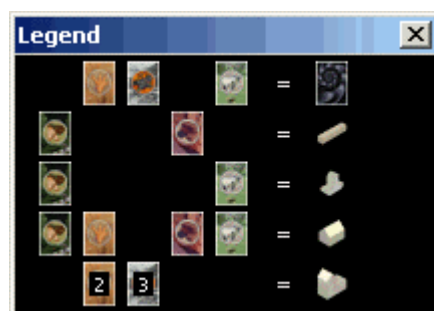
Handel (**Trade**) – to samo co w banku, lecz wymiana odbywa się między graczami za obopólną zgodą. Można wymieniać dowolną liczbę kart. Czasem występuje ograniczenie 3 transakcji handlowych na turę.






4.4. End turn

Koniec tury (**End Turn**) – zawsze aktywne, kończy turę.

5. Build Options (Możliwości budowy)

Każdy obiekt wymaga innej liczby surowców. Aby mieć ściągę zawsze przed oczami, należy włączyć przycisk **Legend** (z lupą).

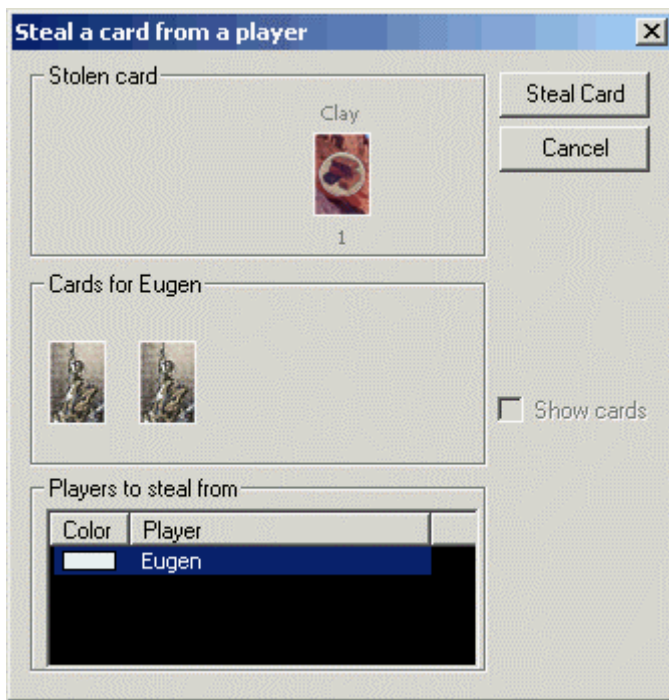


	Droga (Road) – potrzebna aby założyć nową osadę; można to zrobić tylko w miejscu, do którego prowadzi droga
	Osada (Settlement) – pozwala otrzymywać 1 kartę surowca z pola, przy którym leży; osady mogą być budowane co drugie pole
	Miasto (City) – to samo co osada, jednak zbiera 2 karty z pola; może być zbudowane w miejsce osady
	Statek (Ship) – to droga na wodzie; konieczne jest posiadanie większej liczby statków, aby zasiedlić inną wyspę; warto inwestować w ten rodzaj komunikacji na planszach z wyspami
	Karta losu (Development Card) – rodzaje kart zostały omówione wyżej; strzałki w prawym lewym rogu oznaczają, że pewne surowce zostaną automatycznie wymienione w banku, aby uzyskać te, potrzebne na zakup karty

6. Robbery (Grabież)

Jak dało się zauważyć, na planszy nie ma liczby 7. Jest to specyficzna wartość i to nie tylko dlatego, że statystycznie powinna być wyrzucana najczęściej. Gracz, który wyrzuci 7, może postawić na planszy rabusia (**Robber**) lub pirata (**Pirate**) przy okazji kradnąc graczowi, który z tym polem graniczy, losowo wybraną kartę.

Gdy na polu stoi rabuś (**Robber**), gracz stykający się z tym polem, nie otrzymuje z niego żadnych profitów. Można go przesunąć, jeżeli wyrzuci się 7 na kościach lub przy pomocy karty żołnierza (**Soldier**).



Jeżeli zamiast lądu wskaże się pole wodne, pojawi się na nim pirat (**Pirate**), który uniemożliwia utworzenie obok niego szlaku wodnego ze statków.

Poza rabowaniem, przy rzucie kostkami równym 7, każdy gracz, niezależnie kto wyrzucił siódmkę, posiadający ponad 7 kart, traci ich nadmiar (zwykle 4 lub 5).

7. Punkty zwycięstwa (**Victory Points**)

Aby wygrać grę, należy uzyskać pewną liczbę punktów zwycięstwa. Zależnie od planszy wartość ta wynosi od 10 do 18. Punkty zwycięstwa (**Victory Points**) zdobywa się w następujących przypadkach:

- za osadę **1 punkt**
- za miasto **2 punkty**
stawiając miasto na miejscu osady, jest ona zdejmowana z planszy, a więc gracz dopisuje sobie tylko jeden punkt,
- wykorzystanie karty losu **1 punkt**
kartę można wykorzystać w dowolnym momencie gry (podczas swojej tury),
- za największą armię **2 punkty**
zaczyna się liczyć, gdy któryś z graczy osiągnie armię wielkości 3 (wykorzysta cztery karty żołnierzy); jeżeli dwóch graczy posiada największe armie, punkty dostaje ten, który osiągnął to jako pierwszy; punkty te traci się z chwilą, gdy inny gracz posiada większą armię,
- za najdłuższą drogę **2 punkty**
zaczyna się liczyć, gdy któryś z graczy osiągnie długość drogi równą 5; jeżeli dwóch graczy posiada najdłuższy szlak, punkty dostaje ten, który osiągnął to jako pierwszy,
- zasiedlenie nowej wyspy **2 punkty**
dostępne tylko w scenariuszach, gdzie można wypływać na nowe wyspy; punkty zdobywa każdy gracz, jeśli tylko zasiedli nową wyspę (nawet jeżeli inny już to zrobił).

8. Przydatne adresy internetowe

- http://en.wikipedia.org/wiki/Settlers_of_Catan - instrukcja do gry planszowej,
- http://directory.google.com/Top/Games/Board_Games/Economy_and_Trading/Settlers_of_Catan/ - zbiór przydatnych linków do stron związanych z pierwowzorem Sea3D,
- <http://www.s3dconnector.net/connector/s3dview.php> - zobacz jakie gry są aktualnie rozgrywane,
- <http://www.s3dconnector.net/chat.php> - porozmawiaj z innymi fanami gry; szczególnie pomocny jest Quicky,
- <http://www.yoda.arachsys.com/siedler/maps/> - opis dostępnych scenariuszy wraz z miłą dla oka grafiką,
- <http://www.s3dconnector.net/phpBB2/viewtopic.php?t=891> - pola do gry z kilku wersji,
- <http://www.coolgames.com/mfg-cat/soc/soc-dir.htm> - można grę planszową „Settlers of Catan” kupić w internecie; niestety, nie znalazłem informacji o polskim sprzedawcy.