

A Přehled hry a počáteční rozmístění

Velký obrázek je herní plán pro první hru.

Malé obrázky znázorňují příjem surovin pro města.

1 Katan je v ohrožení. Nad počestnými obyvateli Katanu se stahují temné mraky. Po moři se blíží divocí barbaři, kteří chtějí ostrov přepadnout.

2 Ještě zbývá čas připravit se na obranu. Počet měst na ostrově odpovídá síle barbarské nadvlády. Aby mohla být svržena, počet rytířů všech hráčů musí být alespoň stejně vysoký jako u barbarů.

3 Porazí-li rytíři barbary, je pro tuto chvíli nebezpečí zažehnáno. Ale když dojde k oslabení rytířů, barbaři přepadnou město, vyrabují je a z města zbude jen chudá vesnice.

4 Ztráta města postihne vždy toho hráče, který nepostavil na obranu Katanu žádného nebo nejslabšího rytíře. Nespolehejte tedy na štěstí ve hře, ale vysílejte své rytíře.

5 Navíc, kromě boje s barbary, usilují hráči o výstavbu jedné ze tří metropolí! K postavení metropole, která přináší hráči další dva výherní body, je třeba rozšiřovat svá města.

6 Rozšíření měst je možné pouze s novými kartami „Obchodní zboží“. Obchodní zboží obdrží hráč pouze za města, která sousedí s horami, lesem nebo pastvinou.



2x obilí



2x cihly



- A** Přečtěte si nejprve tento přehled, ve kterém najdete nejdůležitější změny oproti hře „Catan - základní hra“.
- B** Poté si projděte díl B na následujících stranách 3–9 najdete podrobný návod.
- C** V Almanachu (díl C), str. 10 a 11, jsou uvedeny pokyny ke kartám pokroku.



7 Začínáme hrát s jednou vesnicí a jedním městem. Pokud berete suroviny ze sousední krajiny (hory, les, pastvina), dostanete vždy jen jednu surovinu a k tomu jedno odpovídající obchodní zboží.

8 Město můžete rozšířit třemi způsoby na „metropoli“. Za peníze rozšiřujete své město v oblasti politiky (modré karty);



papír umožní rozšíření v oblasti vědy (zelené karty) a za plátno rozšiřujete obchodní aktivitu města (žluté karty). Metropoli (+2 výherní body) získáte v okamžiku, kdy jako první dosáhnete 4. stupně rozšíření (výstavby) města.

9 S pokračující výstavbou se zvyšují Vaše šance, jak za pomoci správné kombinace při hodu oběma kostkami získat karty pokroku, které Vám umožní zasahovat intenzivněji do průběhu hry.

10 Připravte se na těžké časy svého života v Katanu a také na delší hru. Vyhrává ten, kdo jako první získá 13 výherních bodů.



1× ruda
1× obchodní zboží – peníze



1× dřevo
1× obchodní zboží – papír



1× vlna
1× obchodní zboží – plátno

V tomto oddíle najdete podrobná pravidla. Nejprve si je před první hrou v klidu prostudujte – Vaši spoluhráči to jistě ocení. Díl C – **Almanach** je přehled nových karet pokroku.

B Pravidla hry

VÝSTAVBA OSTROVA

(Plán pro první hru)

Přes velkou proměnlivost hry doporučujeme hrát napoprvé podle obrázku na stranách 2 a 3. Toto rozložení zajistí dostatečný přísun všech surovin, zejména obilí.

- Nejprve složte rám podle obrázku. Použijte díly s obrázky přístavů.
- Pak vkládejte díly krajiny a očíslované žetony podle obrázku. Nakonec připojte vedle plánu cestu pro loď barbarů.

Plán pro další hry

Při dalších hrách již můžete vytvářet libovolnou krajinu (viz základní verze, almanach osadníků: Výstavba variabilního hracího plánu).

PŘÍPRAVA HRY

Tyto hrací potřeby ze základní verze nebudete potřebovat:

- akční karty
- karty s přehledem nákladů
- kartu „Největší vojsko“
- 1 kostku

Před první hrou:

- **Archy s kartami pro rozvoj měst:** 15 značek opatrně uvolněte z rámu, stejně tak i karty pro rozvoj měst. Do odpadu vyhazujte jen prázdné kartonové rámy a díly označené symbolem odpadkového koše.



Připravte si tyto hrací potřeby:

- **Karty se surovinami** roztrháte podle druhu a položte je do dvou přihrádek na karty lícem nahoru.
- Karty s body „Zachránce Katanu“ položte do poslední volné přihrádky.
- Nové karty „Obchodní zboží“ rovněž roztrháte a položte také lícem nahoru do posledního přihrádky pod karty surovin. Položte je podle obrázku, tj. peníze pod rudu, papír pod dřevo a plátno pod vlnu.

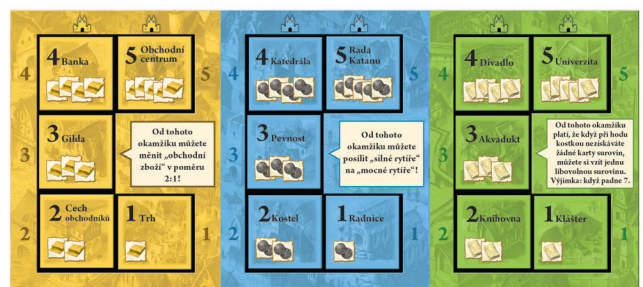


- Všechny tři přihrádky na karty připravte vedle hrací desky.
- Nové karty pokroku roztrháte podle barvy (žluté karty obchodu, zelené karty vědy a modré karty politiky). Balíčky promíchejte a položte **lícem dolů** na druhou stranu hracího plánu do poslední přihrádky.
- Figurku obchodníka, červenou a žlutou kostku (žlutá kostka je ze základní hry), bílou kostku událostí a kartu „Nejdelší obchodní cesta“ si taktéž připravte vedle hracího plánu.
- Loď barbarů postavte a startovní políčko S.
- Zloděj začíná a políčko použít.



Každý hráč si vybere barvu a obdrží:

- 5 vesnic, 4 města, 15 silnic
 - 6 rytířů:
 - 2 obyčejné rytíře (vlaječky s jedním hrotem)
 - 2 silné rytíře (vlaječky s dvěma hroty)
 - 2 mocné rytíře (vlaječky se třemi hroty)
 - 6 helmic
 - 3 ks městských hradeb
 - 3 nástavce metropolí
 - 1 arch rozvoje města a 15 značek rozvoje.
- 15 značek se do archu rozloží tímto způsobem:



Základní fáze

- Všichni hodí oběma kostkami s čísly a ten, kdo hodil nejvyšší číslo, začíná. Nejprve položí na hrací desku jednu vesnici a k ní jednu silnici (viz základní verze).
- Ve druhé fázi umístí místo vesnice město a silnici. **Pozor:** Zabezpečte si přístup k obilí a nezapomeňte, že jen 3 krajiny přináší obchodní zboží!
- Každý hráč si vezme jednu surovinu za každou krajinu, se kterou sousedí jeho město.
- Začíná hráč, který své město pokládal jako poslední.

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Hráč na tahu udělá tyto činnosti:

1. Hodí všemi třemi kostkami a tím určuje:



- **událost** (kostka událostí)



- získání karty pokroku (červená kostka)

- výnos surovin pro všechny hráče (Majitelé měst si zkontrolují, jestli získali obchodní zboží ze všech krajin s horami, lesem a pastvinami.)

Pozor: Hráč může **před hodem** zahrát pouze kartu „Alchymista“. Před hodem nelze ani stavět ani obchodovat.

2. V libovolném pořadí potom může:

a) Obchodovat (s bankou nebo se spoluhráči)

b) Stavět

- tak jako dosud silnice, vesnice, města
- nově též městské hradby
- nově povolát obyčejné rytíře a oživat je
- nově rozšiřovat města pomocí karet s obchodním zbožím.

c) Provádět akce navíc:

Hráč na tahu může po hodu kostkami:

- zahrát karty pokroku a / nebo
- provést akci se svými rytíři:
 - posílit svého rytíře
 - přemístit svého rytíře
 - zahnat cizího rytíře (přesunutím vlastního rytíře)
 - zahnat zloděje.

Po skončení tahu jednoho hráče pokračuje jeho soused po levici. Začíná opět hodem kostkami.

PRŮBĚH HRY PODROBNĚ

Výsledky hodu kostkami a následné akce

Výsledek hodu všemi třemi kostkami se vyhodnotí v tomto pořadí. Podle kombinace kostek jsou možné tři různé výsledky:



1. Padl symbol lodi: přibližuje se loď barbarů

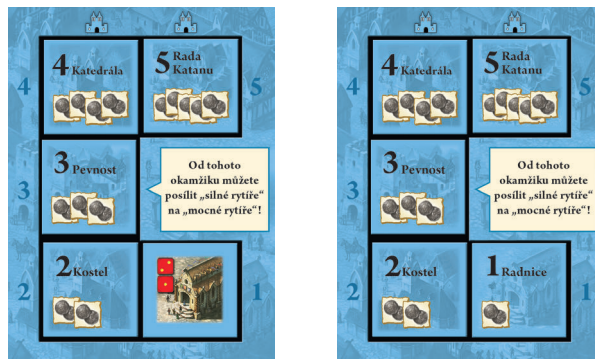
Pokud padne symbol lodi, posune se loď ve směru šipky o jedno políčko. Když loď dojde na poslední políčko (červeně ohraničeno), barbari se vylodili na Katanu. Hráči musí mít aktivní rytíře, aby barbari zahnali (více viz bod Porážka barbarských hord).

2. Padl symbol brány / číslo na červené kostce: zisk karet pokroku

Pokud padne symbol brány, všichni hráči přezkoumají, zda si mohou vzít kartu pokroku. K tomu, aby hráč získal kartu pokroku, potřebuje mít městskou stavbu v barvě brány (modrá, zelená, žlutá), která padla.



- Na kartě městské výstavby musí mít číslo, které padlo na červené kostce.



Když padne na červené kostce „2“, má potřebnou stavbu hráč vlevo. Hráč vpravo ještě žádnou stavbu nemá.

- Každý hráč, který splňuje tyto podmínky, si může vytáhnout (ve směru hodinových ručiček) horní kartu pokroku z balíčku, jehož barva padla. Hráč si kartu smí prohlédnout a musí ji položit před sebe lícem dolů. Před žádným hráčem nesmí ležet více než 4 karty pokroku (viz kapitola „Karty pokroku“).

3. Zisk surovin: červená a žlutá kostka s body

Jako obvykle se body na obou kostkách sečtou a výsledné číslo označí krajinu, ze které bude výnos.



- **Vesnice** přináší jednu surovinu.

- **Město** přináší dvě karty.

Buď **2 karty surovin:**

- vrchovina vynáší 2× cihly,
- pole vynáší 2× obilí,

nebo **1 kartu surovin a 1 kartu obchodního zboží:**

- hory vynáší 1× rudu a 1× obchodní zboží – peníze
- les vynáší 1× dřevo a 1× obchodní zboží – papír
- pastviny vynáší 1× vlnu a 1× obchodní zboží – plátno.

Hráč se nemůže jednoho druhu karet vzdát a vzít si místo toho dvě stejné karty. Karty obchodního zboží si hráči berou do ruky a sčítají se v případě útoku zloděje.

4. Padla „7“: přesun zloděje

Zloděj se na začátku hry nesmí přesunout, dokud barbari poprvé nepřepadnou Katan.

- Do té doby se při hození „7“ pouze kontroluje, jestli některý z hráčů nemá v ruce příliš mnoho karet. Zloděj zůstává v poušti a nekrade se také žádná karta od jiného hráče.
- Zloděje nelze do té doby přesunout ani kartami pokroku (biskup) nebo rytíři. Zůstává v poušti, ať se děje cokoliv.

Může se stát, že „7“ padne v kole, v němž barbari přepadnou Katan. Protože k přepadení barbery dojde před vyhodnocením výnosu surovin, lze zloděje v takovém případě poprvé přesunout.

OBCHODOVÁNÍ

Pravidla obchodování platí podle základní verze a vztahují se i na nové karty s obchodním zbožím. Obchodní zboží lze libovolně směňovat se spoluhráči a bankou.

- V poměru 4:1 i s bankou za jiné obchodní zboží nebo suroviny. Obchodní zboží ke směně musí být stejného typu.
- Kdo má přístav 3:1, může měnit obchodní zboží za 1 surovinu nebo 1 obchodní v tomto poměru.
- Naopak lze také směňovat suroviny za obchodní zboží (např. 4 cihly za 1 plátno, nebo s přístavem na cihly také 2 cihly za 1 papír).
- Pro všechny výměny je předepsáno jen to, jaké zboží hráč odevzdává. Záleží na hráči, jestli si vezme surovinu nebo obchodní zboží.
- S kartami pokroku nelze obchodovat.

VÝSTAVBA

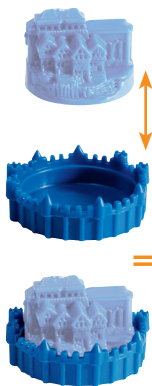
Tak jako dosud mohou hráči na řadě stavět silnice, vesnice a města. Na tom se nic nemění.

Nové stavby jsou:

Městské hradby

Za normálních okolností ztrácí hráč, který má v ruce při útoku zloděje (při hodu "7") více než 7 karet surovin, polovinu z nich.

- Každý kus hradeb umožňuje hráči mít v ruce o 2 karty více v případě útoku zloděje.
- Stavba městských hradeb stojí 2× cihly. Díl hradeb umístíte pod město. Hradby může mít pouze město.
- Každé další město, které získá kus hradeb, zvyšuje počet karet, jež lze držet v ruce, o další dvě.



Příklad: Hráč, který má hradbami chráněná 2 svá města, může mít při útoku zloděje v ruce 11 karet surovin. Pokud by měl v ruce 12 karet, musel by 6 vyhodit.

- Přejde-li hráč o město, přichází i o hradby, které k němu patří.

Rytíř

Rytíř může být ve **dvou stavech**, které se zobrazují pomocí helmice:



- Pokud rytíř nemá helmici, je pasivní – to znamená, že nemůže nic podnikat.

=



- Pokud rytíř helmici má, je aktivní – to znamená, že může útočit a zasahovat do hry.

=



Síla rytíře je vyznačena druhem **vlaječky**. Jsou tři různé stupně:

- Pokud má vlaječka jen jeden hrot, jde o obyčejného rytíře (1 stupeň síly).
- Pokud má vlaječka dva hroty, jde o silného rytíře (2 stupně síly).
- Pokud má vlaječka tři hroty, jde o mocného rytíře (3 stupně síly).

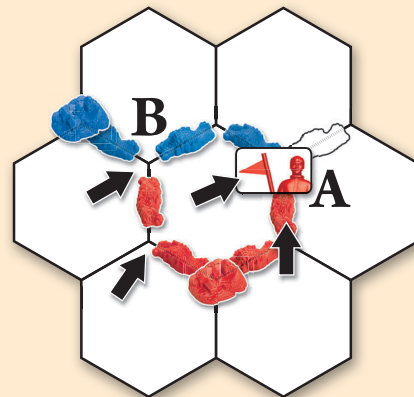


Povolání rytíře

Kdo chce povolát rytíře, zaplatí 1× rudu a 1× vlnu. Pak vezme obyčejného rytíře (vlaječka s jedním hrotem), ujistí se, že **nená** helmici a postaví tohoto **pasivního** rytíře na hrací plán.

- Obyčejného (pasivního) rytíře může hráč postavit na volnou křižovatku, ke které vede alespoň jedna jeho silnice.
- Pro rytíře neplatí omezení pro odstup jako pro budovy.
- Pokud rytíř stojí u soupeřovy silnice, přeruší ji (i v pasivním stavu) a blokuje její další pokračování.
- Rytíř může také přerušit Nejdelsí obchodní cestu, která patří jinému hráči.

Příklad: Červený hráč si může vybrat ze 4 křižovatek, kam umístí svého rytíře (viz šipky). Na křižovatce A zablokuje modrého hráče a další silnice může být pouze jeho. Kdyby postavil rytíře na křižovatku B, přerušil by obchodní cestu modrého hráče.



Aktivování rytíře

Hráč může svého již umístěného rytíře aktivovat tak, že zaplatí 1× obilí (jeho síla nerozhoduje). To platí i pro rytíře právě postaveného.

- Hráč nasadí rytíři helmici.
- Rytíř, který byl právě aktivován, nesmí být použit k akci v tomtéž tahu.
- Aktivovaný rytíř může být použit (nejdříve) v příštím tahu (viz kapitola „Akce rytířů“).



Posílení rytíře

V tomtéž tahu, kdy byl postaven, nebo kdykoli později, může být síla rytíře posílena.

- Hráč zaplatí 1× rudu a 1× vlnu, vezme z hracího plánu obyčejného rytíře a nahradí jej silným rytířem.
- Může tak učinit, ať je rytíř aktivní nebo pasivní. Pokud byl před posílením aktivní, zůstává aktivní, pokud byl pasivní, zůstává pasivní. Rytíř může být v jednom tahu posílen jen jedenkrát.
- Stejným způsobem může být umocněna síla silného rytíře na mocného rytíře. To však může proběhnout teprve tehdy, když má hráč postavenou pevnost (3. městská výstavba, politika, modrá).



Důležité: Každý hráč má dva rytíře každé síly. Když má na plánu např. dva obyčejné rytíře, musí nejdříve jednoho posílit, aby mohl povolát dalšího obyčejného rytíře.

VÝSTAVBA MĚST

Pokud hráč vlastní karty obchodního zboží, může budovat městské stavby. I v případě, že má jen jedno město, může budovat stavby všech 3 druhů.

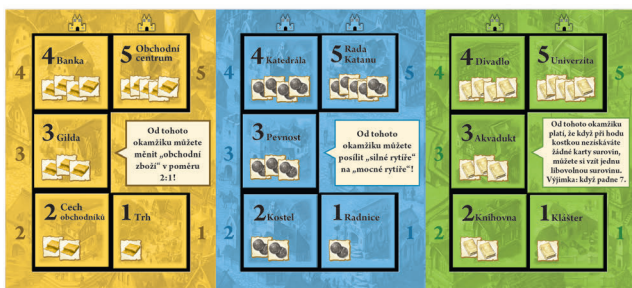
obchod = žlutá = plátno
politika = modrá = peníze
věda = zelená = papír



Při budování měst se hráč řídí archem. V archu jsou tři oddělené oblasti výstavby.

V každé oblasti lze vystavět 5 budov, které představuje 5 karet se stupni 1 až 5. Na začátku hry jsou všechny karty otočené – žádný hráč nemá žádnou budovu.

- **První budova** každé sféry stojí vždy 1× určité obchodní zboží. Na každé kartě je toto obchodní zboží zobrazeno. Kdo například zaplatí 1× plátno, postaví si ve žluté sféře obchodu trh a může otočit jeho kartu. Na druhé straně karty je zobrazena postavená budova a červené kostky s čísly „1“ a „2“. Čísla ukazují, při jakém hodu hráč získává karty pokroku. (viz kapitola „Karty pokroku“).



- Postavit **druhou budovu** stojí hráče 2× dané obchodní zboží, třetí 3×, a tak dále. S každou další stavbou vzrůstají hráčovy šance na získání karet pokroku (vyšší počet červených kostek).
- Pokud hráč postaví **třetí budovu**, získává do konce hry významnou výhodu:

Gilda (žlutá): Od tohoto okamžiku může hráč směňovat obchodní zboží v poměru 2:1. Může měnit 2 obchodní zboží za 1 surovinu nebo 1 obchodní zboží jiného druhu. Vyměňované obchodní zboží musí být jednoho druhu.

Pevnost (modrá): Od tohoto okamžiku může hráč povýšit silné rytíře na mocné rytíře.

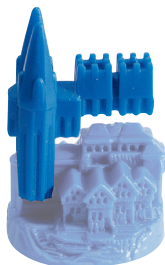
Akvadukt (zelená): Od tohoto okamžiku si hráč může vzít 1× libovolnou surovinu, pokud při házení výnosů vyjde naprázdno (s výjimkou hozené „7“). Hráč si může vzít jednu surovinu i v případě, že je výnos zablokovan zlodějem.

Metropole

První hráč, který dosáhne **čtvrtého stupně** výstavby (banka, katedrála nebo divadlo), může povýšit některé ze svých měst na metropoli. Metropole se počítá za 4 body (2 za město + 2 za metropoli).

Archy výstavby proto mají u stupňů „4“ a „5“ malý symbol metropole.

- Dohromady lze postavit 3 metropole: po jedné v oblasti obchodu, politiky a vědy. O metropoli může hráč přijít jen tehdy, když jiný hráč dříve než on dosáhne



pátého stupně výstavby. Metropoli má hráč jistou, jakmile dosáhla pátého stupně. Jeden hráč může mít i více metropolí za předpokladu, že má dostatek měst a že jako první dosáhl čtvrtého stupně výstavby v dané sféře.

- Abyste měli přehled, kdo postavil jakou metropoli, měli byste sledovat archy výstavby ostatních hráčů.
- Pokud má hráč jen 1 město, ze kterého již metropoli učinil, nemůže pokračovat ve výstavbě čtvrtého stupně, dokud si nepořídí další město.

Příklad: Hráč má již metropoli v oblasti politiky, neboť si postavil katedrálu. Jiný hráč nyní postavil Radu Katanu a obdrží metropoli politiky, kterou již v dalším průběhu hry nemůže ztratit. Dosavadní vlastník musí ze svého města odstranit značku metropole.

KARTY POKROKU

Získání karet pokroku

Získání karet pokroku je vázáno určitými podmínkami:



1. Hráč musí mít alespoň jednu **budovu** městské výstavby, na které je symbol červených kostek. První budova nabízí 2 kostky, druhá 3 kostky, atd.



2. Na **kostce událostí** musí padnout brána v barvě, ve které má hráč budovu. Pokud má hráč budovy ve všech třech oblastech, má šanci na karty pokroku při jakékoli barvě brány.



3. Pokud padne na **červené kostce** stejný počet bodů jako na dané budově, dostane každý hráč, který splňuje tyto podmínky, kartu pokroku v barvě brány.

- Karty pokroku si hráč bere z balíčku, který je položen rubem nahoru.
- Pokud podmínky splní více hráčů, jako první si bere kartu ten, kdo je na tahu. Pokračuje se ve směru hodinových ručiček.



Příklad:

Hráč A hodil 6 žlutou kostkou, 3 červenou kostkou a žlutou bránu. Hráč B má trh (obchod, žlutá) a cech obchodníků (obchod, žlutá). Protože na jeho žluté kartě je červená kostka se 3 body, může si vzít jednu žlutou kartu pokroku.

Uplatnění karet pokroku

Kdo je na řadě, může zahrát libovolný počet karet pokroku, ale až po hodu kostkami (výjimka – karta pokroku „Alchymista“).

Zvláštnosti:

- Karty s výherními body se položí zvlášť lícem nahoru, aby k nim nemohl žádný špion.
- Hráči nemohou mít před sebou více než čtyři karty pokroku (karty s body se nepočítají). Kdo obdrží pátou kartu (a nemůže zahrát žádnou z nich, například není na řadě), musí ihned jednu kartu vrátit do balíčku.
- Pokud je hráč na řadě a dostane kartu pokroku, může ji ihned zahrát.
- S kartami pokroku nelze obchodovat.
- Zahrané karty pokroku se zakryté vrací dospod příslušného balíčku.

AKCE RYTÍŘŮ

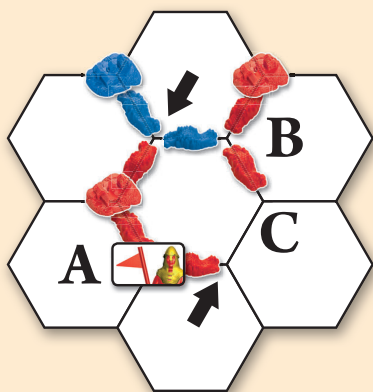
Hráč, který je na řadě, může po hodu kostkami se svým aktivním rytířem realizovat jednu akci. Po akci se rytíř mění na pasivního (ztrácí helmici). Hráč však může ihned zaplatit 1x obilí a rytíře opět aktivovat. Nesmí s ním však realizovat další akci v tomtéž tahu.

Přemístění

Hráč může své dříve aktivované rytíře přemísťovat. Přitom platí:

- Obě křižovatky, výchozí i (volná) cílová, musí ležet na jedné a téže obchodní cestě.
- Na každé křižovatce může být jen 1 rytíř.
- Nelze přejít přes pole obsazené cizím rytířem.
- Přemístěný rytíř je opět pasivní.
- Pokud chce hráč stavět na křižovatce obsazené rytířem, musí jej nejprve přemístit na další volnou křižovatku, která leží na stejné obchodní cestě. Pokud to nejde (rytíř je pasivní nebo není volná křižovatka), pak stavět nemůže.

Příklad: Červený hráč může svého aktivního rytíře (křižovatka A) přemístit na křižovatky označené šipkami, ne však na B nebo C, neboť tyto křižovatky leží na jiné obchodní cestě.

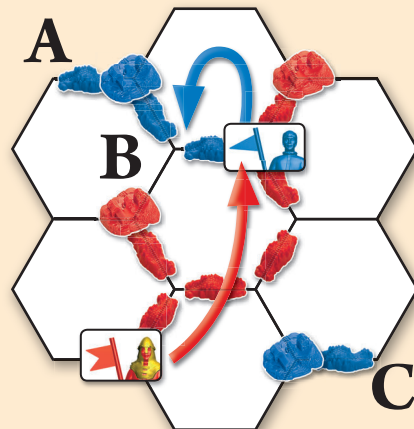


Přemístění a zahnání

- Hráč, který je na řadě, může přemístit svého rytíře i na křižovatku, kde stojí rytíř soupeře, tj. může jej zahnat. Je možné zahnat pouze **slabšího** rytíře.
- Zahnatý rytíř se může postavit na volnou křižovatku na stejné obchodní cestě. Stav zahnatého rytíře zůstává nezměněn (aktivní rytíř zůstává i po zahnání aktivním).
- Pokud není volná žádná křižovatka, musí si hráč vzít zahnatého rytíře pryč z hracího plánu.

- Přemísťovaný ani zahnatý rytíř nesmějí přeskočit žádného cizího rytíře.
- Nelze zahnat vlastního rytíře.
- Po přemístění a zahnání se útočný rytíř stává opět pasivním (ztrácí helmici).

Příklad: Červený hráč může přesunout svého aktivního rytíře na křižovatku s modrým rytířem, protože ten je slabší a nachází se na jeho obchodní cestě. Modrý hráč může přesunout rytíře na křižovatku A nebo B, nikoliv na C (neleží na téže obchodní cestě).

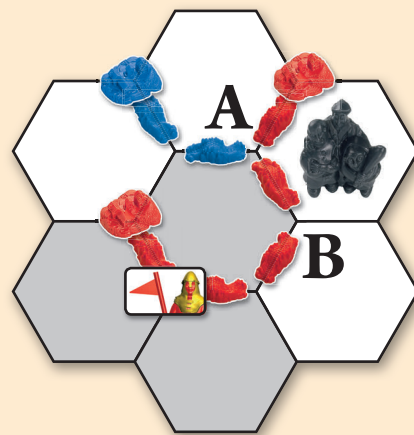


Zahnání zloděje

Hráč může svým aktivním rytířem (na síle nezáleží) zahnat zloděje ze všech tří polí, která sousedí s jeho křižovatkou.

- Zacházení se zahnáním zlodějem je popsáno v pravidlech základní verze.
- Po zahnání zloděje se rytíř stává pasivním.
- **Pozor:** Před prvním útokem barbarů nemůže zloděje z pouště vyhnat ani rytíř.

Příklad: Rytíř červeného hráče může zahnat zloděje pouze ze šedých polí, tento zloděj je však mimo jeho dosah. Pokud jej chce zahnat, musí postupovat takto: nejprve rytíře přemístit na křižovatku A nebo B a deaktivuje ho, zaplatí 1x obilí a pak jej opět zaktivuje a teprve v dalším tahu může zahnat zloděje.



ÚTOK BARBARSKÝCH HORD

Jakmile se loď barbarů dostane na červeně označené pole, je ostrov Katan přepaden. Dochází k boji s aktivními rytíři Katanu.

- Síla barbarů je dána součtem všech měst a metropolí.
- Síla rytířů je dána součtem hrotů vlaječek **všech aktivních rytířů**.
- Bez ohledu na úspěch či neúspěch při boji se všichni rytíři deaktivují (ztrácejí helmici).

Výhra barbarů

Barbaři vyhrávají, pokud jsou silnější než rytíři. Barbaři napadnou města toho nebo těch hráčů, kteří měli nejméně nebo žádné aktivní rytíře k obraně.

- Hráči, kteří mají pouze vesnice, nenesou žádné následky přepadení. Ani metropole nejsou zasaženy, neboť jsou stále chráněny.
- Následky nesou hráči, kteří mají **jedno nebo více měst**. Spočítají hroty vlaječek svých aktivních rytířů. Ten, který měl nejnižší počet hrotů, musí jedno ze svých měst vrátit do stavu vesnice. Pokud mělo více hráčů stejný nejnižší počet, ztrácí po jednom městě všichni takoví hráči. V extrémním případě, například když nikdo nemá aktivní rytíře, ztrácí všichni po jednom městě.
- Pokud se vrací do stavu vesnice město s hradbami, přichází hráč i o hradby.
- I bez měst si však hráč nechává své budovy městské výstavby, takže má nadále možnost získávat karty pokroku. Nové budovy však smí stavět, až když si opět pořídí město.

Příklad:

- *Hrají Jana, Klára, Franta a Petr.*
- *Petr, Franta a Jana mají po jednom obyčejném aktivním rytíři, Klára nemá žádného. To znamená, že rytířské vojsko Katanu má sílu 3.*
- *Franta a Petr mají po dvou městech, Klára má metropoli, ale žádné město a Jana má jen vesnice. Síla barbarů je tedy 5 (4 města, 1 metropole).*
- *Barbaři vyhrávají 5:3.*
- *Franta a Petr ztrácí po jednom městě. Klára sice neměla rytíře, ale metropole je chráněná a Jana má jen vesnice, takže ani ona není zasažena útokem.*

Pozor:

Pokud ztratí město hráč, který má všech 5 vesnic na hracím plánu, počítá se toto město napříště jako vesnice: město se otočí na bok, aby bylo vidět, že představuje jen vesnici (jeden bod, zisk jedné suroviny). Pokud chce hráč později postavit město, musí nejdříve přestavět toto „zredukované“ město na normální. Odevzdá 3× rudu a 2× obilí a město opět normálně postaví (otočí). Pokud má hráč pouze takové město, nemůže stavět novou městskou výstavbu. Musí nejdříve napravit škody a teprve potom stavět nově městské budovy.

Výhra rytířů

Pokud jsou rytíři stejně silní, nebo silnější než barbaři, vyhrávají.

- Hráč, který dal k obraně nejvyšší počet hrotů vlaječek, dostane kartu „Zachránce Katanu“, ta má hodnotu 1 bodu.
- Pokud je více hráčů se stejným nejvyšším počtem hrotů, pak si každý může vzít jednu vrchní kartu pokroku z balíčku karet pokroku, ale neudělují se žádné karty „Zachránce Katanu“.

Po útoku se loď barbarů vrací na startovní pole a pluje znovu ke Katanu.

OBCHODNÍK

Figurka obchodníka se zapojí do hry, až když jeden z hráčů zahraje kartu pokroku – „Obchodník“. Tento hráč postaví figurku obchodníka na libovolnou krajinu vedle své vesnice nebo města. Dokud tam figurka stojí,



může hráč, který figurku obchodníka umístil, měnit označenou surovinu s bankem v poměru 2:1. Přemístit figurku může pouze hráč, který jako další zahraje kartu Obchodníka. S obchodníkem lze měnit suroviny, i když s ním na jednom políčku stojí zloděj.

Figurka má hodnotu 1 výherního bodu.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů je na řadě a dosáhne 13 bodů.

Varianta pro zkušené osadníky

Pro zkušené hráče, kteří chtějí zažít dobrodružství, máme malou, ale důležitou změnu pravidel: Když dojde k útoku barbarů, hráči se postupně počínají hráčem na tahu, rozhodnou, kolik rytířů postaví k obraně.

TIP: Některý hráč se může úmyslně vzdát účasti v boji, aby nechal barbaři zvítězit a uškodil soupeřům.

Pouze rytíři, kteří byli postaveni do obrany, se stávají pasivními.

HRA S ROZŠÍŘENÍM NÁMOŘNÍCI

Můžete si zahrát Osadníky z Katanu s oběma rozšířeními – Města a rytíři i Námořníci. Podle našich zkušeností se hodí zejména scénáře: K novým břehům a Přes poušť. Nevhodné jsou scénáře objevitelské a všechny, ve kterých je mnoho malých ostrůvků. Při hře nezapomeňte, že pravidla pro silnice se pak mohou vztahovat i na lodě.

Pravidla hry k této variantě:

- Pro útok barbarů platí pro všechny ostrovy stejná pravidla jako v základní hře.
- Rytíři se mohou přemísťovat i přes moře, pokud zůstane zachováno spojení výchozího a cílového bodu.
- Hráč může umístit aktivovaného rytíře i na moře (křížovatku), pokud tam má loď (rytíř se pak nachází na lodi).
- Pokud stojí rytíř na křížovatce, u které končí loďstvo, je toto loďstvo uzavřené. Tedy spojení rytíře se stejnobarevnou vesnicí nesmí být nikdy přerušeno.
- Pokud hráč přeruší rytířem (nebo vesnicí) cizí loďstvo, přeruší jeho fungování jako Nejdelší obchodní cesty. Přesto jej majitel loďstva nemůže rozpustit přesunutím svých lodí, které sousedí s cizím rytířem.
- Pokud má hráč aktivního rytíře na křížovatce vedle pole s pirátem, může piráta přemístit. Jeho rytíř se po přemístění stává pasivním.
- Počet výherních bodů udávaných pro daný scénář se zvyšuje o 2.
- Za město na zlaté řece hráč získává pouze suroviny, nikdy obchodní zboží.
- Obchodník nesmí stát na zlaté řece.
- Pravidlo (viz str. 5 a 8), že se zloděj nesmí přesunovat do prvního útoku barbarů platí analogicky i pro pirátskou loď (která se pochopitelně nenachází na poušti), pokud je ve hře.

ALMANACH karet pokroku

VĚDA (ZELENÁ)

Alchymista (2×)

Zahraj tuto kartu před vlastním hodem kostkou a sám rozhodni, kolik padlo na obou kostkách. Poté házej kostkou událostí a nejprve realizuj událost.

S touto kartou si hráč může sám určit, kolik padlo na žluté i červené kostce s body. kostce. To může být např. i „7“. Pak je však třeba nejprve házet kostkou událostí, realizovat událost a poté výnosy tohoto „hodu“. Jestliže hráč už házel, nemůže tuto kartu použít.

Důl (2×)

Vezmi si z každého dílu hor, u kterého máš vesnici nebo město, 2 karty rudy.

Za každé hory, u kterých má hráč vesnici či město, si bere 2× rudu. Nezáleží na tom, jestli jde o vesnici nebo o město.

Příklad: Hráč má u jedné hor dvě vesnice a u druhých hor jedno město. Dostane 4 karty rudy (2 z každého pole).

Inženýr (1×)

Můžeš si ihned postavit 1 hradby k některému ze svých měst, a to zdarma. Lepší ochrana před zlodějem!

Hráč si vezme 1× hradby a podsuně je po své město. Když padne „7“ a přichází zloděj, hráč může mít v ruce o 2 karty surovin více. Každé město smí mít jen jedny hradby. Hráč tedy nemůže mít více než troje hradby. Vesnice hradby mít nemohou.

Jeřáb (2×)

Budova městské výstavby (klášter, radnice, apod.) tě bude v tomto kole stát o jedno obchodní zboží méně.

Tato karta se vztahuje pouze na to kolo, ve kterém byla zahrána. Výhoda platí pouze pro stavby ve městě (trh, radnice), tedy pro jednorázové otočení karty výstavby. Stavba města samotného zlevněna není.

Knihtisk (1×)

1 bod

Tuto kartu před sebe hráč vyloží lícem nahoru. Karty s body se nesmí držet utajeně v ruce. Tak jako všechny karty pokroku se nepočítají při útoku zloděje.

Kovárna (2×)

Můžeš posílit 2 ze svých rytířů o 1 stupeň. Pozor na podmínku pro mocné rytíře (pevnost). Mocné rytíře už posílit nelze.

Lze posílit až 2 aktivní i pasivní rytíře. Silného rytíře lze povýšit na mocného pouze tehdy, má-li hráč postavenou pevnost (politika, modrá). Stav rytíře (aktivní nebo pasivní) se při posílení nemění. V průběhu jednoho tahu lze jednoho rytíře posílit jen jednou.

Lékařství (2×)

Postav si město za 2× rudu a 1× obilí.

Když hráč zahraje tuto kartu, může povýšit svou vesnici na město a uspořit přitom 1× rudu a 1× obilí. Nelze použít dvě tyto karty

zároveň.

Stavba silnic (2×)

Postav si ihned 2 silnice zdarma (s rozšířením „Námořníci“ i dvě lodě nebo 1 silnici a 1 loď).

Hráč si může postavit dvě silnice i na různých místech, a to zdarma. S rozšířením „Námořníci“ může postavit i 1 loď a 2 silnice.

Vynálezce (2×)

Prohod 2 žetony s čísly mezi sebou na hracím plánu, ne však čísla „2“, „12“, „6“ a „8“.

Hráč si může vylepšit příjmy! Může si vybrat 2 žetony (kromě čísel „2“, „12“, „6“ a „8“) a vyměnit jejich stanoviště. Nemusí mít na těchto polích vesnici nebo město. Například si vybere čísla „9“ a „11“. Položí pak „9“ na místo, kde byla „11“ a naopak. Toto lze provést i s žetonem, na němž stojí zloděj.

Zavlažování (2×)

Vezmi si z každého dílu pole, u kterého máš vesnici nebo město, 2 karty obilí.

Za každé pole, u kterého má hráč vesnici či město, si bere 2× obilí.

Příklad: Hráč má u jednoho pole dvě města a u jiného jednu vesnici. Dostane 4 karty obilí (2 z každého pole).

POLITIKA (MODRÁ)

Biskup (2×)

Přestěhuj zloděje. Vezmi si jednu kartu (surovinu nebo obchodní zboží) z ruky každého hráče, který má na poli vesnici nebo město.

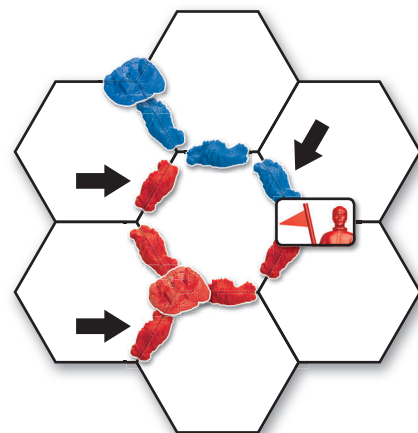
Když hráč přestěhuje zloděje na nové pole, smí si vzít po jedné kartě od každého, kdo má u tohoto pole vesnici či město. I přesto, že má některý hráč u tohoto pole dvě osady, hráč, který tuto kartu zahrál, si od něj smí vzít jen jednu kartu.

Diplomat (2×)

Můžeš odstranit jednu silnici na konci cesty (bez zakončení stejnobarevnou silnicí nebo figurkou). Vlastní silnici můžeš přemístit jinam (podle pravidel).

Hráč může odstranit silnici, která je na začátku nebo konci nějaké obchodní cesty. Na tomto konci nesmí stát ani vesnice, ani město, ani rytíř, ani další silnice téže barvy (příp. loď u Námořníků). Soupeřova silnice se vrací majiteli. Vlastní silnici lze přemístit na libovolné jiné místo zdarma (podle pravidel – vedle vlastní silnice nebo vesnice/města).

Vlastní silnici lze položit pouze tehdy, když se vlastní silnice odstraní. Kombinace „odstranit cizí silnici a položit vlastní“ není přípustná.



Na konci obchodní cesty jsou šipkou označené silnice.

Vojevůdce (2×)

Ihned můžeš zdarma aktivovat všechny své rytíře.

Za aktivaci všech svých rytířů nemusí hráč zaplatit ani jeden snop obilí.

Svatba (2×)

Každý hráč, který má více výherních bodů než ty, ti musí odevzdat 2 karty dle své volby (suroviny), a / nebo obchodní zboží.

I když má takový hráč jen jedinou kartu, musí ji darovat tomu, kdo zahrál tuto kartu. Osvobozen je ten, kdo nemá nic.

Intriky (2×)

Můžeš zahnat jednoho soupeřova rytíře, ale pouze z křižovatky, ke které vede tvoje silnice (nebo loďstvo).

Touto kartou lze zahnat rytíře, který blokuje stavební místo nebo brání pokračování silnice. Postavit na toto místo vlastního rytíře lze jen za dodržení pravidel pro postavení rytíře. Kdo chce zahrát tuto kartu, nemusí mít žádného vlastního rytíře. Zahnaný rytíř musí být přemístěn. Pokud pro něj není místo, vrací se majiteli.

Sabotér (2×)

Každý hráč, který má stejně nebo více výherních bodů jako ty, ihned ztrácí polovinu karet z ruky (suroviny a obchodní zboží).

Při lichém počtu se zaokrouhluje jako obvykle (z 9 karet se musí odhodit 4).

Špión (3×)

Prohlédni si karty pokroku některého ze soupeřů, vyber si jednu a vezmi si ji.

Je též povoleno vzít soupeři kartu „Špión“ a ihned ji použít. Výherní body ukrást nelze.

Zběh (2×)

Urči hráče, který musí odstranit jednoho ze svých rytířů podle vlastní volby. Pak si postav stejně silného svého rytíře.

Když hráč zahraje tuto kartu, soupeř musí odstranit rytíře, kterého si sám určí. Pokud nemá hráč rytíře ve stejné síle, například oba silné rytíře má ve hře, postaví slabšího. Pokud ani to nelze, pak soupeř svého rytíře odstraní, ale hráč, který tuto kartu zahrál, svého rytíře nepostaví. Pokud soupeř odstraní rytíře mocného, může být postaven také mocný rytíř, i když hráč ještě nedosáhl 3. stupně výstavby politiky. Nově postavený rytíř má pak status stejný jako odstraněný (aktivní nebo pasivní).

Ústava (1×)

1 bod

Tuto kartu před sebe hráč vyloží lícem nahoru. Karty s body se nesmí držet utajeně v ruce. Tak jako všechny karty pokroku se nepočítají při útoku zloděje.

OBCHOD (ŽLUTÁ)

Obchodník (6×)

Postav Obchodníka na krajinu, u které máš vesnici nebo město. Můžeš pak měnit surovinu z této krajiny v poměru 2:1 tak dlouho, dokud tu Obchodník stojí.

Obchodník má hodnotu 1 výherního bodu. Pokud zahraje tuto kartu jiný hráč, bere si obchodníka i s bodem a výhodným kurzem směny. Zloděj nemá na Obchodníka žádný vliv.

Obchodní přístav (2×)

Každému hráči nabídne jednu surovinu. Výměnou ti musí dát libovolné obchodní zboží, pokud nějaké má. Můžeš i vyměnit suroviny za obchodní zboží.

Tuto výhodu může hráč využít v průběhu celého svého tahu. Nicméně s každým hráčem lze směnit jen jednou a on sám si vybere, jaké obchodní zboží dá. Pokud nabídne surovinu hráči, který žádné obchodní zboží nemá, směna se nekoná a hráč nabídnutou surovinu nedává.

Obchodní flotila (2×)

V průběhu celého tahu můžeš opakovaně měnit libovolnou surovinu nebo obchodní zboží v poměru 2:1.

Při této směně musí hráč odevzdat vždy stejné suroviny a nebo obchodní zboží. Kombinace karet není přípustná.

Je tak např. povoleno vyměnit 2 karty papíru za 1 libovolnou surovinu nebo za 1 libovolné obchodní zboží, a to i vícekrát.

Obchodní mistr (2×)

Vyber si hráče, který má více výherních bodů než ty. Z jeho karet si vezmi dvě podle svého výběru (suroviny nebo obchodní zboží).

Nikdo se tomuto nemůže bránit, i kdyby měl jen o jediný bod více.

Monopol na zboží (2×)

Urči libovolné obchodní zboží. Každý hráč ti musí dát jednu kartu s tímto zbožím, pokud ji má.

Monopol na suroviny (4×)

Urči libovolnou surovinu. Každý hráč ti musí dát 2 karty s touto surovinou, pokud je má.

Pokud má hráč jen jednu takovou surovinu, odevzdá ji.

Autor: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH ©1998, 2006

Web: www.catan.com

Ilustrace: Tanja Donner

Grafika: Michaela Schelk,

www.fine-tuning.de

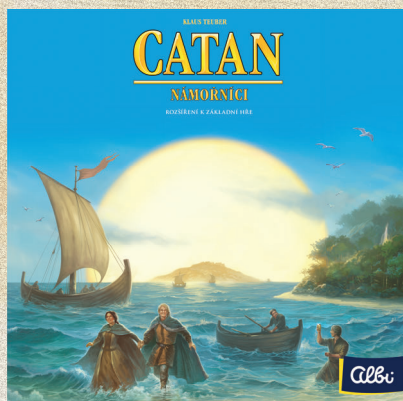
Art.-Nr.: 695019

Všechna práva vyhrazena
VYROBENO V NĚMECKU

ZAŽIJTE JEŠTĚ VÍCE DOBRODRUŽSTVÍ NA OSTROVĚ KATAN!

NÁMOŘNÍCI

Ostrov Katan je osídlen a jeho obyvatelé to táhne na moře za novými objevy. První kroky vás zavedou k „Novým břehům“, svedete boj o přežití na „Čtyřech ostrovech“, na cestě k „Ostrovu v mlze“ neuvídíte ani vlastní ruku před očima. Tyto a další napíná dobrodružství vás čekají v tomto rozšíření. Slyšíte šumění větru v plachtách? Vaše loď už čeká, nasedněte na ní!



ZÁMOŘSKÉ OBJEVY

Naložte loď, napněte plachty a vydejte se na moře. Objevte zámořské kraje, které oplývají bohatstvím a obchodují se vzácným kořením. Pirátská loď na pravoboku! Vypořádáte se s nebezpečnými piráty? Nové země přinášejí i nové obchodní možnosti. Prožijte tři velké mise plné dobrodružství.



KUPCI A BARBAŘI

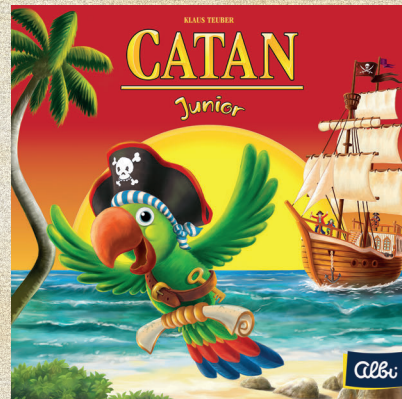
Zažijte nové dobrodružství! Na severu Katanu se bude stavět. Po vytížených cestách se trmácejí soupravy vozů skrz bláto a hluboké díry. Na hrad, kde sídlí „katanská rada“ se musí dovézt mramor a sklo. Jako vůdci karavany Vám není moc do smíchu, když potulní barbaři křížují Vaši cestu. Při příchodu k pobřeží vidíte, jak k obloze stoupá tmavý dým. Loupeživý barbaři zase přepadli pobřežní města! Kam zmizeli stateční rytíři, který by se takové bandě postavili?

V jedné hře můžete zažít najednou 5 nových napínavých dobrodružství na Katanu. Navíc očekávejte 4 různé varianty, které hru ještě více zpestří. Jednou z nich je také „Katan pro dva“. Kdo chce raději osidlovat ve dvou, může s touto variantou hrát nejen základní Osadníky z Katanu, ale také všechny scénáře a varianty z tohoto rozšíření.



OSADNÍCI JUNIOR

Dávno předtím než na ostrov Katan dopluli první osadníci, se v jeho okolí pohybovaly skupiny nebezpečných pirátů. V této hře se stanete vůdcem



jedné z nich. Budete stavět pirátská doupata, získávat zásoby, prohánět se na rychlých lodích a také obchodovat s ostatními piráty.

Ale pozor, po ostrovech se také potuluje zákeřný duch černého piráta, který vám s chutí naruší vaše plány. Proto se vydejte vstříc dobrodružství a staňte se největším pirátem celého souostroví! Tato juniorská verze otevírá úžasný svět Osadníků dětem již od šesti let. Základní hra Osadníci z Katanu je vhodná pro hráče od deseti let.

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
Infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
e-shop: www.albi.sk

Albi

Infolinka hry:
+420 737 221 010

eshop.albi.cz

© 2008 ALBI Česká republika a. s.
© 1998, 2006 Kosmos Verlag, Stuttgart
Originální název: Die Siedler von Catan, Städte und Ritter



KLAUS TEUBER

CATAN

MĚSTA A RYTÍŘI

HERNÍ MATERIÁL

- 3 archy s výlisky:
 - 4 archy výstavby měst
 - 4× 15 značek
 - 1 přístupová cesta pro barbarskou loď
 - 4 karty s přehledem nákladů
- 1 sada karet – 96 listů:
 - 3× 12 karet obchodního zboží
 - 6 karet s výherními body
 - 3× 18 karet pokroku
- 4 sady figurek, v každé:
 - 6 rytířů
 - 6 helmic
 - 3 městské hradby
 - 3 nástavce metropolí
- Další materiál:
 - 1 obchodník
 - 1 červená kostka
 - 1 bílá kostka se symboly
 - 1 loď barbarů
 - 2 přihrádky na karty
 - pravidla CZ/SK

OBSAH

Přehled hry a hrací deska pro první pokusy	Strana 2+3
Výstavba ostrova:	Strana 4
Příprava hry	Strana 4
Základní fáze	Strana 5
Přehled průběhu hry	Strana 5
Průběh hry podrobně	Strana 5
Obchodování	Strana 6
Výstavba	Strana 6
Městské hradby	Strana 6
Rytíř (povolání, aktivování, posílení)	Strana 6
Výstavba měst	Strana 7
Metropole	Strana 7
Karty pokroku	Strana 7
Akce rytířů	Strana 8
Přemístění	Strana 8
Přemístění a zahnání	Strana 8
Zahnání zloděje	Strana 8
Útok barbarských hord	Strana 8
Výhra barbarů	Strana 9
Výhra rytířů	Strana 9
Obchodník	Strana 9
Konec hry	Strana 9
Hra s rozšířením Námořníci	Strana 9
Almanach karet pokroku	Strana 10
Věda (zelená)	Strana 10
Politika (modrá)	Strana 10
Obchod (žlutá)	Strana 11

Pokyny k rozšíření hry Osadníci z Katanu s umělohmotnými figurkami

Hra „Osadníci z Katanu“ byla i se svými doplňky a rozšířeními od svého vydání v roce 1995 již několikrát přepracována. Hry vydané v roce 2015 je možné kombinovat s hrami vydané v roce 2010 bez omezení. Všechny hry vydané od roku 2003 (s umělohmotnými figurkami) jsou obsahově stejné s hrami z roku 2015, odlišná je jen grafická úprava polí a kartiček.