

Herní materiál

19 šestihranných dílů s různými typy krajiny



- les (4)
- pastvina (4)
- pole (4)
- pahorkatina (3)
- hory (3)
- poušť (1)

6 částí rámu s 9 přístavy

95 karet se surovinami (po 19 od každé)

- dřevo = klády = z lesa
- vlna = ovce = z pastviny
- obilí = snopy obilí = z pole
- cihly = jíl = z pahorkatiny
- ruda = železo = z hor



25 akčních karet

- Rytíř (14)
- Pokrok (6)
- Karta s vyřazením bodem (5)



4 karty se stavebními náklady



2 zvláštní karty



Hrací figurky (ve čtyřech barvách)

- 16 měst
- 20 vesnic
- 60 silnic



2 příhrádky na karty



18 žetonů s čísly



- 1× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2×

Podrobné vysvětlivky a příklady ke hře Osadníci z Katanu. Seznam základních pojmů:

- Akční karty
- Cesta
- Fáze zakládání
- Karta s výherním bodem
- Křižovatka
- Kombinovaná fáze obchodu a stavění
- Konec hry
- Město
- Nejdelší obchodní cesta
- Největší vojsko
- Obchod
- Obchod vnitřní
- Obchod se zámořím
- Pobřeží
- Pokrok
- Poušť
- Pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi
- Průběh hry
- Přístav
- Rytíř
- Sedmička padla, nastupuje zloděj
- Silnice
- Startovní rozmístění pro začátečníky
- Stavební náklady
- Stavění
- Suroviny – karty
- Suroviny – obchod
- Suroviny – výnosy
- Taktika
- Vesnice
- Výherní body
- Výstavba variabilního hracího plánu
- Zloděj
- Žetony s čísly

A

Akční karty

Existují 3 druhy akčních karet: Rytíř (→), Pokrok (→) a Karta s výherním bodem (→). Hráč, který kupuje akční kartu, si vezme vrchní z balíčku zakrytých karet. Hráč své akční karty drží v tajnosti, aby ostatní nemohli vyvozovat žádné závěry, až do okamžiku, kdy je chce zahrát. To může být v kterémkoliv fázi tahu, třeba i před hodem kostkami. Hráč, který je na tahu, může zahrát vždy jen jednu akční kartu, ale ne tu, kterou právě v tomto kole koupil. Jedinou výjimkou je Karta s výherním bodem, je-li toto právě desátý bod. Pak hráč vynáší kartu hned, vyhrává a hra končí. Všechny karty s výherním bodem se odkrývají až na konci hry.

C

Cesta

Cesty jsou společné hranu dvou sousedních dílů herního plánu. Na cestě lze vybudovat silnici (→). Každá cesta je ohraničena 2 křižovatkami (→), kde se dotýkají 3 díly krajiny.



F

Fáze zakládání

- Když se postaví hrací plán (pro začátečníky nebo variabilní), každý hráč si vezme materiál ve své barvě: 5 vesnic, 4 města a 15 silnic a dále kartu se stavebními náklady.
- Karty se surovinami se rozdělí a vytvoří 5 balíčků, které se uloží do příhrádek v krabici. Ty se připraví vedle hracího plánu.
- Připraví se obě zvláštní karty a hrací kostky.
- Akční karty se zamíchají a zakrytý balíček se položí do poslední volné příhrádky v krabici.
- Zloděj se postaví na poušť.
- V zakládací fázi jsou 2 kola, kdy hráči postupně postaví 2 silnice a 2 vesnice.

1. kolo

Všichni hodí kostkou a vyhraje ten, kdo hodil nejvíc. Hráč si zvolí křižovátku a umístí na ni jednu svou vesnici. K umístění vesnice připojí jednu silnici v libovolném směru. Ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček.
Pozor: Všichni musí dodržovat pravidlo o vzdálenosti mezi 2 vesnicemi.