

Pokrok

Karta Pokrok patří do skupiny akčních karet.

- **Stavba silnic (2x):** Kdo zahrane tuto kartu, může ihned postavit 2 nové silnice (podle normálních pravidel), za které se neplatí surovinami.
- **Vynález (2x):** Tato karta opravňuje hráče k okamžitému odběru 2 libovolných karet se surovinami. Pokud ještě nestavěl, může kartu využít právě ke stavbě.
- **Monopol (2x):** Kdo zahrane tuto kartu, vybere si jednu libovolnou surovinu a všichni hráči mu musí odevzdat veškeré karty s touto surovinou, které mají právě v ruce. V jednom tahu může hráč zahrát pouze jednu akční kartu.

Poušť

Poušť je jediný díl krajiny, ze kterého nejsou žádné výnosy. S tím je třeba počítat: stavíte-li vesnici na křižovatce s pouští. Poušť je rovněž původním domovem Zloděje. Tady stojí Zloděj na začátku hry než padne 7 a je přesunut jinam.

Pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi

Vesnici lze postavit na volné křižovatce pouze v případě, že žádná ze sousedních 3 křižovatek již není zastavěna.

Průběh hry

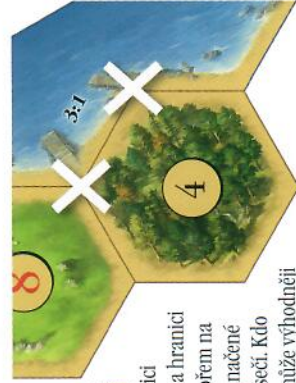
Stručný přehled hry včetně odkazů na příslušná hesla:

1. Výstavba variabilního herního plánu
2. Příprava: fáze základní
3. Hra: Začíná první hráč a pokračuje se dle směru hodinových ručiček. Každý hráč, který je na tahu, provádí postupně tyto 3 kroky:
 - Hází oběma kostkami – výsledný součet platí pro všechny.
 - Obchoduje se surovinami.
 - Staví silnice, vesnice a města, kupuje akční karty.

Když ohlásí konec svého tahu, pokračuje ve hře hráč po jeho levici.

Přístav

Když chce hráč vlastnit přístav, musí postavit vesnici na pobřeží, na hranici pevniny s mořem na křižovatce označené kruhou výščí. Kdo má přístav, může výhodněji obchodovat se zámořím (viz. Obchod se zámořím). Pozor: Pokud hráč postaví přístav, může ho použít k obchodování až v následujícím kole.

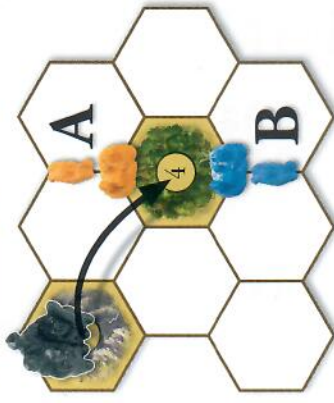


R

Rytíř

Kdo v průběhu svého tahu zahrane kartu Rytíř, musí ihned přemístit zloděje.

- Hráč přesune figurku zloděje na libovolný jiný žeton.
- Pak může ještě okrást některého ze spoluhráčů, kteří mají město nebo vesnici na hranici tohoto dílu. Učiní tak jednoduše tím, že mu vytáhne 1 kartu z ruky. Okradený hráč drží karty licem k sobě, aby do nich zloděj neviděl.
- Dokud někdo jiný nezahrane Rytíře nebo dokud nepadne 7, platí, že krajina se zlodějem nevynáší žádné suroviny.
- Kdo jako první vyloží celkem 3 Rytíře, dostane zvláštní kartu Největší vojsko, která má hodnotu 2 výherních bodů.
- V okamžiku, kdy jiný hráč vyloží více Rytířů, stěhuje se karta i s body k novému majiteli.



Příklad: Hráč vyloží kartu Rytíř. Přemístí zloděje z hor do lesa na žeton s číslem 4. Od hráče A nebo B si vezme z ruky kartu se surovinou. Padne-li v dalších tazích součet 4, hráči A a B nedostanou žádné výnosy dřeva.

S

Sedmička padla, nastupuje zloděj

Když v součtu hoďou dvou kostek padne 7, nikdo nebere žádné výnosy. Naopak:

- Všichni si spočítají karty v ruce. Kdo jich má více než 7 (tj. 8, 9 a více), musí polovinu odevzdat do banku. Při lichém počtu karet hráč vrátí polovinu karet zaokrouhlenou dolů. Vrací se karty podle vlastního výběru.

Příklad: Petra má 6 karet, Jana 8 a Karel 11. Jana tedy vrátí 4 karty a Karel odloží 5 karet.

- Poté hráč, který házel, vezme zloděje a přemístí jej na žeton na jiném dílu krajiny. Z tohoto dílu nebudou prozatím žádné výnosy. Kromě toho si ještě vybere

jednoho z hráčů, jejichž vesnice nebo město leží na hranici nového domova zloděje, a okrade jej – vezme si z jeho ruky jednu kartu se surovinou. Okradený hráč přitom drží karty licem k sobě, aby na ně zloděj neviděl. Viz také heslo Rytíř (→).

- Zloděje je možné umístit také na poušť, i když tam neleží žádný žeton.

Hráč pokračuje ve svém tahu fází obchodování.

Silnice

Silnice spojují vesnice a města jednoho hráče. Silnice se musí postavit na cestě (viz Cesta (→)). Není možné postavit novou vesnici bez předchozí stavby silnice. Silnice nemají hodnotu výherních bodů, pouze pokud hráč získá zvláštní kartu Největší obchodní cesta (→). Na každou cestu lze postavit jen jednu silnici. Na pobřeží lze stavět silnice (hranice mezi mořem a pevninou), ale mezi dva díly s mořem nikoliv.

Startovní rozmístění pro začátečníky

Jestliže chcete pro začátek hrát s předem daným herním plánem, postupujte následovně:

- Sestavte rám z dílů moře podle obrázku v pravidlech.
- Rozmístěte do něj díly s pevninou také podle obrázku.
- Na díly s pevninou rozložte podle obrázku žetony s čísly.
- Poté postaví každý hráč 2 vesnice a 2 silnice (opět viz obrázek).
- Hrajte-li jen ve 3, vraťte všechny figurky jedné barvy (např. červené) do krabice.
- Nakonec se určí začínající hráč a ten může začít.

Stavební náklady

Na kartě Stavební náklady je uvedeno, čím se musí zaplatit stavba. Zaplatit znamená odevzdat příslušný počet daných surovin do banku. Hráč může stavět silnice, vesnice a ty povyšovat na města, dále může nakupovat akční karty (viz příslušná hesla).

Stavění

Hráč hodil kostkou, vzal si výnosy a vyřídil obchody.

Ted smí stavět. To znamená, že odevzdá do banku příslušný počet karet se surovinami. Hráč není omezen ve stavění ani nákup akčních karet ničím jiným než zásobou svých surovin.

Více viz stavební náklady (→), silnice (→), vesnice (→), město (→), akční karty (→).

Každý hráč může postavit maximálně 15 silnic, 5 vesnic a 4 města. Povyšením vesnice na město, získá hráč vesnici zpět a může ji postavit jinde. Silnice a města zůstávají na hracím plánu až do konce hry na svém místě.

Když hráč ohlásí konec stavění, ukončí svůj tah a hraje soused po jeho levici. Viz též kombinovaná fáze.

Suroviny – karty

K dispozici je 5 druhů surovin. Hráč je získává v podobě výnosů jako příjem z krajiny, u které leží jeho vesnice nebo města. Hráč si drží své suroviny v ruce tak, aby je ostatní neviděli. Pokud v jednom kole nestačí bank na suroviny pro všechny, neinkasuje nikdo.

Suroviny – obchod

Hráč, který je na řadě, může obchodovat. Ostatní mohou obchodovat jen s ním, nikoli mezi sebou. Obchod může být vnitřní nebo se zámořím.

Suroviny – výnosy

Hráč, který je na řadě, hází kostkami a součet bodů určuje, která krajina (díly označené tímto číslem) dává v tomto tahu výnosy. Číslo 2 a 12 jsou 1. ostatní jsou po 2 kusech. Hráči, kteří mají na hranicích daného dílu vesnici nebo město, si berou z banky karty se surovinami: za vesnici jednu kartu, za město dvě karty.

T

Taktika

Hrajete-li na variabilně postaveném herním plánu, je třeba vždy zohlednit odlišnou výchozí situaci. Existuje však několik bodů, které je dobré vzít v úvahu pokaždé:

1. Na začátku hry jsou nejlépejší cihly a dřeva. Obě suroviny jsou třeba pro stavbu silnic a vesnic. Proto je vhodné zajistit si přísun těchto surovin vesnicí u dobrého lesa nebo pahorkatiny. Dobry znamená, že je díl označený velkým číslem, které bude pravděpodobně padat (5, 6, 8, 9).
2. Nepodeceňujte význam přístavů. Kdo má vesnici u výnosného pole, měl by si zajistit přístav specializovaný na obilí.
3. Když zakládáte první dvě vesnice, dejte si pozor, aby do budoucna zůstalo dost prostoru pro další rozvoj. Například v nitru ostrova hrozí zablkování spoluhráčů.
4. Lepší vyhlídka má ten, kdo čile obchoduje. I když nejste sami na tahu, snažte se udelet nabídku hráči, který vyzývá k obchodu. Může vám to prospět do budoucna.

V

Vesnice

Vesnice má hodnotu 1 výherního bodu. Vesnici lze postavit na křižovatce, kde se dotýkají 3 díly krajiny. Majitel vesnice pak bere výnosy ze všech tří typů krajiny. Kdo chce postavit vesnici, musí: