

POSTAVENÍ PŘI STARTU A PŘÍKLAD HRY

Suroviny na začátku hry a posloupnost hry



1. KOLO



Oranžový hráč by potřeboval 1 dřevo, aby z něho společně s cihlou postavil silnici. Červený hráč a modrý hráč mají dřevo. Červený má jen 1 dřevo a chtěl by si ho ponechat. Modrý má 2 dřeva, jedno by poskytl, ale jen za 1 cihlu. Protože oranžový má jen 1 cihlu, tato výměna se neuskuteční. Oranžový hráč nesmlouvá. Cestu tedy nepostaví a předá kostku dále červenému hráči.

2. KOLO



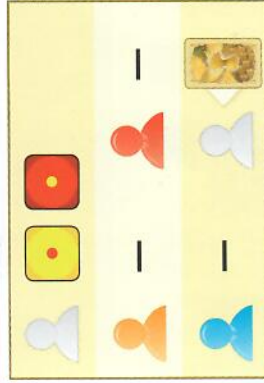
Červený by potřeboval 1 cihlu, ale oranžový a bílý by si svou cihlu chtěli ponechat. Červený nesmlouvá. Červený má 1 rudu, 1 obilí a 1 vlnu a koupí si za to akční kartu. Červený si vytáhne kartu Pokrok - výněz. Červený předá kostku modrému.

3. KOLO



Modrý by potřeboval 1 cihlu. Bílý by chtěl za 1 cihlu 1 vlnu. Modrý by si sice raději nechal vlnu, aby si koupil akční kartu, rozhodne se ale pro výměnu. Modrý a bílý si vymění 1 cihlu za 1 vlnu. Modrý postaví 1 silnici. Modrý předá kostku dále bílému.

4. KOLO



Bílý má suroviny na stavbu 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Postavil by však raději 1 silnici a 1 vesnici. Proto nabízí 1 obilí a 1 rudu za 1 dřevo a 1 cihlu. Oranžový se rozmyslí, zda na tento obchod přistoupí. Měl by tím - až na jednu - všechny suroviny pro stavbu města. Protože se ale obává, že by mu bílý mohl 2 silnicemi odříznout cestu, tohoto obchodu se zřekne. Bílý nemění, staví 1 silnici a koupí 1 akční kartu. Bílý si vytáhne kartu Rytíř.

5. KOLO



Oranžový má také suroviny ke stavbě 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Nejdřív koupí akční kartu. Vytáhne si kartu Pokrok - stavba silnic. Nemůže sice kartu ihned použít (práve zakoupené akční karty se smí použít až v příštím kole), ale jelikož může v příštím kole postavít 2 silnice, ponechá si suroviny, aby s nimi mohl postavít v příštím kole eventuelně vesnici.