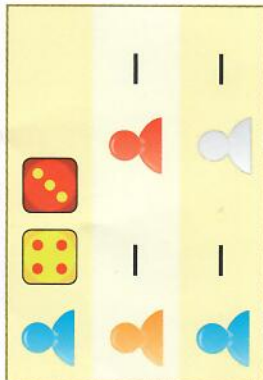


## 6. KOLO



Červený by chtěl postavit město. Má 2 rudé a akční kartu Pokrok – vynález, která mu přinese 2 libovolné suroviny, proto potřebuje ještě 1 rudu a 1 obilí. Nabízí tak 1 dřevo a 1 cihlu za 1 obilí a 1 rudu. Bílý má 2 obilí. Tuší ale, že červený obilí nutně potřebuje. Požaduje proto 1 cihlu a 1 dřevo za 1 obilí. Červený není nadšený, nabídku ale se skřipáčeními zuby přijme. Červený dá bílému 1 cihlu a 1 dřevo a obdrží za to 1 obilí. Červený vyneše kartu Pokrok – vynález, vezme si 1 rudu a 1 obilí a postaví pomocí 3 rud a 2 obilí město. Kartu Pokrok – vynález pokládá zpět do krabice, karta je tak odstraněna ze hry.

## 7. KOLO



Modrý se rozčiluje nad posledním tahem. Proměškal šanci nabídnout červenému 1 rudu za 1 cihlu, aby tím mohl bílému zamezit výhodné směně 2 karet za 1. Modrý hráč umísťuje zloděje, protože padlo číslo 7. Existuje sice výhodnější pole pro zloděje (pahorkatina s 9), na kterém mají vesníci jak bílý, tak červený, ale modrý dával pozor a ví, že ve hře již nejsou žádné ovce, proto by chtěl bílému přístup k výhodné pastvině uzavřít. Modrý se ještě v tomto kole ptá, jestli někdo nemá 1 ovci, ale ani za 2 dřeva není nikdo ochotný ovcí vyměnit – v rukách hráčů již opravdu žádné ovce nejsou. Modrý tedy neobchoduje ani nestaví.



Modrý bere zloděje z pouště a staví ho na pastvinu s číslem 8. Vyráhne si od bílého kartu (dřevo).

## 8. KOLO



Jelikož může hráč kdykoli během svého tahu vytáhnout akční kartu, zahraje bílý před hodem kostkou Rytíře, aby vyklidil ze svého vlastního pole zloděje. Zablokuje jiné pole, na kterém on sám nemá žádnou vesnici. Toto se mu vzápětí vyplácí. Pokud by bílý napřed házel, neskldil by ze své pastviny žádný vynos. Bílý by rád získal zpět ukradené dřevo z posledního tahu. Protože má ale modrý v ruce 5 karet, je pro bílého příliš riskantní tahat od něj. Tuší, že červený by mohl mít v ruce dřevo, proto tahá raději tam. Kartu Rytíře nechá bílý ležet před sebou. Bílý má nyní všechny suroviny potřebné pro stavbu vesnice, proto jednu postaví.

## 9. KOLO



Oranžový se nepokouší vůbec obchodovat, protože ví, že suroviny, které potřebuje, ve hře téměř nejsou. Vytáhne akční kartu Pokrok – stavba silnic a staví dvě silnice. Kartu položí zpět do krabice, karta je tak pro tuto hru vyřazena.

## 10. KOLO



Pole s číslem 10 je blokováno zlodějem, proto vyjdu červený a modrý z tohoto kola na prázdné.

Červený má jen jednu surovinu. Proto neobchoduje a nestaví v tomto kole nic. Předává kostku modrému.

Bílý vytáhne před hodem kostky kartu Rytíře. Přesouvá zloděje na pole s číslem 10 a tahá od červeného (dřevo).

