Herní materiál

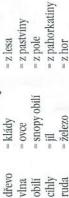
19 šestihranných dílů s různými typy krajiny oahorkatina (3) pastvina (4) hory (3) oole (4) les (4)



95 karet se surovinami (po 19 od každé) = klády vlna

6 částí rámu s 9 přístavy

poušť (1)





























4 karty se stavebními náklady

Karta s výhením

bodem (5)

Pokrok (6)

Rytíř (14)

akčních karet

25

Největší vojsko

2 zvláštní karty Veidelší obchodní cesta

the state of the s

調の計画

A STATE

STAVEBNÍ NÁKLADY

11







silnice

vesnice

město

(ve čtyřech barvách)

20 vesnic

16 měst

60 silnic

Hrací figurky

přihrádky na karty

figurka zloděje















18 žetonů s čísly



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

Akční karty Cesta

Fáze zakládání

Karta s výherním bodem Křižovatka

Kombinovaná fáze obchodu a stavění

Konec hry

Vejdelší obchodní cesta Město

Největší vojsko Obchod

Obchod vnitřní

Dehod se zámořím Pobřeží

Pokrok

Pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi Průběh hry Poušť

Přístav

Sedmička padla, nastupuje zloděj Silnice Rvtíř

Startovní rozmístění pro začátečníky Stavební náklady Stavění

Suroviny - obchod Suroviny - karty

Suroviny – výnosy

Faktika /esnice

Výherní body

Výstavba variabilního hracího plánu Žetony s čísly Zloděj

Akční kartv

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

Cesta

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



bilní), každý hráč si vezme materiál ve své barvě: 5 vesnic, Když se postaví hrací plán (pro začátečníky nebo varia-4 města a 15 silnic a dále kartu se stavebními náklady.

 Karty se surovinami se rozdělí a vytvoří 5 balíčků, které se uloží do přihrádek v krabici. Ty se připraví vedle hracího

Připraví se obě zvláštní karty a hrací kostky.

 Akční karty se zamíchají a zakrytý balíček se položí do poslední volné přihrádky v krabici.

Zloděj se postaví na poušť.

V zakládací fázi jsou 2 kola, kdy hráči postupně postaví 2 silnice a 2 vesnice.

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