

2. kolo

Poslední z prvního kola hned umístíte druhou vesnici a druhou silnici. Ostatní následují proti směru hodinových ručiček, tedy první hráč je nyní poslední. Druhou vesnici může hráč postavit kdekoli, nemusí navazovat na první. Silnice opět navazuje v libovolném směru. Za tuto druhou vesnici si hráč již berou své první výnosy: vezmou si od každého přilehlého dílu kartu s příslušnou surovinou.

Hráč, který začíná, začíná i hru samotnou: hází a určuje tak výnosy z prvního tahu. Tipy najdete pod heslem Taktika.

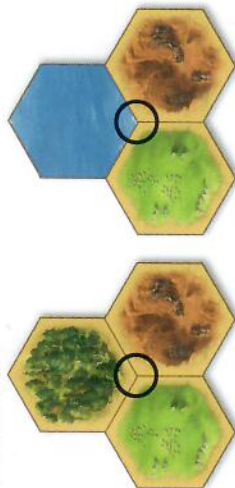
K

Karta s výherním bodem

Mezi akčními kartami jsou i Karty s výherním bodem. Tuto kartu si hráč může koupit. Pokud hráč koupí akční Kartu s výherním bodem, je vhodné držet ji takovým způsobem, aby si ostatní hráči nemohli nic určitého domyslet.

V okamžiku, kdy má hráč pohromadě všech 10 bodů teprve odkrývá svou Kartu s výherním bodem. Je přípustné, aby Karet s výherním bodem bylo více.

Křižovatka



Místo, kde se hrotem dotýkají 3 díly, se nazývá křižovatka. Pouze zde se smějí stavět vesnice. Vesnice či město na křižovatce je ovlivněno všemi přilehlými krajinami.

Kombinovaná fáze obchodu a stavění

Oddělení fáze obchodu a stavění je určeno pro zjednodušení pro začátečníky. Pokročilí hráči mohou po házení kostkami stavět, obchodovat a zase stavět atd.

Konec hry

Hra končí, když hráč, který je na tahu, dosáhne 10 bodů. *Příklad: Hráč má 2 vesnice (2 body), Nejdelší obchodní cestu (2 body), 2 města (4 body) a 1 Kartu s výherním bodem. Koupí si akční kartu a je to další Karla s vyherním bodem. Hráč nyní odhalí oba body na akčních kartách a vyhrává.*

M

Město

Jen již existující vesnici lze povýšit na město. Hráč zaplatí podle stavebních nákladů suroviny za město, vezme si zpět vesnici a na její místo postaví město. Každé město má hodnotu 2 výherních bodů. Město také přináší svému majiteli dvojnásobné výnosy z přilehlých krajin. Uvolněnou vesnici (domek) je možné v budoucnu znovu použít.



Příklad: Modrý při hrození 8 inkasuje celkem 3 rudy (1 za vesnici a 2 za město). Oranžový dostane 2 dřeva za město.

Tip: Bez města se hra dá těžko vyhrát, protože vesnice je pouze za 1 bod a hráč má k dispozici jen 5 vesnic.

N

Nejdelší obchodní cesta

Když se hráči podaří postavit souvislou silnici minimálně z 5 úseků, dostane zvláštní kartu, kterou položí před sebe. Tato karta má hodnotu 2 výherních bodů. Pozor: Má-li cesta odbočky, platí vždy jen nejdelší souvislý úsek.

Kdykoli jiný hráč postaví silnici delší, dostane kartu i s body on.

Obchodní cestu lze přerušit! Pokud jiný hráč postaví vesnici na křižovatce, která je součástí nejdelší cesty, je tato přerušena a karta se může stěhovat k jinému hráči.



Příklad: Oranžový měl „Nejdelší obchodní cestu“ ze 7 silnic. Červený ji ale přerušil svojí vesnicí a kartu „Nejdelší obchodní cesta“ získává tedy on.

Pozor: Vlastní vesnice/město obchodní cestu nepřerušují! Mají-li po přerušení dva či více hráčů stejně dlouhé souvislé silnice, karta se vrací do banku až do okamžiku, kdy má jeden hráč opět delší silnici než ostatní.

Největší vojsko

Vyloží-li hráč, který je na tahu, před sebe třetí kartu Rytíř, získává zvláštní kartu Největší vojsko s hodnotou 2 výherních bodů. Tuto zvláštní kartu položí hráč před sebe.

Pokud později jiný hráč odhalí více rytířů, stává se novým majitelem karty Největší vojsko. S ní získává i 2 výherní body.

O

Obchod

Hráč, který je na tahu a již inkasoval výnosy surovin, může obchodovat, aby doplnil chybějící suroviny. Může vyměňovat suroviny se spoluhráči (vnitřní obchod) nebo s bankem (obchod se záměním). Obchodovat může libovolně dlouho, ale jen dokud má s čím.

Obchod vnitřní

Hráč, který je na tahu, může směňovat suroviny s ostatními spoluhráči. Omezen je pouze svými zásobami a obchodní zdatností. Záleží jen na něm, jaké karty a za kolik vyobchoduje. *Pozor: měnit lze pouze s hráčem na tahu, ostatní hráči mezi sebou měnit nemohou.*

Příklad: Hráč chce postavit silnici. Má 2 dřeva a 3 rudy. Potřebuje však ještě cihlu. Plá se tedy: „Kdo mi dá cihlu? Nabízím rudu.“ Spoluhráč nabídní: „Dám ti cihlu, když mi dáš 3 rudy.“ Ale jiný spoluhráč nabídne: „Dostaneš cihlu za 1 dřevo a 1 rudu.“ Hráč na tahu se rozhodl pro druhou nabídku. Pozor: Měnit může jen první (ten, který je na tahu) s kýmkoliv, ale druhý s třetím nikoliv.

Obchod se záměním
Hráč na tahu může obchodovat také bez spoluhráčů - obchoduje se záměním.

Nejzjednodušší, ale nejméně výhodné je směňovat v poměru 4:1. Hráč odloží 4 stejné suroviny do banku a vezme si tu, kterou potřebuje. K této transakci nepotřebuje hráč žádný přístav.

Příklad: hráč dá do banku 4 rudy a vezme si 1 dřevo. Výhodnější by jistě bylo obchodovat se spoluhráči, ale pokud nechceji nebo nemohou...

Další variantou zámořského obchodu je vlastní přístav. Hráč si může postavit vesnici na křižovatce s označením přístavu. Existují:

1. Normální přístav: Hráč, který má vesnici v normálním přístavu, může, je-li právě na tahu, odložit 3 stejné jakékoli suroviny a vzít si 1 jinou.



Příklad: hráč odloží 3 dřeva a vezme si 1 rudu.

2. Specializovaný přístav: Na některých přístavech je symbol určité suroviny a poměr 2:1. To znamená, že hráč, který zde má vesnici nebo město, může měnit vyobrazovanou surovinu ve výhodném poměru: odevzdá 2x danou surovinu a vezme si 1 tu, které se mu nedostává. V tomto přístavu však nelze měnit suroviny v poměru 3:1.



Příklad: hráč má přístav s obrázkem dřeva. Odevzdá do banku 2 dřeva a vezme si rudu. Nebo 4 dřeva za 2 jiné suroviny.

P

Pobřeží

Místo, kde země hraničí s mořem, se nazývá pobřeží. Podél pobřeží lze stavět silnice. Na křižovatce s mořem lze stavět vesnice a povyšovat je na města.

Nevýhoda: Výnosy jsou pouze ze dvou nebo dokonce 1 typu krajiny.

Výhoda: Je možné postavit vesnici nebo město v přístavu, který pak umožňuje výhodnější obchod.