

2. Obchod (→)

Poté může hráč obchodovat, aby si doplnil chybějící suroviny. Jsou dvě možnosti obchodování:

a) Vnitřní obchod (obchod se spoluhráči) (→):

Ten, kdo je právě na řadě, může obchodovat se všemi spoluhráči. Hlásí, co potřebuje, případně co nabízí. Nebo se poptá, co kdo nabízí a učiní protinabídku.

POZOR: Obchodovat je možno pouze s hráčem, který je na tahu, ostatní nemohou obchodovat mezi sebou.

b) Obchod se zámořím (obchod s bankem) (→):

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

- Kdykoli může hráč, který je na tahu, směňovat libovolné suroviny v poměru 4:1, tj. odevzdá do banku 4 stejné suroviny a vezme si 1 jinou.
- Má-li hráč vesnici v přístavu (→), může obchodovat s bankem ve výhodnějším kurzu: 3:1 (vymění jakékoli 3 stejné karty suroviny za 1 jinou) nebo kurzem 2:1 ve speciálním přístavu, kde je surovina, kterou lze směňovat, určena obrázkem.



Obchod se zámořím 4:1 bez přístavu



Obchod se zámořím 3:1 v 3:1 přístavu



Obchod se zámořím 2:1 ve specializovaném přístavu na dřevo

3. Stavění (→)

A teď už je možné stavět, aby se hráči zvýšily výnosy surovin a aby vzrostl počet výherních bodů (→).

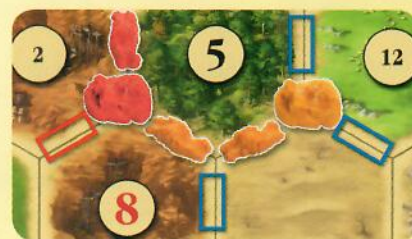
- Kdo chce stavět, musí zaplatit určitou kombinací surovin (viz stavební náklady) a pak umístí své silnice, vesnice či města na herní plán. Nikdo nemůže postavit víc, než má v zásobě, tedy maximálně 5 vesnic, 4 města a 15 silnic.

a) Silnice (→): platba dřevem a cihlami



- Silnice se staví na cesty. Na každé cestě (→) lze vybudovat jen jednu silnici.
- Každá nová silnice musí navazovat na již existující vlastní silnici, vesnici či město.

Příklad: Oranžový hráč může svoji novou silnici postavit na cesty označené modře, nemůže ji ale postavit na červeně označenou cestu.



- Má-li hráč souvislou silnici z pěti úseků (odbočky se nepočítají), které nejsou přerušeny cizí vesnicí nebo městem, získává kartu Nejdelší obchodní cesta (→). Pokud se podaří jinému hráči postavit souvislou silnici delší, případně tato karta jemu. Karta Nejdelší obchodní cesta má hodnotu 2 výherních bodů.



Nejdelší obchodní cesta



Příklad: Červený hráč má souvislou cestu ze 6 úseků (odbočky se nepočítají), a tím získává kartu Nejdelší obchodní cesta. Cesta oranžového hráče je sice dlouhá 7 úseků, ale je přerušena červenou vesnicí na dvě části.

b) Vesnice (→): platba cihlami, dřevem, vlnou a obilím



- Vesnice musí být vždy postavena pouze na křižovatce, ke které vede minimálně jedna vlastní cesta. Zároveň se musí dbát na pravidlo o vzdálenosti.
- Pravidlo o vzdálenosti:** Vesnice může stát pouze na křižovatce (→), u které nejsou 3 sousední křižovatky zastavěné (dokonce i kdyby byly od stejného hráče).



Příklad: Oranžový hráč si může postavit vesnici pouze na modře označené křižovatce, protože červeně zvýrazněné křižovatky nesplňují pravidlo o vzdálenosti.