



CATAN

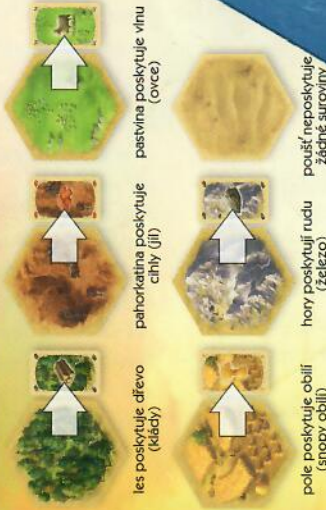
OSADNÍČÍ Z KATANU

PRAVIDLA HRY

A Přehled hry a počáteční rozmístění hry pro začátečníky

1 Leží před Vámi ostrov Katan. Skládá se z 19 dílů pevniny obklopených mořem. Vaším úkolem je ostrov osídlit.

2 Na ostrově Katan je poušť a pět dalších typů krajiny. Každý typ krajiny skrývá jiné suroviny.



3 Na začátku hry máte dvě vesnice a dvě silnice. Dvě vesnice znamenají již 2 body. Kdo získá nejdříve 10 bodů, zvítězil.

4 Abyste tedy získali další body, musíte stavět silnice, vesnice a ty pak rozšiřovat na města. Za každé město získáte 2 body. Ale chcete-li stavět, potřebujete suroviny.

5 Jak se dostanete k surovinám? Úplně snadno: v každém kole lze získat výnos z jiné krajiny. Hází se 2 kostkami a podle součtu se určí, ze kterého dílu budou výnosy. Každý díl je označen žetonem od 2 do 12. Např. hodil-li hráč 3, vynáší díl označené trojkou (podle obrázku tedy les - dřevo a pastvina - vlnu).

6 Suroviny si však berou jen ti hráči, kteří mají svou vesnici nebo město na hranici s daným dílem krajiny. Podle našeho obrázku vesnice červeného A hraničí s lesem a modrého B s pastvinou. Když padne 3, červený dostane dřevo a modrý vlnu.

Abyste pro vás začátek hry byl co nejjednodušší, představujeme vám pravidla k Osadníkům z Katanu, která se skládají ze 3 částí. Přečtěte si nejprve tento úvodní přehled hry **A**. Poté si přečtěte pravidla hry **B** a můžete začít hrát. Odpovědi na speciální otázky týkající se pravidel si můžete vyhledat v Almanachu **C**. V Almanachu naleznete také příklad jedné hry, na kterém můžete sledovat průběh prvních hracích kol.

7 Vždy je výhodnější, když vesnice hraničí s více typy krajiny (max. třemi). Vynáší tak svému majiteli více druhů surovin podle toho, jaké číslo padne. Na našem obrázku hraničí vesnice C s lesem, polem a pastvinou, ale vesnice D, která leží na mořském pobřeží, pouze s pastvinou a pahorkatinou.

8 Nyní jste již pracovitý osadník a shromažďujete své suroviny. Ale protože máte na začátku jen 2 vesnice, nemáte pravděpodobně přístup ke všem surovinám. To není pro budoucnost dobré, protože ke stavbě potřebujete vždy určitou kombinaci surovin.

9 Proto se svými spoluhráči obchodujete. Činité jim obchodní návrhy nebo odpovídáte na jejich návrhy, a tak, když to vyjde, získáte surovinu, která vám chybí.

10 Novou vesnici můžete postavit na volné křižovatce za předpokladu, že k ní vede jedna z vašich silnic. Další vesnice však nesmí být na nejbližší sousední křižovatce.

11 Ale vždy si promyslete, kde svou vesnici postavíte. Číslo na žetonech mají různou velikost podle toho, jaká je pravděpodobnost, že padnou (čím větší číslo, tím častěji padá). Číslo 6 a 8 jsou navíc červená, budou padat nejčastěji. A čím častěji číslo padá, tím více výnosů osadníkům krajina přináší.



CATAN

OSADNÍCI Z KATANU

PRAVIDLA HRY

- B** Tato pravidla obsahují všechny důležité informace ke hře. Budete-li v průběhu hry potřebovat více informací, vyhledejte si příslušné klíčové slovo (→) v Almanachu.

Počáteční rozmístění pro začátečníky

Herní plán sice může být pokaždé jiný, ale pro začátek doporučujeme postavit ostrov podle našeho obrázku. Nabízí vyrovnané šance pro všechny hráče. Nejprve sestavte rám moře ze 6 částí, poté položte všechny díly krajiny a položte na ně žetony s čísly tak, jak je uvedeno.

Počáteční rozmístění pro pokročilé

Po jedné nebo dvou hrách si již můžete sestavovat herní plán variabilně. **Všechny potřebné informace** k sestavování naleznete v Almanachu pod heslem Výstavba variabilního herního plánu (→). Další užitečné tipy pak naleznete pod hesly Fáze zakládání (→) a Taktika (→).

PŘÍPRAVA

Počáteční rozmístění pro začátečníky

- Hráči si vyberou barvu a každý dostane 5 vesnic (→), 4 města (→) a 15 silnic (→). Ani více, ani méně! Každý hráč si postaví 2 vesnice a 2 silnice na herní plán (viz obrázek str. 1) a zbylý materiál si nechá před sebou. Pokud hrají jen 3 hráči, veškerý materiál červeného zůstane v krabici. Každý hráč si vezme kartu se stavebními náklady (→).
- Karty Nejdelší obchodní cesta (→) a Největší vojsko (→) se připraví na stranu. Rovněž tak hrací kostky.



- Karty se surovinami se roztřídí a pět balíčků se položí lícem nahoru do přihrádek na karty. Přihrádky se položí vedle herního plánu.



- Akční karty (→) se promíchají a balíček se položí lícem dolů do poslední volné přihrádky.



- Pak si hráči vezmou suroviny – výnosy (→) za vesnici s hvězdičkou. Za každý díl krajiny hraničící s touto vesnicí si hráč vezme jednu kartu s příslušnou surovinou. Modrý dostane za svoji vesnici úplně nahoře 1 dřevo, rudu a vlnu.
- Hráči si své karty se surovinami drží tak, aby je ostatní neviděli.

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Začíná nejstarší hráč. Ten, kdo je na tahu, může provádět všechny kroky v určeném pořadí.

- Hodí kostkami, aby se určily výnosy surovin (→) v tomto tahu. Výsledné číslo je platné pro všechny hráče.
- Chce-li, může obchodovat (→) = směňovat suroviny se spoluhráči i se zámorym.
- Také může stavět (→): silnice (→), vesnice (→), města (→) případně kupovat akční karty (→).

Navíc: Hráč na tahu může také zahrát akční kartu (→), a to v kterékoli fázi svého tahu (dokonce i před hodem kostkami). Pokračuje soused po levé straně 1. krokem.

PRŮBĚH HRY DETAILNĚ

1. Výnosy surovin (→)

Hráč začíná svůj tah tím, že hází oběma kostkami. Součet čísel určí krajinu, která dá výnos.

- Každý hráč, který má vesnici na křižovatce (→) u krajiny s hozeným číslem, si vezme 1 kartu s odpovídající surovinou. Má-li hráč 2 nebo 3 vesnice u této krajiny, dostane surovinu za každou z nich. Pokud má hráč u této krajiny město, dostane 2 suroviny.

Příklad: Pokud padne v součtu číslo „8“, obdrží červený hráč 2 rudy za jeho obě vesnice.

Bílý hráč obdrží jednu rudu. Pokud by v součtu padlo číslo „10“, obdrží bílý hráč jednu vlnu. Pokud by si bílý hráč místo vesnice postavil město, obdržel by 2 vlny, když by padlo v součtu číslo „10“.



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 (→).

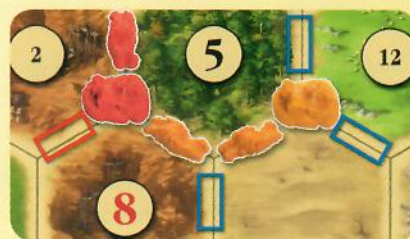
- Kdo chce stavět, musí zaplatit určitou kombinací surovin (viz stavební náklady) a pak umístí své silnice, vesnice či města na herní plán. Nikdo nemůže postavit víc, než má v zásobě, tedy maximálně 5 vesnic, 4 města a 15 silnic.

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.

- Také za každou novou vesnici obdrží hráč odpovídající surovinu: vždy 1 kartu suroviny, když padne v součtu odpovídající číslo na kostkách.
- Vesnice se počítá za 1 výherní bod.

c) **Město (→):** platí se rudou 3× a obilím 2×
Město může vzniknout pouze povýšením z vesnice!



- Hráč, který je na tahu a chce povýšit vesnici na město, si vezme vesnici zpátky do zásoby a postaví na herní plán místo ní město.
- Město přináší dvojnásobné výnosy, tedy 2 karty se surovinou.
- Město se počítá za 2 výherní body.

d) **Akční karty (→):** platí se rudou, vlnou a obilím



- Kdo si zaplatí akční kartu, bere si tu horní z balíčku akčních karet.
- Existují tyto 3 druhy akčních karet:



Rytíř (→), Pokrok (→) a Karta s body (→).

- Akční kartu drží hráč zakrytou až do okamžiku použití, nejlépe tak, aby spoluhráči nemohli vyvozovat žádné závěry.

4. Mimořádné případy

a) **Padla sedmička, nastupuje zloděj (→):**

- V okamžiku, kdy v součtu padlo 7, žádný hráč nebere suroviny.
- Každý, kdo má více než 7 karet, odevzdá podle svého výběru polovinu z nich do banku. Lichý počet se zaokrouhlí dolů (např. když má někdo 9 karet, musí 4 z nich odevzdat).
- Poté přemístí hráč zloděje (→) (viz body 1. a 2.).
- 1. Hráč přemístí zloděje (→) na žeton jiného libovolného dílu krajiny.
- 2. Pak ukradne 1 surovinu jednomu z hráčů, kteří u tohoto dílu krajiny mají vesnici nebo město. Okrádaný hráč drží karty lícem k sobě, aby nebyly vidět.
- 3. Hráč pokračuje ve svém kole fází obchodování.

Pozor: Padne-li číslo žetonu, na kterém stojí zloděj, majitelé přilehlých osad neberou ŽÁDNÉ suroviny. Zloděj zůstane na místě.

b) **Akční karta (→)**

Hráč na tahu může zahrát jednu akční kartu v kterékoli fázi tahu. NESMÍ to však být karta, kterou právě koupil!

Rytíř (→):



- Kdo zahraje kartu Rytíř, musí přemístit zloděje (viz výše 4a) body 1. a 2.).
- Zahraná karta s rytířem zůstane ležet před hráčem lícem nahoru.

- Kdo má jako první zahrané tři rytíře, dostane kartu Největší vojsko v hodnotě 2 bodů.
- Získá-li jiný hráč vyšší počet rytířů, karta (a tedy i body) se stěhuje k němu.



Největší vojsko

Pokrok (→):



Kdo zahraje tuto kartu, řídí se jejími pokyny. Poté hráč kartu položí před sebe lícem nahoru.

Karta s výherním bodem (→):



Tuto kartu hráč drží v tajnosti a ukáže ji, až když má i s touto kartou 10 bodů a hra končí.

KONEC HRY (→)

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhl 10 nebo více bodů. Vyhrát může pouze hráč, který je právě na tahu a dosáhl v tomto tahu min. 10 bodů.

C V tomto návodu jsou všechny potřebné informace. Pokud se chcete v průběhu hry dozvědět více, máte k dispozici Almanach, kde si vyhledáte příslušné heslo (→).

Albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.
 Thámová 13, 186 00 Praha 8
 www.albi.cz

Infolinka: +420 737 221 010