

CATAN

BIG BOX

DRUHÁ
EDICE



ALMANACH

Podrobný výklad pravidel

OBSAH

Herní materiál.....	2–3
Vysvětlivky ke hře CATAN – Osadníci z Katanu	4–10
Počáteční rozestavení a příklady hry	11–17
Rozšíření ke hře CATAN	18–19
Tiráž	20

Herní materiál CATAN – Osadníci z Katanu

19 šestihybných dílů s různými typy krajiny

- les (4)
- pastvina (4)
- pole (4)
- pahorkatina (3)
- hory (3)
- poušť (1)



6 částí rámu s 9 přístavy



95 karet se surovinami (po 19 od každé)

- Dřevo = klády = z lesa
- Vlna = ovce = z pastviny
- Obilí = snopy obilí = z pole
- Jíl = cihly = z pahorkatiny
- Ruda = železo = z hor



25 akčních karet

- Rytíř (14)
- Pokrok (6)
- Karta s vítězným bodem (5)



4 karty se stavebními náklady



2 zvláštní karty



2 přihrádky na karty



Nejdelší obchodní cesta

Největší vojsko

Hrací figurky (ve 4 barvách)

- 16 měst
- 20 vesnic
- 60 silnic



město



vesnice



silnice

1 figurka zloděje



18 žetonů s čísly



- 1x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 2x
- 1x

2 hrací kostky



CATAN – rozšíření pro 5–6 hráčů

11 dílů krajiny

les (2)
pastvina (2)
pole (2)
vrchovina (2)
hory (2)
poušť (1)

25 karet surovin (po 5 od každé)

dřevo
vlna
obilí
jíl
ruda

9 akčních karet

Rytíř (6)
Pokrok (3)

4 části rámu se 2 přístavy

2 karty se stavebními náklady

28 žetonů s čísly



Hrací figurky (ve 2 barvách)

8 měst
10 vesnic
30 silnic



město



vesnice



silnice

CATAN – scénář Pomocníci

10 karet

pomocníků



CATAN – scénář Nejlepší přátelé

84 žetonů přízně

12 žetonů přízně cechu obchodníků (*povoz*)
12 žetonů přízně cechu kupců (*lod'*)
12 žetonů přízně cechu stavitelů silnic (*lopata*)
24 žetonů přízně cechu učenců (*kniha*)
24 žetonů přízně cechu architektů (*kružítka*)



obchodník



kupec



stavitel silnic



učenec



architekt

12 žetonů Katanu



1 podložka cechů



Herní materiál ke geografickým scénářům Korsika a New York

1 oboustranný herní plán



Korsika



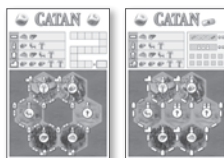
New York

Herní materiál CATAN – Kostková hra

6 surovinových kostek



1 blok na záznam her



1 plátěný sáček



Vysvětlivky ke hře CATAN – Osadníci z Katanu

Seznam hlavních pojmů:

Akční karty

Cesta

Fáze zakládání

Karta s vítězným bodem

Když padne „7“

Křižovatka

Kombinovaná fáze obchodu a stavění

Konec hry

Město

Nejdelší obchodní cesta

Největší vojsko

Obchod

Obchod vnitřní

Obchod se zámořím

Pobřeží

Pokrok

Poušť

Poznámky k některým kartám pomocníků

Pravidlo odstupů mezi dvěma vesnicemi

Průběh hry

Přístav

Rytíř

Sílnice

Startovní rozmístění pro začátečníky

Stavební náklady

Stavění

Taktika

Vesnice

Vítězné body

Výstavba variabilního herního plánu

Zloděj

Žetony s čísly



A

Akční karty

Existují 3 druhy akčních karet: Rytíř (→), Pokrok (→) a karty s vítězným bodem (→). Hráč, který kupuje akční kartu, si vezme vrchní kartu z balíčku akčních karet. Hráč své akční karty drží v tajnosti až do okamžiku, kdy je chce zahrát. To může být v kterékoli fázi tahu, třeba i **před hodem kostkami**. Hráč, který je na tahu, může zahrát vždy jen jednu akční kartu, ale ne tu, kterou právě v tomto tahu koupil. Jedinou výjimkou je karta s vítězným bodem, jestliže díky ní získal desátý vítězný bod. V tom případě ji zahraje hned, vyhrává a hra končí. Všechny karty s vítěznými body se odkrývají až na konci hry.

Poznámka: Pokud má být hráč okraden (viz „Když padne 7“: aktivace zloděje), může takto přijít pouze o karty surovin z ruky. Akční karty by měl ještě předtím odložit stranou.

C

Cesta

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



F

Fáze zakládání

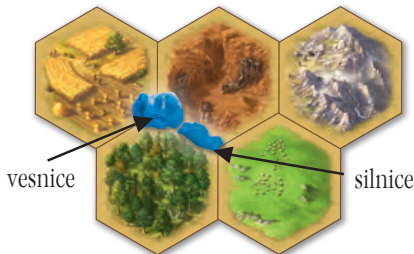
- Když se sestaví herní plán (pro začátečníky nebo variabilní), každý hráč si vezme materiál ve své barvě: 5 vesnic, 4 města a 15 silnic a dále kartu se stavebními náklady.
- Karty se surovinami se rozdělí a vytvoří 5 balíčků, které se uloží do přihrádek v krabici. Ty se připraví vedle hracího plánu.
- Připraví se obě zvláštní karty a kostky.
- Akční karty se zamíchají a zakryté balíček se položí lícem dolů do poslední volné přihrádky v krabici.
- Zloděj se postaví na poušť.

Ve fázi zakládání se odehrají 2 kola, kdy hráči postupně postaví 2 silnice a 2 vesnice.

1. kolo

Všichni hodí kostkou a vyhraje ten, kdo hodil nejvíc. Hráč si zvolí křižovátku (→) a umístí na ni jednu svou vesnici. K umístění vesnice připojí jednu silnici v libovolném směru. Ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček.

Pozor: Všichni musí dodržovat pravidlo o odstupu mezi 2 vesnicemi.



2. kolo

Poslední z prvního kola hned umísťuje 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 na ni opět navazuje v libovolném směru. Za tuto druhou vesnici si hráči již berou své první výnosy: vezmou si od každého přilehlého dílu kartu s příslušnou surovinou.

*Hráč, který začal ve fázi zakládání, začíná i hru samotnou: hází a určuje tak výnosy z prvního tahu. Tipy najdete pod heslem **Taktika** (→).*

K

Karta s vítězným bodem

Mezi akčními kartami jsou i karty s vítěznými body. Tuto kartu si hráč může koupit. Tyto akční karty zachycují důležité momenty kulturního rozvoje, které se odráží v konkrétních budovách. Pokud hráč koupí akční kartu s vítězným bodem, je vhodné držet ji takovým způsobem, aby si ostatní hráči nemohli nic určitého domyslet. Teprve v okamžiku, kdy má hráč pohromadě celkem 10 bodů, odkrývá svou kartu s výherním bodem. Je přípustné, aby karet s vítězným bodem bylo více.

Když padne 7

Když v součtu hodu dvou kostek padne 7, nikdo nebere žádné výnosy. Naopak:

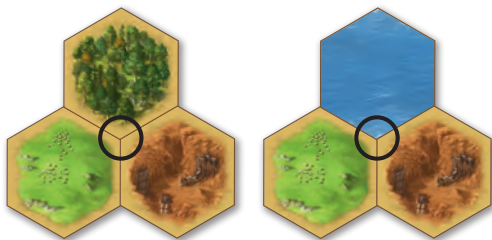
- Všichni si spočítají karty v ruce. Kdo jich má více než 7 (tj. 8, 9 a více), musí polovinu odevzdat do banku. Při lichém počtu karet hráč vrátí polovinu karet zaokrouhlenou dolů. Vrací se karty podle vlastního výběru.

Příklad: Petra má 6 karet, Jana 8 a Karel 11. Jana tedy vrátí 4 karty a Karel odloží 5 karet.

- Poté hráč, který házel, vezme zloděje (→) a přemístí jej na žeton na **jiném** dílu krajiny. Z tohoto dílu nebudou prozatím žádné výnosy. Kromě toho si ještě vybere jednoho z hráčů, jejichž vesnice nebo město leží na hranici nového domova zloděje, a okrade jej – vezme si z jeho ruky jednu kartu suroviny. Okrádaný hráč přitom drží karty lícem k sobě, aby na ně zloděj neviděl.
- Viz také heslo Rytíř (→).
- Zloděje je možné umístit také na poušť, i když tam neleží žádný žeton.

Hráč pokračuje ve svém tahu fází obchodování.

Křížovatka



Místo, kde se celkem dotýkají 3 díly krajiny, se nazývá křížovatka. Pouze zde se smějí stavět vesnice. Vesnice či město na křížovatce je ovlivněno všemi přilehlými krajinami.

Kombinovaná fáze obchodu a stavění

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

Pokud se používá kombinovaná fáze obchodování a stavění, může hráč využívat svůj přístav již v tahu, kdy ho postavil.

Konec hry

Hra končí, když hráč, který je na tahu, dosáhne 10 bodů.

Příklad: Hráč má 2 vesnice (2 body), Nejdlejší obchodní cestu (2 body), 2 města (4 body) a 1 kartu s vítězným bodem. Koupí si akční kartu a je to další karta s vítězným bodem. Hráč nyní odkryje oba body na akčních kartách a vyhrává.

M

Město

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 vítězných bodů. Město také přináší svému majiteli dvojnásobné výnosy z přilehlých krajin. Uvolněnou vesnici je možné v budoucnu znovu použít.



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

Tip: Bez měst se hra dá těžko vyhrát, protože vesnice je pouze za 1 bod a hráč jich má k dispozici jen pět.

N

Nejdlejší 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 vítězných bodů. Pozor: Má-li silnice odbočky, platí vždy jen nejdlejší souvislý úsek.
- Kdykoli jiný hráč postaví silnici delší, dostane kartu i body on.
- Obchodní cestu lze přerušit! Pokud jiný hráč postaví vesnici na křížovatce, která je součástí nejdlejší cesty, je tato přerušena a karta se může stěhovat k jinému hráči.



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

Pozor: Vlastní vesnice/města obchodní cestu nepřerušují!

- Mají-li po přerušení dva či více hráčů stejné dlouhé souvislé silnice, karta se vrací do banku až do okamžiku, kdy má jeden hráč opět delší silnici než ostatní.

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 zámorím). Obchodovat může libovolně dlouho, 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. Není dovoleno karty darovat (tedy vyměnit 1 či více karet za 0 karet).

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. Ptá se tedy: „Kdo mi dá cihlu? Nabízím rudu.“ Spoluhráč nabízí: „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 zámorím

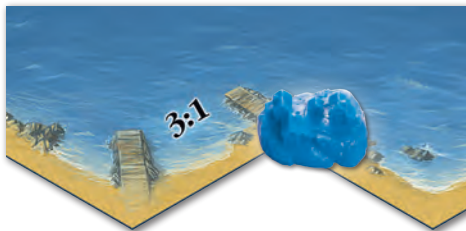
Hráč na tahu může obchodovat také bez spoluhráčů – obchoduje se zámorím.

- Nejjednodušší, 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 žádný přístav.

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

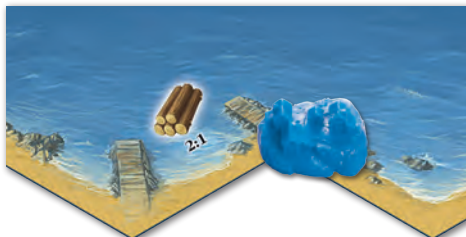
- Další variantou zámorského obchodu je vlastní přístav. Hráč si může postavit vesnici na křižovatce s označením přístavu. Existují:

1. **Přístav 3 : 1:** Hráč, který má vesnici v přístavu 3 : 1, může, je-li právě na tahu, odložit jakékoli 3 stejné 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 vyobrazenou 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 může rovněž vyměnit 4 dřeva za 2 jiné suroviny.

Důležité: Zámorský obchod smí provádět pouze hráč na tahu.

P

Pobřeží

Místo, kde pevnina 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 jedné krajiny.

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

Ovšem vesnice na pobřeží, které nebyly umístěny na přístavu, neposkytují při vyměňování žádnou výhodu.

Pokrok

Karta Pokrok patří do skupiny akčních karet.

- **Stavba silnic (2x):** Kdo zahraje tuto kartu, může ihned postavit 2 nové silnice (podle normálních pravidel), za které se neplatí surovinami.
- **Vynález (2x):** Tato karta opravňuje hráče k tomu, aby si vzal z banku 2 libovolné karty surovin. Pokud ještě nestavěl, může kartu využít právě ke stavbě.
- **Monopol (2x):** Kdo zahraje tuto kartu, vybere si jednu libovolnou surovinu a všichni hráči mu musí odevzdat veškeré karty této suroviny, které mají právě v ruce.

V jednom tahu může hráč zahrát pouze jednu akční kartu.

Poušť

Poušť je jediný díl krajiny, ze kterého nejsou žádné výnosy. S tím je třeba počítat, stavíte-li vesnici na křižovatce s pouští. Poušť je rovněž původním domovem zloděje. Tady stojí zloděj na začátku hry, než padne 7 a je přesunut jinam.

Poznámky k některým kartám pomocníků

Marianne: Pokud si hráč vybral Marianne, může ji využít již v následujícím tahu protihráče.

Vincent: Pouze vyložená karta rytíře smí být takto využita.

Nassir: Od obou spoluhráčů musí být požadována stejná surovina. Pokud nedostane žádnou surovinu nebo pouze od jednoho spoluhráče, považuje se karta za využitou a musí být otočena, popřípadě odložena.

Siegfried: Karta musí být využita při nejbližším hodu „7“. Hráč buď neztratí žádné nadbytečné suroviny, nebo dostane 1 libovolnou surovinu. V obou případech se karta považuje za využitou.

Louis: „Krajní“ silnice je taková, která sousedí pouze jednou stranou s vlastní silnicí, vesnicí nebo městem. Krajní silnici lze odstranit i v případě, že by sousedící vesnice nebo město zůstaly bez silnice.

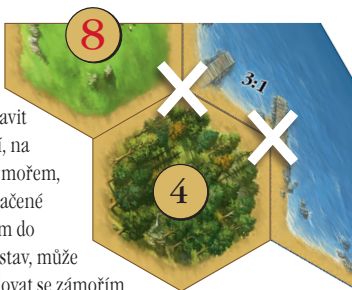
Pravidlo odstupu mezi dvěma vesnicemi

Vesnici lze postavit na volné křižovatce pouze v případě, že žádná ze sousedních 3 křižovatek ještě není zastavěna.

Přístav

Když chce hráč vlastní přístav, musí postavit vesnici na pobřeží, na hranici pevniny s mořem, na křižovatce označené molem vyběhající do moře. Kdo má přístav, může výhodněji obchodovat se zámořím

(viz Obchod se zámořím). **Pozor:** Pokud hráč postaví přístav, může ho používat k obchodování od svého následujícího tahu.

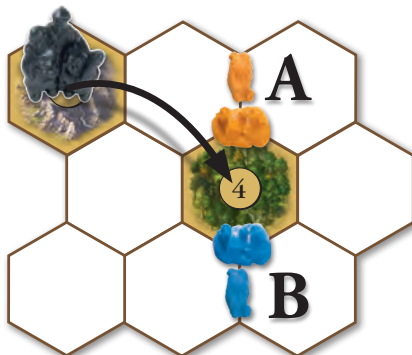


R

Rytíř

Kdo v průběhu svého tahu zahraje kartu Rytíř, musí ihned přemístit zloděje.

- Hráč přesune figurku zloděje na libovolný jiný žeton.
- Pak může ještě okrást některého ze spoluhráčů, kteří mají město nebo vesnici na hranici tohoto dílu. Učiní tak jednoduše tím, že mu vytáhne 1 kartu suroviny z ruky. Okradený hráč drží karty lícem k sobě, aby do nich zloděj neviděl.
- Dokud někdo jiný nezahraje Rytíře nebo dokud nepadne 7, platí, že krajina se zlodějem nevynáší žádné suroviny.
- Kdo jako první vyloží celkem 3 Rytíře, dostane zvláštní kartu Největší vojsko, která má hodnotu 2 vítězných bodů.
- V okamžiku, kdy jiný hráč vyloží více Rytířů, stěhuje se karta i s body k novému majiteli.



Příklad: Hráč vyloží kartu Rytíř. Přemístí zloděje z hor do lesa na žeton s číslem 4. Od hráče A nebo B si vezme z ruky kartu suroviny. Padne-li v dalších tazích součet 4, hráči A a B nedostanou žádné výnosy dřeva.

Důležité: Je-li zahrán Rytíř, nekontroluje se, zda někdo nemá v ruce více než 7 karet. Karty se odhazují pouze tehdy, když padne „7“ a někdo má v ruce více než 7 karet.

S

Silnice

Silnice spojují vesnice a města jednoho hráče. Silnice se musí postavit na cestě, viz Cesta (→). Není možné postavit novou vesnici bez předchozí stavby silnice. Silnice nemají hodnotu vítězných bodů, pouze pokud hráč získá zvláštní kartu Nejdleší obchodní cesta (→). Na každou cestu lze postavit jen jednu silnici. Na pobřeží (hranice mezi mořem a pevninou) lze silnice stavět, ale mezi dvěma díly moře nikoliv.

Stavění

Poté, co hráč hodil kostkou, vzal si výnosy a uzavřel obchody, smí stavět. To znamená, že odevzdá do banku příslušný počet karet surovin. Hráč není omezen ve stavění ani nákupu akčních karet ničím jiným než zásobou svých surovin. Více viz stavební náklady (→), silnice (→), vesnice (→), město (→), akční karty (→). Každý hráč může postavit maximálně 15 silnicí, 5 vesnic a 4 města. Povyšením vesnice na město získá hráč vesnici zpět a může ji postavit jinde. Silnice a města zůstávají na herním plánu až do konce hry na svém místě.

Když hráč ohlásí konec stavění, ukončil svůj tah a hraje soused po jeho levici. Viz též kombinovaná fáze.

T

Taktika

Hrajete-li na variabilně postaveném herním plánu, je třeba vždy zohlednit odlišnou výchozí situaci. Existuje však několik bodů, které je dobré vzít v úvahu pokaždé:

1. Na začátku hry jsou nejdůležitější cihly a dřevo. Obě suroviny jsou třeba pro stavbu silnic a vesnic. Proto je vhodné zajistit si přísun těchto surovin vesnicí u dobrého lesa nebo pahorkatiny. Dobrý znamená, že je díl označen velkým číslem, které bude pravděpodobně padat (5, 6, 8, 9).
2. Nepodceňujte význam přístavů. Kdo má vesnici u výnosného pole, měl by si zajistit přístav specializovaný na obilí.
3. Když zakládáte první dvě vesnice, dejte si pozor, aby do budoucna zůstalo dost prostoru pro další rozvoj. Například v nitru ostrova hrozí zablokování spoluhráči.
4. Lepší vyhlídky má ten, kdo čile obchoduje. I když nejste sami na tahu, snažte se udělat nabídku hráči, který vyzývá k obchodu. Může vám to prospět do budoucna.

V

Vesnice

Vesnice má hodnotu 1 vítězného bodu. Vesnici lze postavit na křižovatce, kde se dotýkají 3 díly krajiny. Majitel vesnice pak bere výnosy ze všech tří krajin. Kdo chce postavit vesnici, musí:

- vždy navázat na vlastní silnici,
- vždy dodržet pravidlo odstupů mezi dvěma vesnicemi.

Pozor: Hráč, který postavil 5 vesnic, žádné další nemá. Musí nejprve povýšit některou z nich na město, aby získal zpět její figurku a mohl stavět další vesnici.

Vítězné body

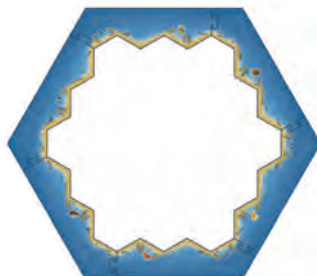
Vyhrává ten, kdo jako první nashromáždí 10 bodů.

Vesnice	= 1 bod
Město	= 2 body
Nejdelší obchodní cesta	= 2 body
Největší vojsko	= 2 body
Karta s vítězným bodem	= 1 bod

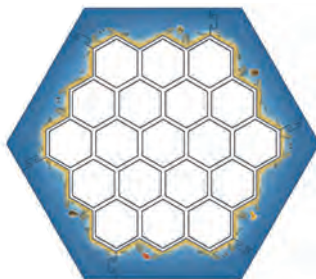
Každý hráč podle pravidel dostane již na začátku 2 body (za 2 vesnice). K vítězství tedy chybí ještě 8 bodů.

Výstavba variabilního herního plánu

1. Nejprve sestavte do sebe 6 částí rámu s přístavy. Mohou být v libovolném pořadí vedle sebe (malá čísla na spojnicích se nemusí shodovat), ale dejte přitom pozor, abyste nepoužili rubovou stranu rámu, kde přístavy nejsou.



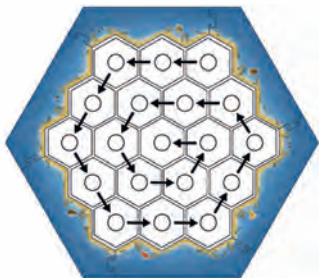
2. Díly pevniny otočte rubem nahoru a zamíchejte je. Poté je postupně dávejte jeden po druhém lícem nahoru dovnitř rámu, dokud jej celý nezaplňte.



3. Rozložení žetonů s čísly:

- Žetony s čísly otočte písmeny nahoru a položte vedle herního plánu.
- V abecedním pořadí pokládejte žetony na herní plán písmenem dolů (tedy číslem nahoru). Začněte na libovolném rohovém poli a pokračujte proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Na poušť žeton nedávejte.



Jakmile jsou všechny žetony umístěny, otočte je číslem nahoru. Pokračujte k fázi zakládání (→).

Z

Zloděj

Černá figurka je zloděj. Na začátku hry stojí na poušti. Pohybuje se pouze tehdy, když padne v součtu 7 nebo některý hráč zahraje akční kartu Rytíř (→).

Když je zloděj přemístěn na díl krajiny (postavte jej na žeton), nedává tato krajina žádné výnosy tak dlouho, dokud není zloděj opět přesunut jinam.

Z

Žetony s čísly

Malé kulaté žetony jsou označeny čísly od 2 do 12, přičemž 2 a 12 jsou k dispozici pouze jednou, 7 vůbec ne [viz Zloděj (→)] a ostatní čísla dvakrát. Čím je číslo větší (opticky, nikoli hodnotově), tím je větší pravděpodobnost, že padne. Teoreticky mají nejčastěji padat čísla 6 a 8, proto jsou navíc červená.

Čím častěji číslo padá, tím častěji přináší suroviny hráčům, jejichž vesnice a města jsou na hranici příslušného dílu krajiny. Písmena na zadní straně jsou podstatná pouze pro výstavbu variabilního herního plánu [viz Výstavba variabilního herního plánu (→)].

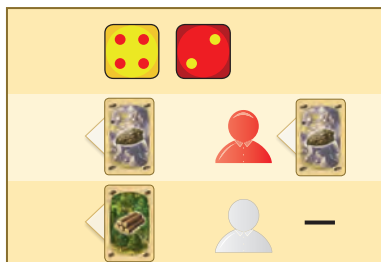


Počáteční rozestavení a příklady hry

Suroviny na začátku hry a posloupnost hry

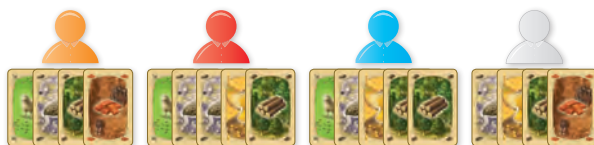
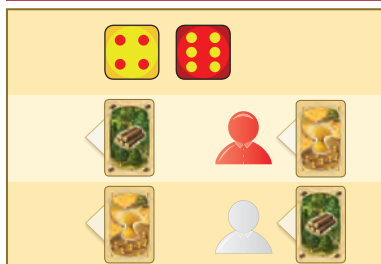


1. TAH



Oranžový hráč by potřeboval 1 dřevo, aby z něj společně s cihlou postavil silnici. Červený hráč a modrý hráč mají dřevo. Červený má jen 1 dřevo a chtěl by si ho ponechat. Modrý má 2 dřeva, jedno by poskytl, ale jen za 1 cihlu. Protože oranžový má jen 1 cihlu, tato výměna se neuskuteční. Oranžový hráč nesmlouvá. Cestu tedy nepostaví a předá kostku dále červenému hráči.

2. TAH



Červený by potřeboval 1 cihlu, ale oranžový a bílý by si svou cihlu chtěli ponechat. Červený nesmlouvá. Má 1 rudu, 1 obilí a 1 vlnu a koupí si za to akční kartu: Pokrok - Vynález. Poté předá kostku modrému.

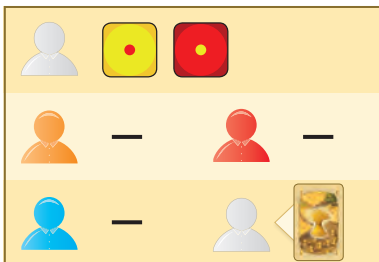
3. TAH



Modrý by potřeboval 1 cihlu. Bílý by chtěl za 1 cihlu 1 vlnu. Modrý by si sice raději nechal vlnu, aby si koupil akční kartu, rozhodne se ale pro výměnu. Modrý a bílý si vymění 1 cihlu za 1 vlnu. Modrý postaví 1 silnici. Následně předá kostku bílému.



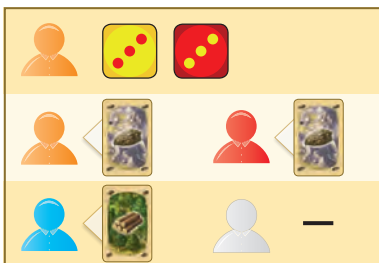
4. TAH



Bílý má suroviny na stavbu 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Postavil by však raději 1 silnici a 1 vesnici. Proto nabízí 1 obilí a 1 rudu za 1 dřevo a 1 cihlu. Oranžový se rozmýšlí, zda na tento obchod přistoupí. Měl by tak - až na jednu - všechny suroviny pro stavbu města. Protože se ale obává, že by mu bílý mohl 2 silnicemi odříznout cestu, tohoto obchodu se zrekne. Bílý nemění, staví 1 silnici a koupí 1 akční kartu: Rytíř.

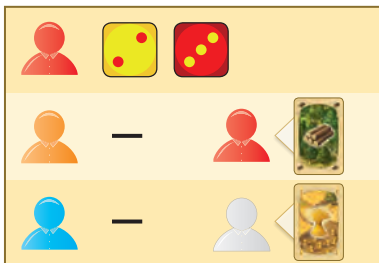


5. TAH

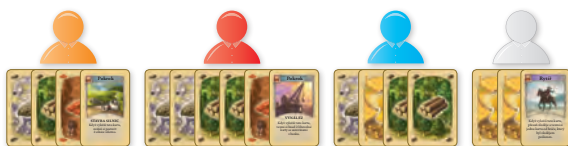


Oranžový má taktéž suroviny ke stavbě 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Nejdříve koupí akční kartu. Vytáhne si kartu: Pokrok - Stavba silnic. Nemůže sice kartu ihned použít (právě zakoupené akční karty se smí použít až v příštím tahu), ale jelikož může v příštím tahu postavít 2 silnice, ponechá si suroviny, aby s nimi mohl postavít eventuálně vesnici.

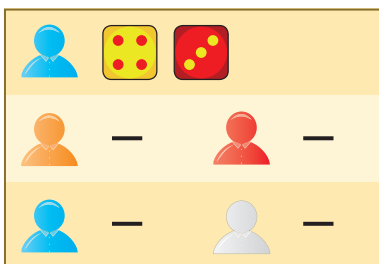
6. TAH



Červený by chtěl postavit město. Má 2 rudy 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 skřípajícími zuby přijme. Červený dá bílému 1 cihlu a 1 dřevo a obdrží za to 1 obilí. Červený vynese 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. TAH

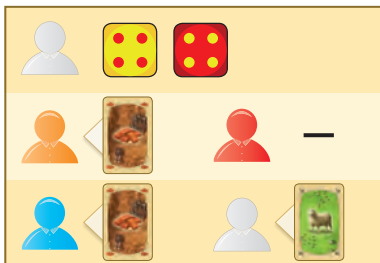


Modrý se rozčiluje nad posledním tahem. Promeškal šanci nabídnout červenému 1 rudu za 1 cihlu, aby tím mohl zamezit výhodné směně 2 karet za 1. Modrý hráč umístuje zloděje, protože padlo číslo 7. Existuje sice výhodnější krajina pro zloděje (pahorkatina s 9), u které mají vesnici jak bílý, tak červený, 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 ovci vyměnit - v rukách hráčů již opravdu žádné ovce nejsou. Modrý tedy neobchoduje ani nestaví.



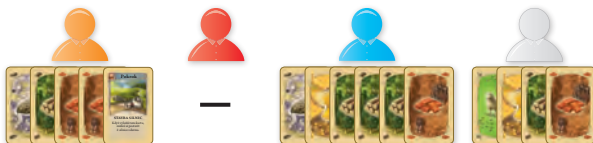
Modrý bere zloděje z pouště a staví ho na pastvinu s číslem 8. Vytáhne si od bílého kartu (dřevo).

8. TAH

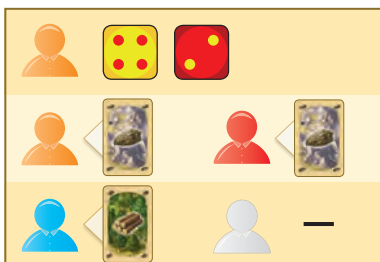


Jelikož může hráč kdykoli během svého tahu použít akční kartu, zahraje bílý před hodem kostkou Rytíře, aby odstranil ze svého vlastního pole zloděje. Zablokuje jiné pole, na kterém on sám nemá žádnou vesnici. Toto se mu vzápětí vyplatí. Pokud by bílý napřed házel, nesklidil by ze své pastviny žádný výnos. 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 ležet před sebou. Nyní má všechny suroviny potřebné pro stavbu vesnice, proto jednu postaví.

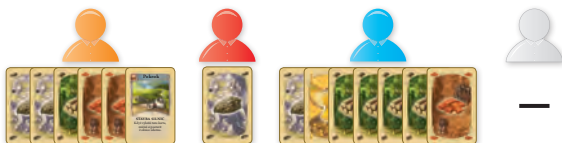
Bílý zahraje před hodem kostky kartu Rytíře. Přesouvá zloděje na pole s číslem 10 a bere červenému (dřevo).



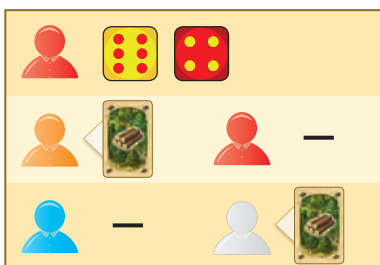
9. TAH



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



10. TAH

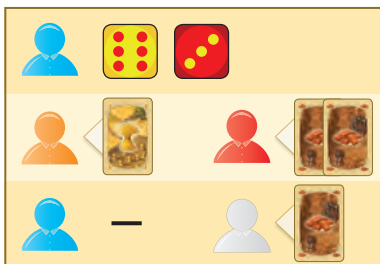


Krajina s číslem 10 je blokována zlodějem, proto vyjdu červený a modrý z tohoto hodu naprázdno.

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



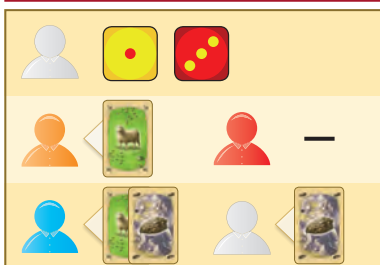
11. TAH



Modrý má v ruce již 7 surovin a měl by tím pádem začít rychle stavět. Se surovinami, které má k dispozici, může postavit jen jednu silnici, chtěl by ale raději vybudovat vesnici. Na to mu chybí 1 vlna, surovina, která je stále nedostatkovým zbožím. Protože má 4 dřeva, mohl by je směnít za 1 ovci přes obchod se zámořím (obchod s bankem), ale pak by mu 1 dřevo chybělo. Proto se ptá, zda by mohl někomu 1 dřevo odprodat. Oranžový cítí šanci na stavbu města a za 1 dřevo požaduje 1 rudu nebo 1 obilí. Modrý smění s oranžovým 1 rudu za 1 dřevo. Poté mění s bankem 4 : 1, postoupí svá 4 dřeva a obdrží za to 1 vlnu. Nakonec postaví vesnici.



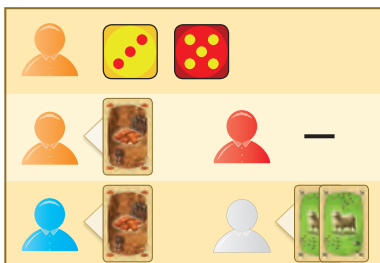
12. TAH



Bílý postaví 1 silnici a předá kostku oranžovému.



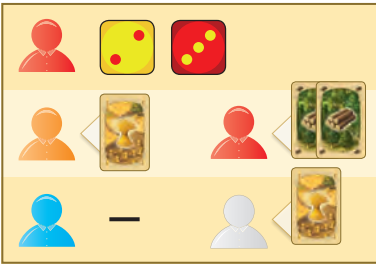
13. TAH



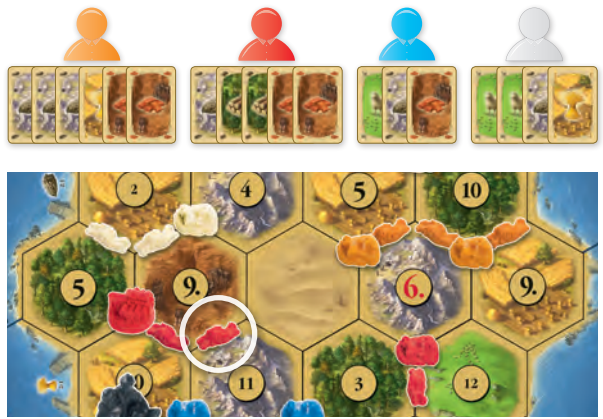
Oranžový by mohl postavit město, kdyby měl obilí navíc. Nikdo však obilí nesměňuje - ani za vlnu (jednoduše obilí nikdo nemá). Proto oranžový postaví 1 vesnici.



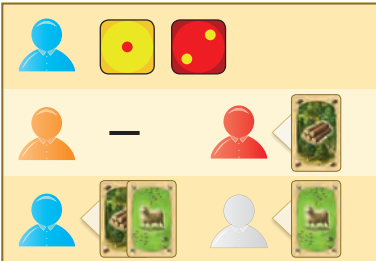
14. TAH



Červený postaví 1 silnici a ušetří zbytek svých surovin.



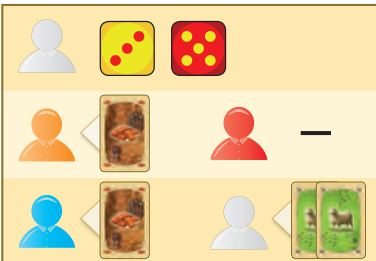
15. TAH



Modrý by rád získal 1 obilí, aby si koupil akční kartu, ale nikdo s ním nechce obchodovat. Proto postaví 1 silnici.



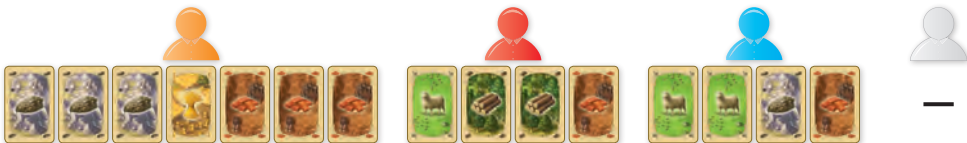
16. TAH



Bílý má teď hodně vlny a přístav na vlnu. Může měnit 2x 2 vlny za 2 libovolné suroviny. To by bylo téměř na město. Proto se ptá, kdo by měl zájem o vlnu, za kterou by dal rudu nebo obilí.

Modrý nemá zájem o vlnu a oranžový si sám šetří na město. Červený oproti tomu má slabou produkci vlny (jen na čísle 12) a chce brzy stavět vesnici. Proto mění s bílým 1 rudu za 1 vlnu. Bílý mění přes svůj přístav na vlnu 2 vlny za 1 rudu a 2 vlny za 1 obilí a postaví tak město.





Bílý je se 4 body ve vedení. Má s městem a vesnicí u pastviny s číslem 8 silnou produkci vlny, která v kombinaci s jeho přístavem na vlnu nabízí široký potenciál. Je však také závislý na tom, aby padala osmička. Kromě toho je osmičková pastvina výhodným cílem pro zloděje, alespoň pokud je bílý ve vedení. I když nemá momentálně žádné suroviny v ruce, je velmi pravděpodobné, že budoucí produkce surovin bude stačit k tomu, aby brzy postavil další vesnice. Protože má jen slabou produkci rudy, bude se muset brzy rozhodnout, jestli svou rudu bude investovat do výstavby měst, nebo jestli vsadí na akční karty a stavění vesnic. Protože již vlastní kartu Rytíře, jeví se druhá varianta jako výhodnější (bude stavět vesnice a snažit se získat kartu Největší vojsko za karty Rytířů).

Oranžový má 3 body, ale 7 karet v ruce. Pokud bude mít v dalším kole štěstí při hodu kostkami (5, 8 nebo 9), může postavit město. Se svou silnou produkcí rudy a obilí bude dobře zaopatřen, aby mohl co nejdříve povýšit své vesnice na města. S výslednou produkcí by byl pro oranžového výhodný směnný přístav. Nabízí se přístav 3 : 1, v jehož směru se ubírá jedna silnice. Oranžový bude ale čelit

problému, že by mohl proti modrému ztratit vítězné body za Nejdelší obchodní cestu a proti bílému za Největší vojsko, neboť oba jsou momentálně v produkci o něco silnější. Přesto je pozice oranžového silná a perspektivní.

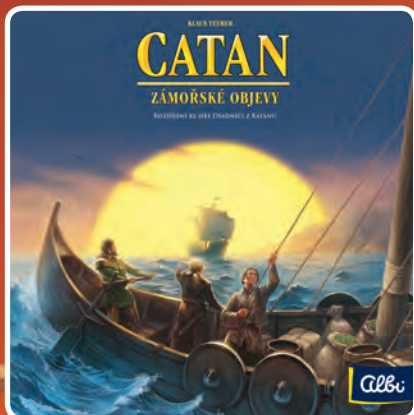
Červený má 3 body, je ale v poněkud choulostivé situaci. Pole s obilím, které nutně potřebuje, je blokováno a možnosti expanze jsou také spíše slabší. Červený potřebuje nutně další vesnici (na tu mu chybí jen 1 obilí) a měl by se rychle snažit postavit nové silnice, aby si zajistil ještě několik míst pro další vesnice. Také modrý má 3 body a stojí před podobným problémem jako červený. Jedna silnice vede podél vesnic bílého a oranžového do míst, kde již stavět nemůže. Další volná silnice vede na území, o které se zajímají také červený a oranžový. Modrý má však s cihlami 8 a dřevem 6 tu výhodu, že vlastní nejlepší produkci pro stavbu silnice. Protože se modrý zřejmě nedostane ke stavbě více měst, měl by se soustředit na stavbu vesnic a silnic, aby dostal Nejdelší obchodní cestu.

Rozhodnuto však není ještě nic!



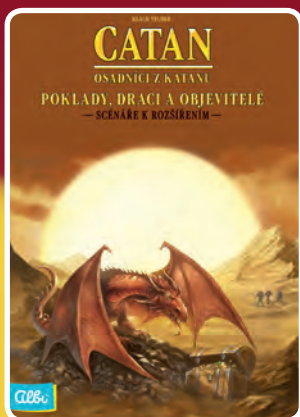
Zkuste další dobrodružství z ostrova Katan:

TEMATICKÁ ROZŠÍŘENÍ KE HŘE CATAN – OSADNÍCI Z KATANU:



ROZŠÍŘENÍ JSOU SAMOSTATNĚ NEHRATELNÁ.

SCÉNÁŘE
K ROZŠÍŘENÍM



SAMOSTATNÁ HRA
PRO 2 HRÁČE





TIRÁŽ

Autor: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2002, catan.de

Ilustrace: Michael Menzel

Grafické zpracování: Michaela Kienle

Zpracování herních figurek: Andreas Klover

3D grafika: Andreas Resch

Redakce edice: Arnd Fischer, Martin Pflieger

Překlad: Václav Pražák

Výrobce:

© 2019

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7

70184 Stuttgart

info@kosmos.de, kosmos.de

Všechna práva vyhrazena. MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 693152

Albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámová 13

186 00 Praha 8

Infolinka: +420 737 221 010

www.albi.cz

eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

e-shop: www.albi.sk