

CATAN

HVĚZDOPLAVCI

PRAVIDLA HRY

„V žádném případě nejsme schopni zabránit tomu, aby do naší sluneční soustavy pronikla nějaká pokročilá civilizace, protože by nás vědecky a technologicky převyšovala. Není však třeba podsouvat jí nepřátelské úmysly, neboť její dlouhá existence již sama o sobě poukazuje na skutečnost, že se její představitelé naučili koexistovat s jím podobnými i odlišnými tvory.“

Carl Edward Sagan, astronom & astrofyzik

V polovině 3. tisíciletí lidstvo kolonizovalo neobydlené planety a měsíce své sluneční soustavy. Krátce poté, co lidé hluboko pod povrchem jednoho ze Saturnových měsíců objevili dosud neznámou krystalickou látku, podařilo se jim s její pomocí zkonstruovat pohon, který umožnil cestování několikanásobnou rychlostí světla a dovolil hvězdoplavcům překonat hranice domovské sluneční soustavy.

Ti velmi brzy narazili na inteligentní mimozemské národy, které rovněž disponovaly technologií mezihvězdných cest rychlostí několikrát přesahující rychlost světla: Zelenokožce, Vědouce, Obchodníky, Diplomaty a Nomády.

O historii těchto národů a hvězdoplavců se více dočtete v almanachu.

Úvod

Aby uvedení do hry proběhlo co možná nejsnáze, budeme používat několikadílný systém pravidel vycházející ze hry CATAN – Osadníci z Katanu:

Jakmile sestavíte herní plán, přečtete si **krátký úvodní přehled hry na str. 2**. Poté pokračujte ve čtení **dalších příprav a průběhu hry na str. 3**. Následně už můžete začít hrát. Tato pravidla obsahují všechny důležité informace, které jsou pro hraní zapotřebí. Jestliže vyvstanou otázky vyžadující detailnější odpovědi, můžete sáhnout po **almanachu**. Zde najdete u všech klíčových slov označených (→) další podrobnosti. V almanachu na str. 4–5 naleznete rovněž výčet veškerého herního materiálu.

OBSAH

Sestavení herního plánu	1
Přehled hry	2
Příprava herního materiálu	3
Průběh hry	4
Konec hry	8

PŘÍPRAVA HRY

SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU

Herní plán znázorňuje malou část nekonečného vesmíru. V dolní části se nacházejí 4 planetární soustavy vesmírného sektoru zvaného Catan. Odtud vyráží vaše objevitelské kosmické výpravy.

Pro začátečníky

Pro méně zkušené hvězdoplavce doporučujeme sestavit herní plán podle schématu na str. 2–3. Propojte všech 6 dílů herního plánu a položte 15 vesmírných kvadrantů (→) lícem nahoru do výřezů v herním plánu. Zbývající kvadrant vraťte do krabice. Umístěte žetony s čísly lícem nahoru na planety v sektoru Catan. Na planety, jež mají být v průběhu hry prozkoumány, rozložte žetony s čísly (→) náhodně lícem dolů. Symboly na rubových stranách žetonů se musí shodovat se symboly na planetách.

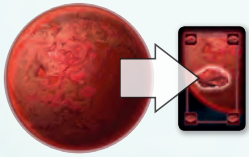
Pro pokročilé

Jakmile budete mít za sebou několik partií této hry, můžete sestavit i vlastní herní plán. Příslušná pravidla naleznete v almanachu pod heslem Variabilní sestavení herního plánu (→).

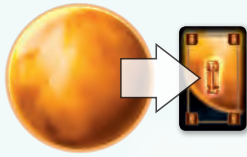


PŘEHLED HRY

- Před vámi se rozkládá vesmír. Pokud ponecháme stranou sektor Catan, můžete během hry prozkoumávat 8 planetárních soustav a 4 vnější výspy mimozemských národů.
- V této části galaxie se nachází 5 různých druhů planet. Každá z nich produkuje vždy jeden druh suroviny. Suroviny jsou představovány kartami. **Planety poskytují následující výnosy:**



Červená planeta poskytuje ruda.



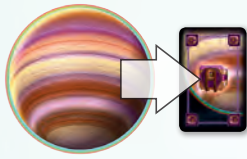
Oranžová planeta poskytuje palivo.



Modrá planeta poskytuje karbon.



Zelená planeta poskytuje potraviny.



Pruhovaná planeta poskytuje zboží.

- Hru začínáte se 2 koloniemi a 1 kosmickým přístavem. Díky nim máte již od začátku 4 vítězné body, protože každá kolonie má hodnotu 1 vítězného bodu a vesmírný přístav 2 vítězných bodů. Kdo získá jako první 15 vítězných bodů, stává se vítězem.
- Abyste dostali vítězné body, musíte zakládat nové kolonie, kosmické přístavy a obchodní stanice. To vyžaduje stavět rovněž kosmické lodě. A kdo bude chtít stavět, bude potřebovat suroviny.
- Jak je získat? V každém tahu se určuje, které planety poskytují výnosy. To se děje pomocí součtu hodů na 2 kostkách. Pokud například padne dohromady „5“, získají hráči výnosy ze všech planet, na nichž leží žeton s číslem 5. Na obrázku vpravo by šlo tedy o červenou planetu (ruda).
- Suroviny však dostanete pouze tehdy, jestliže s planetami, které právě poskytují výnosy, sousedí vaše kolonie nebo kosmické přístavy. Na obrázku vpravo sousedí žlutá kolonie (A) a bílý kosmický přístav (B) s červenou planetou „5“. Pokud tedy padne „5“, získají žlutý a bílý hráč každý 1× ruda.
- Kolonie a kosmické přístavy sousedí vždy se 2 planetami, a „vynáší“ tak – v závislosti na výsledku hodu – 2 různé suroviny. V našem příkladu sousedí žlutá kolonie (A) s červenou a zelenou planetou.
- Jelikož není možné, abyste měli kolonie / kosmické přístavy u všech planet a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny pouze zřídka nebo vůbec. Ke stavění však budete potřebovat konkrétní kombinace surovin.
- Z tohoto důvodu můžete měnit suroviny a zboží s bankem nebo obchodovat s ostatními hráči. Zapojujte se proto do výměn aktivně! Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte surovinu, kterou nutně sháníte.
- Nové kolonie a obchodní stanice smíte budovat za pomoci svých lodí na volných kolonizovatelných křižovatkách nebo v docích. Proto musíte se svými loděmi cestovat vesmírem k novým planetárním soustavám a vnějším výspám mimozemšťanů. Během vašeho putování může kdykoli dojít k jedinečným setkáním.
- Dobře si rozmyslete, kde své kolonie postavíte! Na žetonech s čísly se nacházejí různé velké číslice. Čím je číslice větší, tím vyšší je pravděpodobnost, že dané číslo padne. Červená čísla „6“ a „8“ jsou největší, stejně jako pravděpodobnost, že výsledek hodu jim bude odpovídat. Čím častěji nějaké číslo padne, tím častěji poskytují planety s tímto číslem suroviny.

POČÁTEČNÍ SESTAVENÍ A



ROZMÍSTĚNÍ PRO ZAČÁTEČNÍKY

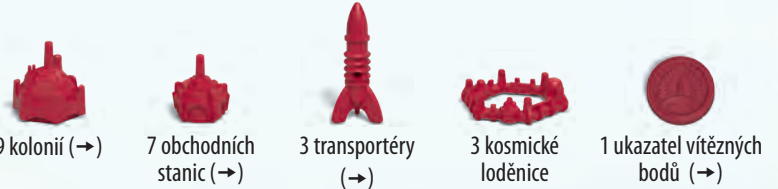


PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HERNÍHO MATERIÁLU

Herní figurky

Figurky hráčů: Každý hráč si vezme všechny figurky v jedné barvě.



Hráči umístí svůj ukazatel vítězných bodů na pole „4“ na stupnici vítězných bodů. Pořadí ukazatelů vítězných bodů na tomtéž poli nemá pro hru žádný význam.

Kombinace určitých figurek vytváří nové figurky:



Mateřská loď: Každý hráč si vezme 1 mateřskou loď (→).

Před první hrou označte každou mateřskou loď v dolní části samolepkou v konkrétní hráčské barvě.

Opatrně uvolněte špičku mateřské lodi a vložte do jejího trupu 5 níže vyobrazených barevných kuliček. Poté trup opět opatrně uzavřete špičkou.



Přehledové karty

Každý hráč si vezme tři přehledové karty (→): Herní tah, Stavební náklady a Vítězné body, které si vyloží před sebe.



Herní tah

Stavební náklady

Vítězné body

Karty surovin

Bank: Roztřídte karty surovin a položte je lícem nahoru do jednotlivých přihrádek v zásobníku na karty. Zboží přijde do přihrádky označené 2:1, ostatní suroviny do přihrádek 3:1.

Balíček zásob: Vezměte od každého z 5 druhů surovin po 8 kartách, dobře je zamíchejte dohromady a takto vytvořený balíček zásob položte do přihrádky označené „7“.

Zásobník položte vedle herního plánu.



Moduly a půlmedaile

Zásobník na moduly položte vedle herního plánu.

Moduly: Moduly přijdou do odpovídajících přihrádek v zásobníku na moduly:



20 nákladních sekcí (→)



24 palubních děl (→)



24 pohonných jednotek (→)

Půlmedaile (→): Položte 40 půlmedailí do jedné přihrádky zásobníku na moduly.



Karty setkání

Zamíchejte dohromady všech 32 karet setkání (→)

a položte je jako balíček lícem dolů do jedné přihrádky zásobníku na moduly.

Karty a figurky přátelství

Karty (→) a figurky přátelství (→) rozřídte podle 4 různých národů. Vytvořte 4 balíčky (pro každý národ jeden) a položte je lícem nahoru vedle herního plánu. Ke každému národu patří odpovídající figurka; postavte ji na vrchní kartu příslušného balíčku (před první hrou zasuňte všechny 4 figurky do podstavců).



Speciální žetony a kostky

Pirátské základny (→) a ledové planety (→):

Položte 5 těchto žetonů vedle herního plánu.



Rezervní žetony s čísly (→):

Vedle výše uvedených žetonů položte lícem dolů 5 žetonů s čísly se symbolem kruhu na rubové straně a zamíchejte je.



Žetony obchodních lodí: Připravte je vedle herního plánu; budou zapotřebí u některých karet setkání.



Kostky: Obě kostky položte vedle herního plánu.



POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

Pro začátečníky

Počáteční kolonie: Umístěte po 2 koloniích a 1 kosmickém přístavu do sektoru Catan, jak ukazuje schéma na str. 2–3.

Pozor: I ve hře tří hráčů se na herní plán umístí 2 kolonie a 1 kosmický přístav ve čtvrté hráčské barvě. S výjimkou blokování kolonizovatelných křižovatek nemají žádný jiný význam.

První loď: Umístěte po 1 kolonizační lodi do kotvišť u vesmírných přístavů podle schématu na str. 2–3.

První výnosy: Každý hráč si vezme 3 karty surovin z balíčku zásob. Karty surovin si hráči drží v ruce tak, aby byl vidět pouze jejich počet, ale nikoli líčové strany.

Půlmedaile: Každý hráč si ze zásobníku modulů vezme 1 půlmedaili.

Moduly: Každý hráč si vezme 1 pohonnou jednotku a připraví ji na svou mateřskou loď.

Začínající hráč: Všichni si postupně hodí oběma kostkami; komu padne nejvyšší součet, začíná hru.

Pro pokročilé

Až za sebou budete mít několik partií hry „CATAN – Hvězdoplavci“, doporučujeme použít volitelné umístování figurek do sektoru Catan ve fázi zakládání (→).

PRŮBĚH HRY – PŘEHLED

Když přijdete na řadu, máte v níže uvedeném pořadí k dispozici následující možnosti:

1.) Fáze výnosů

- Hodte oběma kostkami, abyste určili, které planety budou v tomto tahu poskytovat výnosy. Výsledek platí pro všechny hráče.
- Vezměte si povolený počet karet z balíčku zásob (→).

2.) Fáze obchodování a stavění

Smíte obchodovat (→) a stavět (→).

3.) Fáze letu

- Hodte svou mateřskou loď (→), abyste určili rychlost (→) svých kosmických lodí (→).
- Pohněte svými kosmickými loděmi.

Poté, co odehrajete všechny své akce, předáte kostky svému sousedovi po levici. Ten je nyní na tahu a pokračuje ve hře 1. fázi.

PRŮBĚH HRY – PODROBNĚ

FÁZE VÝNOSŮ

Hod na výnosy

Hodte oběma kostkami. Součet hodnot, jež padly na kostkách, určuje planety, které poskytnou v tomto tahu výnosy.

Příjem výnosů

Každý hráč dostane z banku za každou svou kolonii a kosmický přístav, které se nacházejí v sousedství planet, jejichž číslo bylo hozeno, po 1 kartě příslušných surovin.

Příklad: Jestliže by padlo „6“, dostal by modrý hráč za svou kolonii 1× karbon. Bílý hráč by rovněž dostal 1× karbon za svůj kosmický přístav. Kdyby padlo „5“, dostali by žlutý a bílý hráč 1× rudu.



Výnosy z balíčku zásob

V závislosti na aktuálním počtu vítězných bodů si smíte vzít 0–2 karty surovin z balíčku zásob. Počet karet, které máte dovoleno si vzít, se snadno určí podle pozice vašeho ukazatele vítězných bodů na stupnici vítězných bodů.

4–7 vítězných bodů: Vezměte si 2 karty surovin.

8–9 vítězných bodů: Vezměte si 1 kartu surovin.

10 a více vítězných bodů: Nadále si nesmíte brát suroviny z balíčku zásob.

Pozor: Pokud byste si zapomněli vzít karty z balíčku zásob, můžete tak ještě učinit ve své fázi obchodování a stavění. Jakmile si však hodíte mateřskou loď, abyste určili rychlost svých kosmických lodí, o tuto výhodu přicházíte.

Balíček zásob je spotřebován: Jakmile karty v balíčku zásob dojdou, vezměte opět od každé suroviny 8 karet, zamíchejte je dohromady a vytvořte nový balíček zásob.

FÁZE OBCHODOVÁNÍ A STAVĚNÍ

Poté, co se vyřeší hod kostkami a výnosy, smíte obchodovat a stavět. Obě akce je možné provádět libovolně často a v libovolném pořadí. Lze například nejprve obchodovat, poté stavět, pak zase obchodovat, a nakonec opět stavět.

Obchodování

V rámci obchodu se snažíte vyměnit karty surovin. Je možné měnit tak dlouho a často, kolik vám karty surovin (v ruce) dovolí. Dva níže popsané druhy obchodu je možné provádět v libovolném pořadí.

Obchodování se spoluhráči (→):

Můžete měnit suroviny se všemi spoluhráči. Například jim oznámíte, o jaké suroviny máte zájem a co jste ochotni za ně nabídnout. Můžete si ale také naopak nejprve vyslechnout návrhy ostatních hráčů a učinit protinabídku.

Pozor: Měnit lze pouze s hráčem, který je právě na tahu. Hráči, kteří na tahu momentálně nejsou, spolu vzájemně obchodovat nesmí.

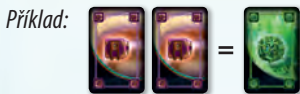
Obchodování s bankem (→):

Můžete rovněž obchodovat bez zapojení spoluhráčů.

3:1 s bankem: Můžete vrátit zpět do banku 3 stejné karty surovin a vzít si za ně 1 libovolnou jinou kartu surovin.



2:1 obchod se zbožím s bankem: Surovinu „zboží“ je možné měnit s bankem ve výhodnějším poměru 2:1.



Stavění

Kolonie (→) a kosmické přístavy (→) přináší požadované vítězné body (→) a zvyšují pravděpodobnost výnosů. K novým planetám nebo vnějším výspám (→) se lze dostat pouze pomocí kosmických lodí (= zastřešující pojem pro kolonizační a obchodní lodě). Navíc je možné koupit si užitečné moduly pro mateřskou loď (→), jež usnadňují cestování vesmírem.

Abyste mohli stavět, musíte vrátit zpět do banku určité kombinace karet surovin, viz přehledovou kartu (→) Stavební náklady. Za to si vezmete ze své zásoby odpovídající figurku a umístíte ji na herní plán, resp. připevníte na mateřskou loď nový modul.

Nemůžete postavit figurku, pokud ji už nemáte ve své zásobě nebo se nenachází v zásobníku modulů. Například máte-li na herním plánu již tři kosmické lodě, a tedy nemáte v zásobě další transportéry, nemůžete stavět další kosmické lodě, dokud se vám nějaký transportér opět do zásoby nevrátí.

Kosmický přístav (→): požadavky: 3× karbon + 2× potraviny



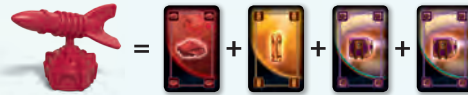
Umístění: Kosmický přístav vzniká rozšířením stávající kolonie. Umístěte kosmickou loďnici kolem kolonie, kterou chcete rozšířit.

Kotviště (→): Na začátku hry máte k dispozici pouze 1 kosmický přístav. Vaše kosmické lodě mohou startovat pouze z obou vesmírných křižovek sousedících s vaším kosmickým přístavem. Proto je v průběhu hry navýsost důležité postavit si druhý či třetí kosmický přístav, protože se cesty k novým planetám budou stále prodlužovat.

Vítězné body: Kosmický přístav má hodnotu 2 vítězných bodů. Jedná se však o rozšíření již existující kolonie, takže se na stupnici vítězných bodů postupuje pouze o 1 pole.

Pozor: Stejně jako kolonie produkuje i kosmický přístav produkuje pouze 1 kartu surovin, pokud padne číslo planety, s ní sousedí.

Obchodní loď (→): požadavky: 1× ruda + 1× palivo + 2× zboží



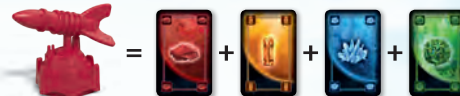
Umístění: Obchodní loď lze umístit pouze do volného kotviště (→). Kotviště jsou 2 vesmírné křižovatky, které se nacházejí přímo vedle kosmického přístavu. Pokud nemáte k dispozici žádné volné kotviště, nemůžete postavit žádnou kosmickou loď.

Příklad: U bílého kosmického přístavu je 1 kotviště obsazeno. Do druhého by mohl bílý hráč umístit obchodní loď, pokud by vrátil do banku odpovídající kombinaci surovin. Žlutý a modrý hráč nemají v této planetární soustavě žádné kosmické přístavy, a proto sem nemohou ani umístit žádné nové kosmické lodě.



Pohyb: Obchodní loď se může pohnout již v tom tahu, kdy byla postavena.

Kolonizační loď (→): požadavky: 1× ruda + 1× palivo + 1× karbon + 1× potraviny



Umístění: Kolonizační loď lze umístit pouze do volného kotviště. Kotviště jsou 2 vesmírné křižovatky, které se nacházejí přímo vedle kosmického přístavu. Pokud nemá hráč k dispozici žádné volné kotviště, nemůže postavit žádnou kosmickou loď.

Pohyb: Kolonizační loď se může pohnout již v tom tahu, kdy byla postavena.

Palubní dělo (→):

požadavky: 2× karbon



Každé palubní dělo zvyšuje bojovou sílu (→) všech vašich kosmických lodí o 1. Palubní děla se připevňují na špičku mateřské lodě. Jedna mateřská loď může nést maximálně 6 palubních děl.

Nákladní sekce (→):

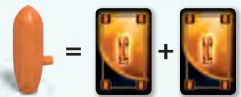
požadavky: 2× ruda



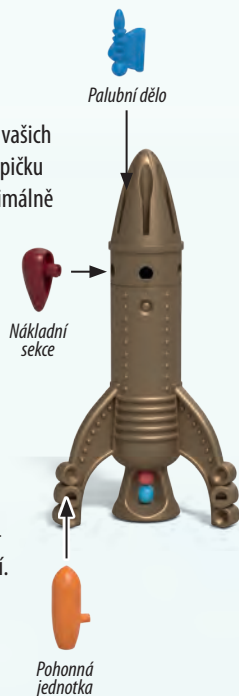
Každá nákladní sekce zvyšuje nákladovou kapacitu všech vašich kosmických lodí o 1. Nákladní sekce se připevňují na přední část mateřské lodě. Jedna mateřská loď může nést maximálně 5 nákladních sekcí.

Pohonná jednotka (→):

požadavky: 2× palivo



Každá pohonná jednotka zvyšuje rychlost všech vašich kosmických lodí o 1. Pohonné jednotky se připevňují na podpěry mateřské lodě. Jedna mateřská loď může nést maximálně 6 pohonných jednotek.



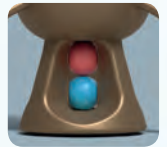
V závislosti na vypadlých kuličkách existují 2 možnosti vyhodnocení.

Nevypadla černá kulička

Základní rychlost: Sečtete hodnoty barev obou vypadlých kuliček.

Příklad: Modrá a červená kulička dávají základní rychlost „4“.

$$\text{červená } 3 + \text{modrá } 1 = 4$$



Úpravy: Konečnou rychlost svých kosmických lodí získáte tak, že k základní rychlosti přičtete počet pohonných jednotek své mateřské lodi a vylepšení na základě karet přátelství národa Vědoucích (pokud takové karty máte).

Vypadla černá kulička

Základní rychlost: V tomto případě je vždy „3“. Černá kulička iniciuje „setkání“. Barva druhé kuličky nemá žádný význam.

Úpravy: Konečnou rychlost svých kosmických lodí získáte tak, že k základní rychlosti přičtete počet pohonných jednotek své mateřské lodi a vylepšení na základě karet přátelství národa Vědoucích (pokud takové karty máte).



Pozor: Než budete moci pohnout svými kosmickými loděmi, musíte vyhodnotit setkání. Pravidla pro tuto situaci najdete na str. 8 v části „Zvláštní případy“.

Pohyb kosmických lodí

Určená rychlost se vztahuje ke všem vašim lodím na herním plánu. Každá kosmická loď se smí – při dodržení pravidel pro let – přesunout o tolik vesmírných křižovatek, kolik dovoluje rychlost.

Příklad: Bílý hráč má základní rychlost „4“ (vypadla mu modrá a červená kulička). Kromě toho jeho mateřská loď disponuje 1 pohonnou jednotkou. Díky tomu se každá jeho kosmická loď může přesunout až na vzdálenost 5 vesmírných křižovatek. Bílý hráč má k dispozici pouze 1 loď, kterou přesune právě o 5 křižovatek.



FÁZE LETU

Pokud nemáte ve svém tahu k dispozici žádnou kosmickou loď, fáze letu odpadá a na řadu přichází další hráč.

Jestliže máte na herním plánu 1, 2 nebo 3 kosmické lodě, určí se nejprve jejich **rychlost**. Poté **pohněte** se svými kosmickými loděmi na herním plánu v souladu s **pravidly pro let**.

Pozor: Vlastnosti vaší mateřské lodi se vztahují vždy na všechny vaše kosmické lodě. To platí i pro moduly a určenou rychlost.

Určení rychlosti

Rychlost (→) udává vzdálenost, na kterou se mohou kosmické lodě pohnout. Sestává ze základní rychlosti dané hodem mateřskou lodí a případných zvýšení na základě modulů nebo karet přátelství (→). Rychlost určená pro daný tah platí pro všechny vaše kosmické lodě.

Nejprve hodte svou mateřskou lodí. Otočte mateřskou loď špičkou dolů, zatřeste jí a obraťte ji opět špičkou nahoru. Do válce na zádi mateřské lodi díky tomu vypadnou dvě kuličky. Každá barva odpovídá určitému číslu (viz přehledovou kartu (→) Herní tah).



Obecná pravidla pro let (→):

Následující pravidla je třeba dodržovat při pohybu kosmických lodí.

Využití rychlosti: Nemusíte využít veškerou možnou rychlost. Můžete se přesunout o menší počet vesmírných křižovatek nebo s některou kosmickou lodí i zůstat na místě.

Obrat: Kosmické lodě se mohou během pohybu vrátit i na vesmírné křižovatky, ze kterých odstartovaly.

Obsazené vesmírné křižovatky: Vesmírné křižovatky, na nichž se nacházejí vlastní nebo cizí kosmické lodě, kolonie nebo kosmické přístavy, lze přeskočit, započítávají se ale do počtu překonaných vesmírných křižovatek. Na každé vesmírné křižovatce smí stát vždy pouze jedna figurka.

Blokády: Určité vesmírné křižovatky není dovoleno blokovat. Více k tomu viz „Zvláštní případy“ na str. 8.

Průzkum planetárních soustav (→)

Pokud dosáhnete s některou svou kosmickou lodí vesmírné křižovatky, která sousedí s planetární soustavou (viz zelené kroužky na obrázku), v níž se nacházejí žetony s čísly lícem dolů, všechny se okamžitě otočí lícem nahoru.

Příklad: Bílý hráč dorazil se svou kosmickou lodí na vesmírnou křižovatku, která sousedí s neprozkoumanou planetární soustavou. Všechny 3 žetony s čísly na zdejších planetách se ihned otočí lícem nahoru.



Jestliže dojde k odkrytí ledové planety nebo pirátské základny, vyřadí se jejich žetony ze hry. Místo nich se na planety položí větší speciální žetony se stejnými obrázky (na jejich rubových stranách jsou medaile).

Příklad: Nyní je zřejmé, při jakých hrozených číslech budou planety poskytovat výnos. Žeton na palivové planetě ukazuje pirátskou základnu s hodnotou 4. Tento žeton se nahradí větším speciálním žetonem se stejným obrázkem. Teprve ve chvíli, kdy bude tato základna dobyta, se na tuto planetu přidá žeton s číslem pro výnosy.



Po každém průzkumu můžete se svou kosmickou lodí pokračovat v pohybu, pokud to aktuální rychlost ještě dovoluje.

Pozor: Pokud používáte jako pokročilí hráči variabilní sestavení herního plánu, podívejte se na pravidla pro objevování (→) v almanachu.

Založení kolonie

Když ukončíte pohyb své kolonizační lodi (→) na volné vesmírné křižovatce (→) mezi dvěma planetami, založíte tam kolonii. Jakmile dojde k založení kolonie, není možné změnit ji zpět na kolonizační loď.

Kolonizovatelná křižovatka (→): Kolonii je možné založit pouze na vesmírné křižovatce, která se nachází mezi dvěma planetami. Každá planetární soustava tak nabízí 3 křižovatky pro stavbu kolonií. Figurka kolonie se postaví na příslušnou vesmírnou křižovatku a transportér se vrátí zpět do vaší zásoby.

Ledová planeta (→) / pirátská základna (→): Kolonii není možné postavit na vesmírné křižovatce, která sousedí s ledovou planetou nebo s planetou, na níž se nachází pirátská základna.

Příklad: Bílý hráč přesune svou kolonizační loď o 3 vesmírné křižovatky ke křižovatce pro stavbu kolonie. Kolonie se postaví na křižovatku mezi obě sousedící planety. Zbývající dvě kolonizovatelné křižovatky v dané planetární soustavě nebude možné využít pro založení kolonie do té doby, dokud se bude na palivové planetě nacházet pirátská základna.



Výnosy: Od následujícího hodů na příjem surovin budou sousední planety nově zřízené kolonie produkovat suroviny, pokud padnou jejich čísla.

Vítězné body: Kolonie má hodnotu 1 vítězného bodu.

Zvláštní pravidlo pro hru ve třech hráčích: V každé planetární soustavě se nacházejí tři kolonizovatelné křižovatky. Ve hře čtyř hráčů je dovoleno založit kolonii na každé z těchto křižovatek. Jestliže se ale hraje pouze ve třech hráčích, lze v každé planetární soustavě založit pouze 2 kolonie. Jedna křižovatka pro stavbu kolonie (jedno jaká) musí tedy zůstat vždy neobsazená.

Založení obchodní stanice

Když ukončíte pohyb své obchodní lodi (→) v centrále (→) vnější výspy (→) některého mimozemského národa (→), založíte zde obchodní stanici. Jakmile dojde k založení obchodní stanice, není jí již možné změnit zpět na obchodní loď.

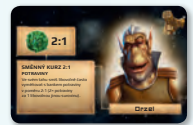
Centrála (→): Obchodní loď musí přistát uprostřed vnější výspy. Následně umístíte svou obchodní stanici do jednoho z 5 doků, které se vznášejí kolem vnější výspy. Transportér se vrátí zpět do vaší zásoby.

Minimální nákladová kapacita: Abyste mohli založit obchodní stanici, musíte mít na své mateřské lodi alespoň o 1 nákladní sekci více, než kolik se momentálně nachází obchodních stanic u zvolené vnější výspy.

Příklad: Bílý hráč se svou obchodní lodí proletěl kolem červené obchodní lodi do centrály vnější výspy národa Obchodníků. Protože se na této vnější výspě dosud nenachází žádná obchodní stanice, potřebuje bílý hráč na své mateřské lodi pouze 1 nákladní sekci, aby zde mohl postavit obchodní stanici. Transportér přijde zpět do jeho zásoby, obchodní stanice se postaví na jeden z doků.



Karta přátelství (→): Po založení obchodní stanice si můžete vybrat 1 kartu přátelství z balíčku národa, na jehož vnější výspě se právě založená stanice nachází. Zvolenou kartu si vyložíte před sebe lícem nahoru a od této chvíle můžete těžit z výhod, která je na ní popsána.



Vítězné body (→): Když postavíte jako první svou obchodní stanici na některé vnější výspě, dostanete figurku přátelství příslušného národa. Umístíte ji viditelně vedle zásoby svého herního materiálu. Figurka přátelství má hodnotu 2 vítězných bodů.

O figurku přátelství (a tím také o 2 vítězné body) přijdete tehdy, pokud bude mít nějaký jiný hráč na vnější výspě daného národa více obchodních stanic než vy.



Příklad: Červenému hráči se v aktuálním tahu podařilo zřídit druhou obchodní stanici na vnější výspě Obchodníků. Protože se tam předtím nacházely již 3 obchodní stanice, potřeboval na své mateřské lodi alespoň 4 nákladní sekce. Nyní má červený hráč na této vnější výspě nejvíce obchodních stanic, a proto dostane od bílého hráče figurku přátelství Obchodníků. Ukazatel vítězných bodů bílého hráče se posune o 2 pole zpátky, červeného hráče o 2 pole dopředu.



Pirátské základny a ledové planety

Kolonie (→) není možné stavět na kolonizovatelných křižovatkách (→), pokud je jedna ze sousedních planet ledová (→) nebo se na ní nachází pirátská základna (→). Danou planetu je třeba nejprve terraformovat, resp. osvobodit od pirátů. Pokud to dosažená rychlost dovolí, může hráč po provedení těchto akcí pokračovat v letu.

Pirátská základna: Jestliže se vaše kosmická loď přesune na vesmírnou křižovatku sousedící s planetou, na níž leží pirátská základna, a počet vašich palubních děl je alespoň tak velký jako hodnota uvedená na speciálním žetonu, je základna ihned dobyta.

Ledová planeta: Jestliže se vaše kosmická loď přesune na vesmírnou křižovatku sousedící s ledovou planetou a počet vašich nákladních sekcí je alespoň tak velký jako hodnota uvedená na speciálním žetonu, je ledová planeta ihned terraformována.

Vítězné body (→): Jestliže planetu terraformujete, resp. osvobodíte od pirátů, vezměte si z příslušné planety speciální žeton a položte si ho před sebe rubem nahoru. Od této chvíle se jedná o medaili s hodnotou 1 vítězného bodu.

Pozor: Na rozdíl od půlmedailí nemůžete o tyto medaile nikdy přijít.

Nový žeton s číslem: Na danou planetu se umístí číslem nahoru jeden z rezervních žetonů s číslem (→).

Příklad: Kolonizační loď bílého hráče se přesune na vesmírnou křižovatku sousedící s planetou, na které stojí pirátská základna. Jeho mateřská loď disponuje 4 palubními děly, takže pirátská základna je ihned dobytá. Jako odměnu získává bílý hráč speciální žeton pirátské základny z této planety a položí si ho stranou s medailí před sebe. Na prázdnou planetu se nyní položí jeden rezervní žeton s číslem, v tomto případě „3“. Následně postaví bílý hráč na kolonizovatelné křižovatce svou kolonii.



U odpovědí „ano“ či „ne“ se další průběh setkání řídí šipkami, které jsou označeny ✓ nebo ✗, a přečte se opět text v odpovídajícím rámečku.

Určení výsledku: Setkání jsou velmi rozmanitá a mohou vést k různým výsledkům. Je rovněž možné, že se výsledek určí na základě hodu mateřskou lodí. Jakmile k tomu dojde, položí se daná karta setkání na odkládací hromádku.

Poté pokračujte ve svém tahu pohybem kosmických lodí.

Půlmedaile (→): Jestliže se vám podaří při setkání uspět, můžete získat půlmedaile. Na druhou stranu je však můžete i ztratit, pokud se setkání nebude vyvíjet tak docela ve váš prospěch. Získané půlmedaile si vezměte ze zásobníku na moduly a vyložte před sebe. Ztracené půlmedaile vraťte naopak zpátky do zásobníku.

Pozor: Celé medaile, jež získáte za dobytí pirátských základen (→), resp. terraformování ledových planet (→), nemůžete nikdy ztratit.

Vítězné body (→): 2 půlmedaile mají hodnotu 1 vítězného bodu. Kdykoli se vám podaří sestavit ze 2 půlmedailí 1 celou medaili, posuňte svůj ukazatel vítězných bodů na stupnici vítězných bodů odpovídajícím způsobem vpřed. Pokud ztratíte 1 půlmedaili, znamená to rovněž ztrátu 1 vítězného bodu, a proto musíte ukazatel vítězných bodů posunout zpět.

Pozor: Obě karty setkání Zub času platí pro všechny hráče. Pokyny se vyhodnocují postupně v uvedeném pořadí.

Zákaz blokády

Ve vesmírných dálavách není obvyklé a ani povolené, aby se hvězdoplavci svými kosmickými loděmi navzájem blokovali.

Kotviště: Pohyb kosmické lodi nesmí skončit v kotvišti u kosmického přístavu jiného hráče.

Kolonizovatelné křižovatky: Pohyb obchodní lodi nesmí skončit na kolonizovatelné křižovatce. Pokud pohyb kolonizační lodi skončí na kolonizovatelné křižovatce, aniž by zde její hráč založil kolonii, musí (pokud je to možné) tuto křižovatku v následujícím tahu uvolnit nebo zde postavit kolonii.

Centrála: Pohyb kolonizační lodi nesmí skončit v centrále. Obchodní loď zde může ukončit svůj pohyb za předpokladu, že ihned poté dojde k založení obchodní stanice.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

Když padne „7“

Žádné výnosy: Pokud jste na tahu a hodíte „7“, žádný hráč nedostává výnosy z planet.

Odevzdání karet: Všichni hráči, kteří mají v ruce více než 7 karet surovin (→), si z nich vyberou polovinu a vrátí je do zásobníku karet k příslušným surovinám. V případě lichého počtu karet se zaokrouhluje ve prospěch hráčů (pokud máte např. v ruce 9 karet, odevzdáváte 4 z nich).

Braní karty: Vyberte 1 spoluhráče a vezměte si od něho 1 náhodnou kartu suroviny. Hráč, od něhož si surovinu berete, drží své karty surovin v ruce rubem k vám.

Výnos z balíčku zásob: Všichni hráči (s výjimkou vás) si vezmou 1 kartu suroviny z balíčku zásob. Začíná hráč po vaší levici.

Vyhodnocení karty setkání (→)

Pokud vám při hodu na určení rychlosti vypadne černá kulička, dojde k vesmírnému setkání. Teprve po jeho vyhodnocení můžete pohybovat svými kosmickými loděmi.

Přečtení karty: Hráč po vaší levici si vezme vrchní kartu z balíčku setkání a nejprve přečte úvodní situaci s otázkou v prvním textovém rámečku.

Pozor: Na kartu setkání, kterou máte vyhodnotit, se nesmíte dívat.



Rozhodnutí: Vyberte si jednu z odpovědí. Může se buď jednat o číselný údaj nebo odpověď „ano/ne“. V případě čísla přečte hráč po vaší levici textový rámeček, který k danému číslu přísluší.

KONEC HRY

Hra končí v tahu, kdy některý z hráčů nashromáždí 15 nebo více vítězných bodů. Abyste mohli zvítězit, musíte být na tahu a dosáhnout v něm (nebo už mít z dřívější doby) alespoň 15 vítězných bodů.

Autor: Klaus Teuber
Licence: Catan GmbH © 2019, catan.de
Vývojářský tým: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber
Ilustrace: Franz Vohwinkel
Tvorba: Michaela Kienle
Design figurek: Jason Beaudoin
3D grafika: Andreas Resch

Technický vývoj produktu: Monika Schall
Redakční tým: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber
Vedoucí redakčního týmu: Arnd Fischer
 © 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pflizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart

catan@kosmos.de, kosmos.de
 Všechna práva vyhrazena. MADE IN CHINA. Art.-Nr.: 693183

Překlad: Václav Pražáček

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