

# CATAN

## KUPCI A BARBAŘI

### Milí hráči,



před 10 lety, po zveřejnění „Města a rytíři“, mi byla položena otázka, jestli bude ještě třetí rozšíření k základní hře Osadníci z Katanu. Tenkrát jsem na tuto otázku odpověděl zcela negativně, protože jsem si myslel, že všechna přání týkající se zážitků na Katanu, byla již splněna. „Námořníci“ rozšířili základní hru prostorově, a rozšířením „Města a rytíři“ získala hra větší hloubku.

Na začátku roku 2006 jsme zahájili ve virtuálním světě Katanu průzkum a jednou z otázek byla i otázka, které hry si občané tohoto virtuálního světa přejí nejvíce. Zcela nahoře na seznamu přání se objevily varianty k základní hře.

Toto hlasování mě přimělo k uskutečnění a následnému rozvíjení zajímavých variant a rozšíření k základní hře, které jsem během 10 let sbíral do šuplíku. A výsledek teď držíte v ruce: Rozšíření s 5 scénáři, které přináší zcela nové výzvy a dává nám možnosti nejen nově zažít základní hru, ale i pomocí osvědčených variant ji přizpůsobit podle svých potřeb. A tak tématem třetího rozšíření je „variance základní hry“.

Toto rozsáhlé rozšíření nebylo možné uskutečnit bez pomoci ostatních, a proto tímto děkuji všem spoluosadníkům, kteří jsou uvedeni na konci tohoto návodu. Děkuji srdečně za Vaši pomoc.

Přeji Vám hodně zábavy s Kupci a Barbary!

Klaus Teuber, únor 2007

### HERNÍ MATERIÁL

138 herních figurek

- 24 rytířů, 6 v každé barvě

- 12 mostů, 3 v každé barvě

- 4 vozy, 1 v každé barvě

- 36 barbarů, bronzová barva

- 40 mincí, 25 s hodnotou 1, 15 s hodnotou 5

- 22 velbloudů, bronzová barva



117 herních karet

- 1 balíček karet pro „Nájezd barbarů“

- 2 balíčky karet pro „Kupci a barbaři“

- 1 balíček karet pro „Události Katanu“

- 4 balíčky karet pro „Rybáři z Katanu“

3 předlisované kartónové destičky

1 barevná kostka

pravidla hry v českém a slovenském jazyce

### OBSAH PRAVIDEL

#### ● VARIANTY

- - Přátelský zloděj
- - Události Katanu
- - Přístavní mistr
- - Katan pro dva

strana 2

strana 2

strana 2

strana 4

strana 5

#### ● SCÉNÁŘE

- - Rybáři z Katanu
- - Katanské řeky
- - Tažení karavan
- - Nájezd barbarů
- - Kupci a barbaři

strana 6

strana 6

strana 8

strana 10

strana 12

strana 16

TIRÁŽ

strana 20

# Varianty

## PŘED PRVNÍ HROU

Předlisované kartónové díly opatrně vyndejte z rámu. Na jejich zadních stranách najdete názvy Variant popř. Scénářů. K rozeznání karet slouží odlišné barvy jejich zadních stran: varianta „Události Katanu“: ● šedá; scénář „Rybáři z Katanu“: ● světle modrá; scénář „Katanské řeky“: ● tmavě modrá; scénář „Nájezd barbarů“: ● fialová; scénář „Kupci a barbari“: ● hnědá.

## POKYNY

Všechny varianty jsou kombinovatelné jak mezi sebou, tak se scénáři tohoto rozšíření, navíc také se scénářem Námořníci a částečně i s rozšířením Města a rytíři a Zámorské objevy. U některých kombinací je potřeba upravit popř. přizpůsobit pravidla. Tam, kde je potřebná úprava pravidel, je změna uvedena u příslušné varianty popř. scénáře.

## PŘÁTELSKÝ ZLODĚJ

Co se děje v Katanském lese? Z temných zákoutí Černého lesa pronikají podivné historky. Isebold a jeho obávaní lupiči beze stopy zmizeli a jeden statečný mladík se k nim připojil. Jmenuje se Robin Hood a chtěl by jenom ulehčit bohatým cestujícím od jejich jmění. Chudý žebrák smí jednoduše projít...

**Délka hry:** podle scénáře

**Herní materiál:** žádný

### O CO JDE?

Také se vám jistě stalo, že hned zpočátku hry obsadil zloděj jedno pole a potom, když dlouho nepadlo „7“, blokoval důležitý zdroj suroviny. Přátelský zloděj ušetří všechny hráče tak dlouho, dokud nemají více než 2 vítězné body.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA

Zloděj nesmí po hodě „7“ nebo po zahrání rytíře vstoupit na pole, s nímž sousedí hráč, který nemá více než 2 vítězné body. Pokud podle tohoto pravidla nelze zloděje nikam umístit, zůstává na poušti, popř. se tam vrací. Pokud má hráč vesnici na okraji pouště a má více než 2 vítězné body, nemusí zloději, když se vrací na poušť, odevzdávat žádné karty. Bez ohledu na toto pravidlo, musí všichni hráči, kteří mají více než 7 karet, při hození čísla 7 stále odhodit polovinu svých karet.

### HERNÍ TIPY

Tato varianta je vhodná především při hrách s dětmi.

### KOMBINACE

Varianta je hratelná bez omezení se všemi ostatními variantami, scénáři a Námořníky.

## UDÁLOSTI KATANU

„Každý je strůjcem svého štěstí“ – i na Katanu platí toto pořekadlo. Vzít kostku do ruky a zkusit štěstí ještě jednou! Jste opět v moci osudu, když správná čísla nechťejí padnout a štěstí je jenom na straně spoluhráčů.

Může se ale zadařit „myslitelům“, díky použití statistických metod je možné štěstí „vypočítat“. A může to vyjít! Ovšem i při nasazení matematiky mohou přijít nemilé následky: pak nemůžete svoji porážku nijak omluvit, když potřebná čísla nepadla...

**Délka hry:** podle varianty

**Herní materiál:**



### O CO JDE?

Tyto karty nahrazují kostku! Když hráč přijde na řadu, nehází dvěma kostkami jako obvykle, ale obrátí horní kartu z balíčku. Číslo na kartě pak znamená, která pole produkují suroviny. Některé z těchto karet také vyvolávají zvláštní události.

Dohromady je na kartách 11 různých událostí na téměř polovině karet. Díky statisticky správnému rozložení čísel se eliminuje náhoda, kterou způsobuje kostka. Události zase přinesou více zajímavých momentů do hry.



## PŘÍPRAVA

Vytřídíte z balíčku karty „Konec roku“ a krycí kartu.

- Zamíchejte zbylé karty.
- Položte skryté 5 karet pod kartu „Konec roku“. Zbytek karet položte skryté na tuto kartu.
- Jestliže jsou všechny „horní“ karty po kartu „Konec roku“ z balíčku vybrané, znovu se úplně všechny karty zamíchají a připraví se nový balíček. Takto se ve hře pokaždé 5 karet nepoužije.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA KE KARTÁM



### Loupež (číslo 6 × „7“)

- Kdo má v ruce více než 7 surovin, polovinu z nich odevzdá.
- Přesuň zloděje na libovolné pole. Od jednoho z hráčů, jehož vesnice nebo město sousedí s polem, na které byl zloděj přesunut, si vezmi skryté jednu kartu (žádnou akční kartu).



### Mor (číslo „6“ a „8“)

Všichni hráči dostanou za svá města pouze 1 kartu se surovinou.  
**Města a rytíři:** *Hráči nedostanou za svá města žádné obchodní zboží.*



### Zemětřesení (číslo „6“)

Každý hráč si na libovolném místě poškodí cestu (otočí ji o 90 stupňů). Tato cesta musí být opravena, teprve potom smí hráč stavět nové cesty. Na opravu cesty je potřeba zaplatit 1x „dřevo“ a 1x „cihly“. Poškozená cesta se stále počítá k „Nejdelší obchodní cestě“. Na poškozené cestě nelze postavit ani vesnici.



### Dobré sousedství (číslo „6“)

Každý hráč dá svému sousedovi po levici libovolnou kartu suroviny, jestliže nějakou má.

**Města a rytíři:** *Může jít i o obchodní zboží.*



### Rytířský turnaj (číslo „5“)

Hráč nebo hráči s největším počtem odkrytých karet „Rytíř“ obdrží jednu surovinu dle vlastní volby.

**Města a rytíři:** *Kdo má na herním plánu rytíře v součtu s nejvyšší silou, dostane jednu surovinu (nikoli obchodní zboží).*



### Výhodný obchod (číslo „5“)

Kdo vlastní speciální kartu „Nejdelší obchodní cesta“, si smí od jednoho libovolného hráče vzít skryté jednu kartu suroviny. (Ne akční kartu)

**Města a rytíři:** *Nelze vzít kartu pokroku.*



### Klidné moře (číslo „9“ a „12“)

Hráč nebo hráči s nejvíce vesnicemi nebo městy na přístavech dostanou jednu surovinu dle vlastní volby.

**Města a rytíři:** *Není možné si vybrat kartu obchodního zboží.*



### Odchod zlodějů (číslo 2 × „4“)

Zloděj se ihned, bez jakýchkoli efektů, vrací zpět na poušť. Od hráčů, kteří vlastní vesnice nebo města sousedící s pouští, si nebere žádné karty.



### Sousedská výpomoc (číslo 1 × „10“, 1 × „11“)

Hráč nebo hráči s největším počtem vítězných bodů musí libovolnému hráči s nižším počtem bodů věnovat jednu kartu suroviny podle vlastní volby. (pokud ji má/mají)

**Města a rytíři:** *Smí se věnovat také obchodní zboží.*



### Konflikt (číslo „3“)

Kdo má největší počet vyložených karet „Rytíř“ a nebo má „Největší vojsko“, si skryté vezme z ruky libovolného hráče jednu kartu suroviny (ne akční kartu).

**Města a rytíři:** *Kdo má na herním plánu rytíře v součtu s nejvyšší silou, vezme si od libovolného hráče jednu surovinu (ne kartu pokroku).*



### Úrodný rok (číslo „2“)

Každý hráč obdrží jednu kartu suroviny dle své volby.

**Města a rytíři:** *Pouze suroviny, nikoli obchodní zboží.*



### Karty bez zvláštního efektu

(číslo 1 × „3“, 1 × „4“, 2 × „5“, 2 × „6“, 4 × „8“, 3 × „9“, 2 × „10“, 1 × „11“)

Pilní osadníci, Katan vzkvétá!

Nic se neděje.



### Přelom roku

- Zamíchejte všechny karty, kromě této.
- Pět karet skryté dejte pod tuto kartu.
- Zbýlých 31 karet skryté položte nahoru, na tuto kartu.
- Vezměte si novou kartu události.

## KOMBINACE

Tato varianta je bez omezení hratelná se všemi ostatními variantami, scénáři a s Námořníky.

**Pro Města a rytíře platí:** Jestliže je hráč na řadě, hodí nejprve s červenou kostkou a potom s kostkou událostí. Provede se událost, která padla na kostce. Poté hráč odkryje kartu z balíčku „Události Katanu“ a bude postupovat podle popisu karty.

**Pro Zamořské objevy platí:** Mnoho karet se týkají herních prvků jako zloděje, karet s rytíři nebo přístavů, které se v rozšíření nevyskytují. Přesto je možné tyto karty použít v případech, že se události ignorují. Důležité je jen hozené číslo na kostce.

# Varianty

## PŘÍSTAVNÍ MISTR

Moře svými dálkami a tajemstvími vždy lákalo dobrodružné povahy. Tito lidé se setkávají v přístavech. Jedině ten, kdo je umí zkrotit, jim může velet a stát se přístavním mistrem. Je to první krok k velké cti?

**Délka hry:** podle varianty

**Herní materiál:**

Zvláštní karta „Přístavní mistr“



## ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Obchod se na Katanu stává stále důležitějším, a proto mají přístavy stále větší význam. Vesnice a města u přístavů budou odměněny přístavními body, které mohou dopomoci k dalším dvěma vítězným bodům.

## PŘÍPRAVA

Hru připravte dle normálních pravidel. Zvláštní kartu „Přístavní mistr“ položte ke kartám „Největší vojsko“ a „Nejdelsí obchodní cesta“.



## PRŮBĚH HRY

Hraje se dle normálních pravidel. Vyhrává ten, kdo má 11 výherních bodů.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

- Každá vesnice u přístavu se počítá jako přístavní bod, každé město u přístavu jako dva přístavní body.
- Kdo má jako první tři přístavní body, obdrží kartu „Přístavní mistr“, která má hodnotu dvou výherních bodů.
- Pokud jiný hráč dosáhne vyššího počtu přístavních bodů, obdrží ihned kartu „Přístavní mistr“ a s tím spojené dva body.

## KOMBINACE:

Tato varianta je bez omezení hratelná se všemi ostatními variantami, scénáři, Námořníky, Městy a rytíři. Příslušné počty bodů potřebné k dosažení vítězství ve scénářích se o jeden navýší.

karetní hra pro dva hráče

## CATAN DUEL

**Ponořte se do úchvatného života na Katanu.**

Začínáte s malým knížectvím, které se skládá jen z několika karet. Krajiny vám přinášejí suroviny podle výsledku na kostkách. Tyto suroviny použijete na výstavbu nových karet a rozšiřování svého knížectví.

Plánování a trocha štěstí rozhodne o vítězství nebo prohře!



## KATAN PRO DVA

*Katanští lidé jsou velmi společenská. Vždy když se potkají, společně se pobaví – nejlepší je to ve čtyřech, ale i ve třech je to napínavé. A stále častěji vidíte také dvě osamělé osoby, jak se protloukají Katanem. Ale teď jim můžete pomoci: přichází varianta pro dva plus dva! Dva jsou skuteční a dva jsou imaginární – vyzkoušejte si novou výzvu v podobě „Katan pro dva“.*

**Délka hry:** podle varianty

**Herní materiál:**

20 obchodních žetonů



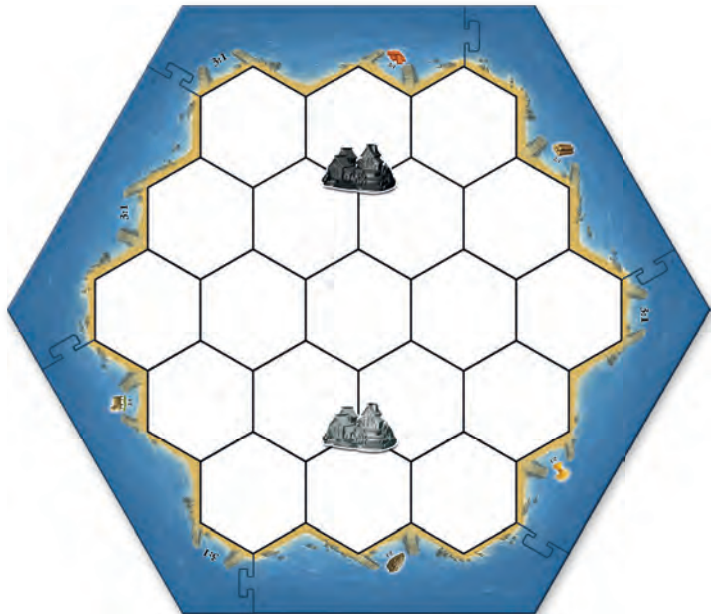
### PŘÍPRAVA

Hra se připraví podle obvyklých pravidel. Herní figurky, které si hráči nevybrali, se použijí pro neutrální imaginární hráče. Položte je vedle herního plánu.

Každý hráč dostane na začátku 5 obchodních žetonů, které si také položí k sobě.

### FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Za každého neutrálního hráče postavte podle následujícího zobrazení vesnici bez cesty. Poté oba „skuteční“ hráči postaví dle obvyklých pravidel své vesnice i s cestami. Na konci této fáze má každý skutečný hráč na plánu dvě vesnice se dvěma cestami a každý neutrální hráč jednu vesnici.



### HRA

V této variantě platí v zásadě stejná pravidla jako pro hru se třemi a čtyřmi hráči. Změny jsou uvedené v následujících pravidlech.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

### Hod na výnosy

Jestliže je hráč na tahu, hodí dvakrát po sobě oběma kostkami. Přitom platí, že se započítávají obě hozená čísla. Jestliže padne v obou případech stejný výsledek, musí hráč házet znovu – dokud nepadne jiný výsledek. Po obou hodech hráči dostanou dané suroviny, popř. padne-li „7“ přemístí zloděje. Zloděje lze přemístit i pomocí karty rytíře nebo obchodních žetonů mezi oběma hody kostkou.

### Jak staví neutrální hráči?

Pokud některý z hráčů staví cestu nebo vesnici, postaví zároveň zdarma i jednu cestu nebo vesnici (to stejné, co postavil sám) za jednoho z neutrálních hráčů. Pokud ani jeden z neutrálních hráčů nemůže stavět vesnici, staví se místo ní cesta. Skuteční hráči mohou stavět města nebo kupovat akční karty, neutrálních hráčů se to netýká.

Pokud hráč staví město, nebo kupuje akční kartu, na neutrální hráče to nemá žádný vliv. Za vesnice neutrálních hráčů nikdo nezískává výnosy. Neutrální hráč ovšem může získat „Nejdelší obchodní cestu“.

### Akce za obchodní žetony

Ten, kdo je na řadě, smí ve svém tahu (i před hodem kostkou) jedenkrát provést jednu ze dvou následujících akcí. Pokud má hráč méně nebo stejně vítězných bodů jako jeho spoluhráč, stojí ho jedna taková akce 1 obchodní žeton. Pokud má více vítězných bodů, stojí ho akce 2 obchodní žetony. Odevzdané žetony se vrací do společné zásoby.

- Akce „nucený obchod“: Hráč si smí z ruky druhého hráče náhodně vytáhnout 2 karty a dá mu za to dvě své libovolné karty. Pokud má spoluhráč pouze jednu kartu, hráč obdrží tuto kartu, musí ale přesto odevzdat dvě karty.
- Akce „přesunutí zloděje“: Hráč smí přemístit zloděje na poušť. Pokud má spoluhráč na okraji pouště vesnice nebo města, neztrácí žádnou kartu.

### Získávání obchodních žetonů

- Každý hráč smí ve svém tahu jedenkrát odevzdat svého vyloženého rytíře a vzít si za něj dva obchodní žetony. Jestliže hráč vlastní „Největší vojsko“, odevzdá jednoho rytíře a má potom pouze dva rytíře, a nebo stejně rytířů jako jeho spoluhráč, ztrácí kartu „Největší vojsko“. Tato karta je pak opět k dispozici, dokud některý z hráčů nemá více rytířů než druhý nebo dokud nemá 3 rytíře.
- Hráč, který si postaví vesnici na okraji pouště (také již ve fázi zakládání), dostane navíc dva obchodní žetony.
- Hráč, který si postaví vesnici na pobřeží (také již ve fázi zakládání), dostane navíc jeden obchodní žeton.
- Hráč, který si postaví vesnici na okraji pouště a zároveň na pobřeží, dostane navíc tři obchodní žetony.

## KOMBINACE

Tato varianta je bez omezení hratelná se všemi ostatními variantami, scénáři a s Námořníky, přičemž se nevylučuje „Největší vojsko“.

**Pro kombinaci s „Události Katanu“** platí: Hráč, který je na řadě, místo hodu kostkou táhne popořadě dvě karty. Jestliže jsou na kartách stejná čísla, jsou obě platná, neobrací se tedy nová karta místo druhé.

**Pro kombinaci s „Města a rytíři“**: Tato kombinace je hratelná po nutné úpravě pravidel. Pokud se dostanete do nejasné situace, jsme připraveni pomoci na adrese: [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) nebo na naší infolince: 737 221 010.



# Scénáře

Zde najdete 5 různých scénářů, které začínají jednoduššími „Rybáři z Katanu“ a končí složitějším scénářem „Kupci a barbaři“. Vzhledem k tomu, že obtížnost scénářů je vzrůstající, doporučujeme hráčům postupovat při hraní postupně.

Teoreticky jsou po úpravě pravidel všechny scénáře kombinovatelné mezi sebou i s Námořníky, Zámořskými objevy a Městy a rytíři. Popis všech možných kombinací by mohl zaplnit celá tato pravidla. Všechny smysluplné kombinace jsou zveřejněny na [www.catan.com](http://www.catan.com) (pouze v německém a anglickém jazyce).

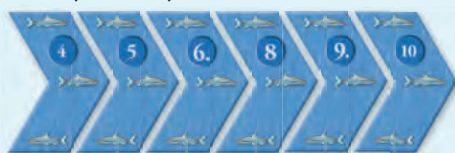
## RYBÁŘI Z KATANU

*Osadníci si postavili své vesnice, obdělali pole a vyhnali stáda ovcí na pastviny, teď tedy mohou klidně odpočívat. Opravdu? Ne, ne zcela. Jehněčí a chléb – to je sice vděčné jídlo, ale časem se přejí a člověk dostane chuť i na něco jiného. Je jen otázkou času, kdy osadníci začnou lovit ryby a hledat štěstí na pobřeží Katanu a v nově objeveném jezeře. Klidné dny katanských ryb jsou sečteny...*

**Délka hry:** cca 45 – 60 minut

### Herní materiál:

6 dílků s rybami s čísly 4, 5, 6, 8, 9, 10



29 Kartiček s rybami



11 x

10 x

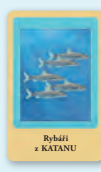
8 x

1 Kartička „Stará bota“



1 pole „Jezero“ s čísly 2, 3, 11, 12

4 přehledové karty



krycí karta



zadní strana

### O CO JDE?

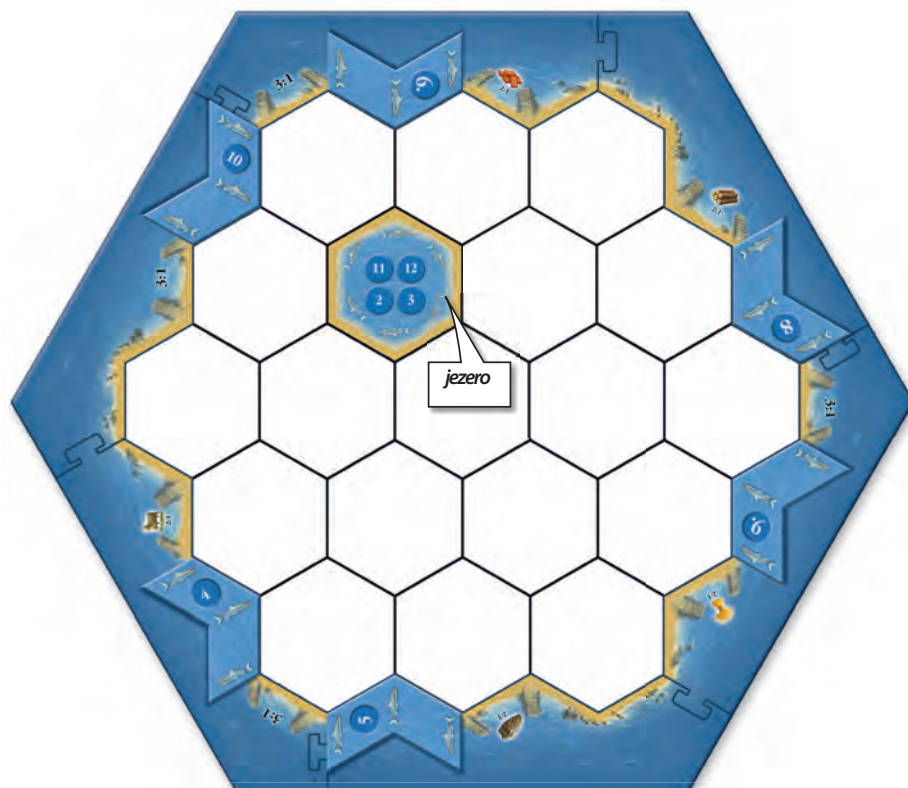
I když je pobřeží a jezero plné vodních živočichů a ryby jsou zde známé, nedalo se s nimi na Katanu obchodovat. Bujel zde totiž černý trh s rybami. Ale co je jednodušší, než poslat na pobřeží rybáře, aby toto cenné zboží uchránili před zloději? Chycené ryby brzy budou velmi žádaným zbožím. Zloděj za 2 chycené ryby dobrovolně opouští Katan, banka za 4 ryby vymění libovolnou surovinu a za 5 ryb vám postaví cestu...

### PŘÍPRAVA

Hra se připraví podle obvyklých pravidel.

- Místo pouště se postaví jezero (nesmí být na okraji ostrova).
- Kartičky s rybami se zamíchají a skrytě se odloží mezi karty se surovinami.
- Na každý kus rámu s mořem se položí dílek s rybami tak, aby nezasahoval do přístavu.
- Zloděj se postaví mimo herní plán a do hry přijde, jakmile padne „7“.

**Příklad:**



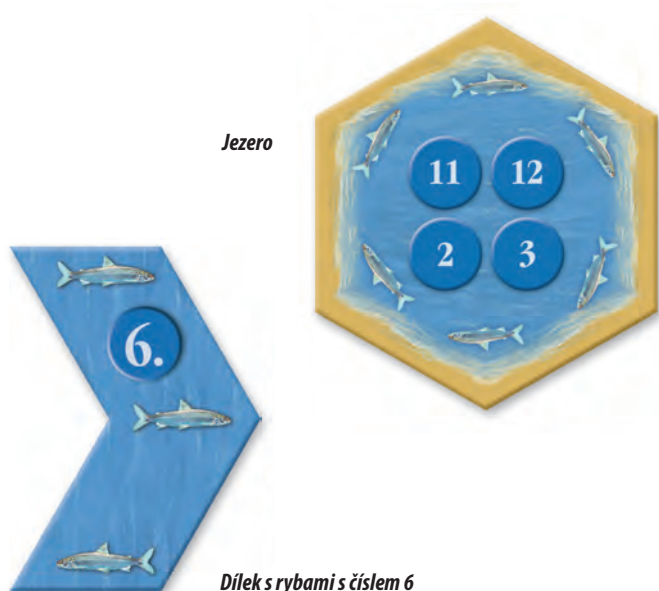
## HRA

Hraje se podle obvyklých pravidel. Doplňující pravidla jsou popsána v následujícím textu.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

### Rybaření

Každý dílek s rybami označuje 3 místa na pobřeží, kde je možné lovit ryby. Jestliže hráč umístí svoji vesnici na některé z těchto míst, smí si vzít 1 kartičku s rybami vždy, když na kostkách padne číslo zobrazené na dílku. Umístí-li hráč ve fázi zakládání svou druhou vesnici na okraji dílku s rybami, obdrží 1 kartičku s rybami. Jakmile má hráč kartičku s rybami, položí si ji skrytě před sebe. Jestliže má hráč na okraji dílku s rybami město, vezme si 2 kartičky s rybami, pokud padne jeho číslo. Hráč, který má vesnici na okraji jezera, si smí vzít kartičku s rybami vždy, když padne číslo 2, 3, 11 nebo 12. Pokud tam má město, vezme si dvě kartičky.



### Akce s kartičkami

Na kartičkách s rybami jsou zobrazené 1, 2 nebo 3 ryby. Jestliže je hráč na tahu, smí ve fázi obchodování a stavění kartičky s rybami odevzdat a provést tak nějakou akci. Čím více ryb na odevzdaných kartičkách je, tím má hráč větší výhodu v akcích:

2 ryby: Hráč může z některého pole odstranit zloděje (vrátí se do hry s příští „7“).

3 ryby: Hráč si náhodně vytáhne od některého soupeře 1 kartu suroviny z ruky.

4 ryby: Hráč si z banku smí vzít libovolnou surovinu.

5 ryb: Hráč smí zdarma postavit jednu cestu.

7 ryb: Hráč dostane zdarma 1 akční kartu.

Kartičky při odevzdání dávejte otevřené do společné zásoby bokem.

## DÁLE PLATÍ

- **Maximálně 7 kartiček s rybami:** Hráč smí mít maximálně 7 kartiček s rybami. Jestliže má v ruce 7 kartiček a měl by dostat za vesnici nebo město 1 nebo 2 kartičky, může si případně vyměnit jednu svoji kartičku za nějakou v zásobě.
- **Kartičky s rybami se nedají rozměnit:** Pokud hráč přeplatí nějakou svoji akci, zbylé ryby mu propadnou bez náhrady.

- **Více akcí za tah je povoleno:** V jednom tahu hráče je povoleno provést více akcí s kartičkami s rybami. Musí být ale provedeny jedna podruhé a nezávisle na sobě. Nelze např. za dvě kartičky, obě se třemi rybami, nejprve odstranit zloděje (2 ryby) a pak si vzít ještě surovinu z banku (4 ryby).
- **Kartičky s rybami nejsou suroviny:** Kartičky s rybami se nepočítají k surovinám, nebere se na ně tedy ohled, pokud padne „7“. Pokud hráč přesouvá zloděje, nesmí si od postihnutého hráče vzít žádnou kartičku s rybami.
- **Přístavy a dílky s rybami:** Některá místa mohou být zároveň přístavy i loviště ryb. Hráč, který postavil vesnici na takovém místě, má obě výhody.
- **Když dojdou kartičky s rybami:** Pokud už není v zásobě žádná skrytá kartička s rybami, tak otočte použité kartičky a znovu je zamíchejte.
- **Nesmí se obchodovat s rybami mezi hráči:** Kartičky s rybami se nesmí vyměňovat mezi hráči.

## STARÁ BOTA ...

Hráč, který si vytáhne tuto kartičku, ji ihned otočí. Pokud máte starou botu, můžete ji ve svém tahu předat jinému hráči, který má stejně nebo více vítězných bodů. Pokud máte sám nejvíce bodů, musíte počkat, dokud někdo nemá minimálně stejně bodů.

Ten, kdo vlastní kartičku „stará bota“, potřebuje k vítězství ve hře o jeden vítězný bod navíc – tedy v základní hře 11 bodů. Stará bota není záporný bod, ale ten, kdo ji má, potřebuje vítězný bod navíc.

## KONEC HRY

Vyhraje hráč, který ve svém tahu získá desátý vítězný bod. Pokud hráč vlastní starou botu, vyhraje jen v případě, že získá jedenáctý bod.

## KOMBINACE S VARIANTAMI

Tento scénář je hratelný se všemi variantami tohoto rozšíření.

### Kombinace s variantou „Katan pro dva“:

- Každý hráč dostane na začátku 5 kartiček s rybami: 2 s jednou rybou, 2 se dvěma rybami a 1 se třemi rybami. Zbylé kartičky se zamíchají a skrytě se odloží vedle herního plánu.
- S obchodními loděmi se nehraje. Kdo má méně vítězných bodů, potřebuje ke každé akci o jednu rybu méně.
- Zloděj se nevrací na poušť (která v tomto scénáři není), odkládá se vedle herního plánu. Nasazuje se pak znovu, když padne „7“ nebo se hraje rytíř.
- Nové kartičky s rybami dostane hráč jen tehdy, když padne číslo, které je na dílku s rybami nebo na jezeře – tedy ne na základě toho, že odevzdá kartu rytíře nebo založí vesnici u pobřeží.

### Kombinace s variantou „Události Katanu“:

- Vracení zloděje: Zloděj se do svého dalšího nasazení odkládá mimo herní plán.

V kombinaci s „Přístavním mistrem“ se hraje na 11 (v případě staré boty 12) vítězných bodů.

# Scénáře

## KATANSKÉ ŘEKY

Zatímco se někteří osadníci věnují rybolovu, ostatní osidlují řeky, které jsou plné života. Díky těžbě zlata zde totiž obchod jen kvete. Není se tedy čemu divit, že se osadníci stěhují na břehy řek a staví mosty. Každý chce být nejbohatším osadníkem na ostrově. A stává se často, že jeden je bohatý, ale všichni okolo chudí. Jak se to podaří Vám?

### Délka hry:

cca 45 – 60 minut

### Herní materiál:

2 řeky  
(1 se třemi poli  
1 se čtyřmi poli)



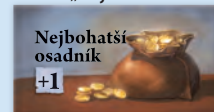
Zlatáky  
s hodnotami  
1 a 5



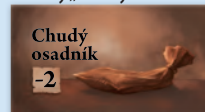
12 mostů (pro každou barvu 3)



1 karta „Nejbohatší osadník“



4 karty „Chudý osadník“

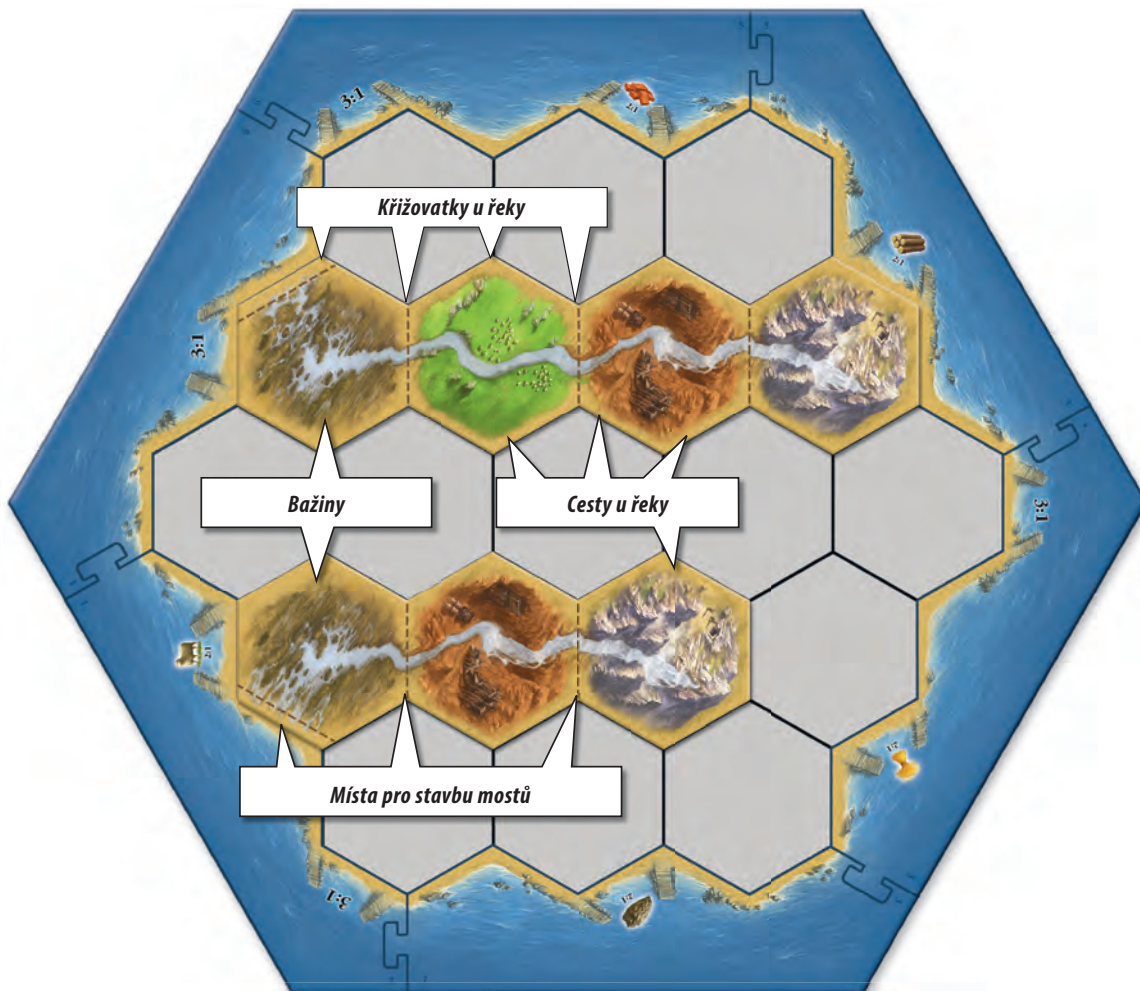


### O CO JDE?

Každý hráč dostane 1 zlaták za každou postavenou cestu nebo vesnici na břehu řeky (na okraji pole s řekou). Za 2 zlatáky si smí vyměnit libovolnou surovinu. Hráč, který má nejvíce zlata, se stává nejbohatším osadníkem, což mu dává 1 vítězný bod navíc. Ale pozor! Kdo svými penězi příliš rozhazuje, může rychle zchudnout a ztratit tak 2 vítězné body.

### PŘÍPRAVA

Postavte rám a řeky tak, jak je zobrazeno na obrázku.





- Z dílů krajiny ze základní hry vyřadíte: 2x hory, 2x vrchovinu, 2x pastvinu, 1x poušť. Se zbylými poli sestavte krajinu ostrova.
- Na pole bažin se nedávají žetony s čísly.
- Žeton s číslem „2“ se odloží. Žeton „A“ se položí na libovolné pole na pobřeží, ostatní žetony se rozmístí stejně jako v základní hře v abecedním pořadí. Žeton „2“ („B“) se přeskočí. Jakmile jsou všechny žetony rozmístěny a otočeny, položte na pole s číslem „12“ také zbývající žeton s číslem „2“. Toto pole bude vynášet jak při hodu „2“, tak při hodu „12“.
- Zloděj se postaví na pole s bažinou.
- Zlatáky se odloží mimo herní plán. Do začátku nikdo nedostává zlatáky.
- Každý hráč dostane od své barvy 3 mosty.
- Karty „Nejbohatší osadník“ a „Chudý osadník“ se položí vedle herního plánu.

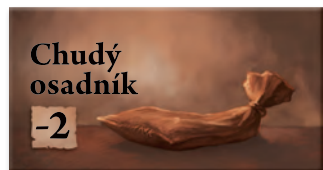
## FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Každý hráč si postaví 2 vesnice s cestami podle klasických pravidel základní hry. Navíc platí následující pravidla:  
 Žádná cesta nesmí vést přes místo, kde má stát most (tedy přes řeku). Toto pravidlo platí po celou hru. Za každou cestu, kterou hráč postaví podél řeky, získá 1 zlaták. Za každou vesnici, kterou hráč postaví na břehu řeky, dostane 1 zlaták.

### Karty „Nejbohatší osadník“ a „Chudý osadník“

Každý hráč tedy může začínat hru až se čtyřmi zlatáky. Všichni hráči, kteří mají nejméně zlatáků, dostanou kartu „Chudý osadník“. Důležité: Pokud mají všichni hráči stejný počet zlatáků a nebo žádný zlaták, dostanou všichni kartu „Chudý osadník“ (-2 body).

Hráč, který má na začátku hry sám nejvíce zlatáků, dostane kartu „Nejbohatší osadník“ (+1 bod). Jinak se karta vždy odkládá na později.



## HRA

Hraje se podle obvyklých pravidel. Doplnující pravidla jsou popsána v následujícím textu.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

### Vesnice a cesty na břehu řeky

Jak bylo řečeno ve fázi zakládání, dostane každý hráč za každou cestu nebo vesnici na břehu řeky 1 zlaták. Pokud některý hráč přestaví vesnici na břehu řeky na město, nedostává za to žádný zlaták.

### Stavba mostu

Jeden most stojí 2 cihly a 1 dřevo. Most se musí postavit k vesnici, a nebo k cestě, a pouze na jednom ze sedmi vyznačených míst. Ten, kdo postaví most, dostane 3 zlatáky. Most se počítá do „Nejdelší obchodní cesty“ stejně jako cesta. Každý hráč může postavit maximálně 3 mosty. Hráč, který zahraje kartu „Stavba silnic“, nesmí místo cesty stavět most.

### Nejbohatší osadník

Tato karta se počítá jako 1 vítězný bod. Má ji u sebe ten hráč, který momentálně sám vlastní nejvíce zlatáků. Hráč musí kartu odevzdat, když:

- jiný hráč získal zlatáky a má jich stejně nebo více

- nebo když majitel karty odevzdal zlatáky a má jich stejně nebo méně, než někdo jiný.

Kartu pak získá jiný hráč, který má v tu chvíli sám nejvíce zlatáků. Pokud ve hře momentálně nikdo takový není, karta se odloží bokem do doby, než někdo opět bude sám mít nejvíce zlatáků.

## Chudý osadník

V celé hře platí, že hráči s nejmenším počtem zlatáků, dostávají kartu „Chudý osadník“. Jestliže některý hráč získá peníze a má více, než alespoň jeden protihráč, kartu odevzdá. Pokud hráči mají stejně zlatáků, a nebo žádné, dostanou kartu „Chudý osadník“. Karta „Chudý osadník“ znamená 2 minusové body.

## Zlato

Za každé dva zlatáky smí hráč ve svém tahu až dvakrát nakoupit nějakou surovinu. Smí použít i zlato, které získal ve svém nynějším tahu. Zlato mohou hráči získat také odevzdáním surovin: v klasickém poměru 4:1 s bankem, nebo prostřednictvím vlastních přístavů, a nebo při obchodu s hráči. Zlato se nepočítá jako surovina a nemůže být ukradeno zlodějem.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy je některý z hráčů na tahu a má 10 bodů.

## HERNÍ TIPY

Pokud má hráč u sebe kartu „Chudý osadník“, může v tu chvíli sotva vyhrát. Hráči by měli za zlato nakupovat suroviny jen tehdy, když mají ideální pozici ke stavbě u řeky a tím mohou opět získat zlato.

## KOMBINACE S VARIANTAMI

Tento scénář je hratelný se všemi variantami tohoto rozšíření.

### Kombinace s variantou „Katan pro dva“:

Hráč, který postaví vesnici u pole bažiny, dostane rovněž 2 obchodní žetony. Zloděj se místo do pouště vyhání do bažiny.

### Kombinace s variantou „Události Katanu“:

Vracení zloděje: Zloděj se do svého dalšího nasazení vyhání do bažin.

V kombinaci s „Přístavním mistrem“ se hraje na 11 vítězných bodů.

## TAŽENÍ KARAVAN

*Díky pilným osadníkům, rybářům a obchodníkům Katan stále více vzkvétá. Ale ne všichni osadníci jsou vždy spokojeni. Některým se Katan zdá příliš rušný a neklidný. A tak utíkají před obchodním ruchem do pouště. Mají zde sice zasloužený klid a užívají si čistého vzduchu pouště, ale brzy přeci jen začnou trpět nedostatkem potravy a vlny, kterou potřebují na výrobu oděvů.*

**Délka hry:** cca 60 minut

### Herní materiál:



### O CO JDE?

V oáze se usadili nomádi. K životu v poušti ovšem nutně potřebují obilí a vlnu, které rádi vymění za obchodní zboží. Obyčejní katanští osadníci stále chovají ovce a pěstují obilí, a tak nomádi posílají velbloudí karavany, aby vyměnili důležité suroviny. V průběhu hry vzniknou na ostrově 3 velbloudí karavany. Všechny vesnice a města ležící v cestě karavanám, se počítají za jeden vítězný bod navíc. Všechny cesty, které vedou podél karavany, se počítají dvojnásobně do délky obchodní cesty...

### PŘÍPRAVA

Pole s oázou nahrazuje poušť. Postaví se přesně doprostřed ostrova. Na orientaci oázy nezáleží. Velbloudy připravte do zásoby vedle herního plánu. Zloděj se na začátku hry postaví mimo herní plán. Když poprvé padne „7“, postavte ho na libovolné pole s číslem, tedy ne na oázu. Další příprava je podle obvyklých pravidel.



### HRA

Hraje se podle obvyklých pravidel. Doplňující pravidla jsou popsána v následujícím textu.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA

Jestliže některý z hráčů postaví během hry (ne ve fázi zakládání) ve svém tahu vesnici nebo přestaví vesnici na město, po skončení jeho tahu se umístí 1 velbloud - po předcházejícím hlasovacím kole (viz níže).

#### Nasazování velbloudů

- Velbloud se staví vždy jako cesta. Musí být postaven vždy tak, že přímo sousedí s nejpřednějším (popř. nejpozději postaveným) velbloudem karavany. Rozvětvení karavany tak není možné.
- Jestliže je velbloud postaven na místo, kde vede zároveň cesta, postaví se vedle ní.
- **První velbloud karavany** se staví tak, aby směřoval z oázy na místě šipky.
- Ve všech ostatních případech při stavění velbloudů existují vždy dvě možnosti, jak velblouda postavit. Pro všechny tři karavany je to dohromady 6 různých možností. O postavení velblouda hráči hlasují.



**Příklad 1:** Při prvním nasazení se musí velbloud umístit na jedno ze tří určených míst.



**Příklad 2:** Velbloud se postavil na místo „A“. Další velbloud může být umístěn na 4 různá místa.



### Hlasovací kolo

O postavení velblouda začíná hlasovat hráč, který právě byl na tahu a postavil si vesnici nebo vesnici přestavěl na město. Hlasuje se ve směru hodinových ručiček. Hráči otevřeně vyloží jednu nebo více karet s vlnou nebo obilím. Pouze hráči, kteří vyložili alespoň jednu kartu, mohou rozhodovat o postavení velblouda.

- Každý hráč má tolik hlasů, kolik karet vyložil.
- Pokud má některý hráč sám více hlasů než ostatní hráči dohromady, rozhoduje sám.
- Jestliže se dva a nebo více hráčů, kteří mají většinu hlasů, shodli na jenom místě, umístí velblouda.
- Při patové situaci rozhodne o postavení velblouda hráč, který sám vyložil nejvíce karet.
- Jestliže takový hráč není, rozhodne o postavení velblouda hráč, který byl právě na řadě (tj. způsobil hlasování) a to i v případě, že nevyložil žádnou kartu.

Nakonec všichni hráči odevzdají karty vlny a obilí, které vyložili při hlasování.

**Důležité:** Každý hráč má jen jednu možnost k vyložení karet. Dokládat karty později nelze.

### DÁLE PLATÍ

#### Konec karavany

Karavana končí, jestliže již není kam umístit dalšího velblouda. Jestliže je zásoba velbloudů vyčerpána, končí všechny 3 karavany.

#### Spojení dvou karavan

Jestliže se na jednom místě setkají dvě karavany, tak se při příštím umístování velblouda spojí v jednu (v závislosti na hlasování) a dále pokračují jako jedna karavana.

#### Karavany na pobřeží a kolem oázy

Karavana může vést také podél pobřeží. Prvního velblouda karavany nesmíte postavit kolem oázy. Jestliže se karavana obkloukem vrátí zpět, může být postaven i kolem oázy.

#### Výhody karavany

Nejdelší obchodní cesta

- Cesta, která vede souběžně s velbloudem, se počítá jako 2 cesty. Nejdelší obchodní cesta se tedy může počítat, i když hráč ještě nemá postaveno 5 cest ale dosáhl hodnoty „5“.

Hodnocení vesnic a měst

- Vesnice nebo město, které leží mezi dvěma velbloudy, se počítají jako jeden vítězný bod navíc.

**Příklad 3 (Obrázek vpravo):** Během hry vzniknou 3 delší karavany. Vesnice od „bílého“ hráče a 2 vesnice od „modrého“ hráče si započítávají 1 vítězný bod navíc, protože leží mezi dvěma velbloudy. Krom toho se 3 cesty od „modrého“ hráče a 1 cesta od „bílého“ hráče dvojnásobí. Momentálně je 6 možností, kam lze umístit dalšího velblouda.

### KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů má ve svém tahu 12 bodů.

### HERNÍ TIPY

**Vlna v základní hře patří k surovinám, které nemají až tak velký význam. V tomto scénáři získává vlna zcela jinou hodnotu, protože může rozhodnout o tom, kdo bude mít body navíc. Také obilí je při hlasování rozhodující, ale je mnohem více potřebné při stavění. Je tedy výhodné postavit si ve fázi zakládání vesnici v blízkosti louky.**

### KOMBINACE S VARIANTAMI

Tento scénář je hratelný se všemi variantami tohoto rozšíření.

#### Kombinace s variantou „Katan pro dva“:

V hlasovacím kole se nasazují 2 velbloudi:

- Hráč, který vyhraje hlasování, staví 2 velbloudy. Musí s nimi však prodloužit dvě různé karavany.
- Při patové situaci nasazuje každý hráč jednoho velblouda. Nejprve hráč, který byl na řadě a potom spoluhráč.
- Zloděj se při vyhánění odkládá mimo herní plán až do dalšího nasazení (hod „7“ nebo zahrání rytíře).

#### Kombinace s variantou „Události Katanu“:

- Vracení zloděje: Zloděj se do svého dalšího nasazení (hod „7“ nebo zahrání rytíře) odkládá mimo herní plán.

V kombinaci s „Přístavním mistrem“ se hraje na 13 vítězných bodů.



## NÁJEZD BARBARŮ

Blahobyt na Katanu nezůstane bez povšimnutí. Loupeživí barbari se vylodili na pobřeží Katanu a chystají přepadení. A to je konec radosti, klidné časy jsou pryč! Nikdo neví, kde barbari udeří. Zpočátku je jich jen málo, ale postupem času jich přibývá. Nejprve kradou jenom suroviny. Ale jsou dostatečně silní na to, aby obléhali města a vesnice – s ničivými následky. Osadníci ovšem drží při sobě. Cvičí si rytíře a posílají je do boje – ale bude to stačit?

**Délka hry:** cca 60 – 90 minut

### Herní materiál:

barbaři



24 rytířů (6 od každé barvy)



26 akčních karet



krycí karta

zadní strana

1 pole s hradem



1 barevná hrací kostka



zlaté mince s hodnotami 1 a 5

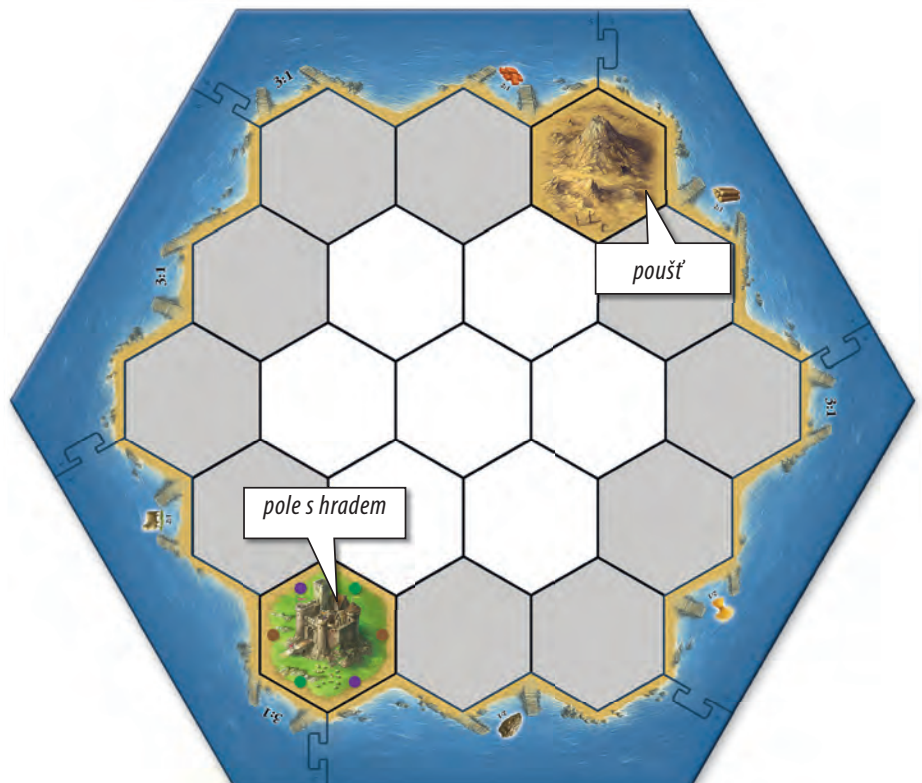


### O CO JDE?

Loupeživí barbari se vylodili na pobřeží Katanu. Nejprve šíří strach a hrůzu pouhou svojí přítomností. Poté stále více barbarů připlouvá z moře, obsazují pobřežní pole a blokují produkci surovin. Když však barbari začnou vyhrožovat, že obsadí i vesnice a města na pobřeží, začnou si osadníci sestavovat armádu rytířů, které pak pošlou do bitvy proti barbarům.

### PŘÍPRAVA

- Rozložení polí:** Nejprve se položí pole pouště a pole s hradem tak, jak je zobrazeno na obrázku. Na vnějších šedých místech se náhodně rozloží: 2× les, 2× vrchovina, 3× louka, 1× hory a 2× pole. Tato pole jsou označena jako pobřežní. Vnitřní plocha se náhodně vyplní poli: 1× les, 1× louka, 1× vrchovina, 2× hory a 2× pole. Jedno pole lesa ve hře nebude potřeba.





- **Umístění žetonů z čísly:** Poté, co sestavíte herní plán, rozložte žetony s čísly podle následujícího obrázku.
- Každý hráč dostane **6 rytířů** své barvy.
- Na pole s čísly „2“ a „12“ postavte jednoho **barbara**. Zbytek barbarů odložte vedle herního plánu.
- K tomuto scénáři použijte **speciální akční karty**. Akční karty ze základní hry zde nebudou potřebné.
- Barevnou kostku položte na pole s hradem.
- Karta „**Největší vojsko**“ nebude v tomto scénáři potřebná.
- Se **zlodějem** se v tomto scénáři nehraje. Jeho figurku nechejte v krabici.



## FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Každý hráč umístí nejprve jednu vesnici a potom jedno město. Po umístění města si každý hráč vezme jen jeden kus od každé suroviny ze sousedních polí.

## HRA

Hraje se podle obvyklých pravidel. Doplnující pravidla jsou popsána v následujícím textu.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA

1. **Vylodění barbarů na Katanu** (když některý z hráčů postaví vesnici nebo město)
2. **Hraní akčních karet** (fáze stavění a obchodu)
3. **Nasazování rytíře** (při získání karty „Pasování rytíře“ nebo „Černý rytíř“)
4. **Pohyb rytířů** (na konci tahu hráče, po fázi stavění a obchodu)
5. **Vítězství nad barbary** (po tahu hráče)

### 1. Vylodění barbarů na Katanu

#### a) Nájezd barbarů

Vždy když některý z hráčů postaví vesnici nebo město, ihned proběhne nájezd barbarů.

- Hráč přeruší svůj tah a oběma kostkami hodí 3 různá čísla. Jestliže padne „7“ a nebo číslo, které už hráč hodil, musí hod opakovat (tak dlouho dokud nepadnou 3 různá čísla).

- Po každém hodu hráč umístí barbara na pobřežní pole s hozeným číslem. Jestliže padne číslo pobřežního pole, na kterém již jsou 3 barbari, další barbar se tam neumísťuje (viz další odstavec „Dobývání pole“). Hod se v tomto případě neopakuje.

#### b) Dobývání pole

Jakmile jsou na poli 3 barbari, žeton s číslem tohoto pole se otočí.

- Jestliže padne číslo tohoto pole, hráči z něj nedostávají žádné výnosy. Jestliže je žeton s číslem otočený, nesmí se na toto pole přidávat další barbari.
- Kolem polí, která jsou dobyta barbary (s otočeným žetonem), se nesmí stavět žádné cesty a ani se zde nesmí zakládat žádné vesnice.

#### c) Barbari dobývají vesnice a města

Jestliže je vesnice nebo město obklopeno jen mořem a pobřežními poli, která jsou obě obsazena barbary, je taktéž vesnice nebo město obsazeno barbary a hráč za něj nedostává žádný vítězný bod.

- Pokud je taková vesnice nebo město postavené v přístavu, nesmí se přístav používat. K rozeznání obsazené vesnice nebo města se figurka položí na bok.
- Vzhledem k tomu, že pole s pouští a s hradem nebudou barbary nikdy obsazena, jsou vesnice a města na jejich hranici v bezpečí.
- Pokud jsou všichni barbari na herním plánu a není možné žádné doplnit, pak se na jejich nasazení nehází kostkami.



#### Příklad:

Hráč hází kostkami 3 různá čísla (s výjimkou „7“).

- Hodí číslo „3“. Barbar se postaví na pole s číslem „3“ (A).
- Hodí číslo „9“. Barbar přijde na pole s číslem „9“ (B). Zde jsou pak tři barbari a pole se tedy prohlásí za obsazené. Žeton s číslem otočte. Červená vesnice je obsazena barbary, protože nesousedí s žádným volným polem. Vesnici obraťte na bok, aby bylo jasné, že je obsazena.
- Hodí číslo „7“. Hod se opakuje.
- Hodí číslo „3“. Toto číslo již padlo a nemůže se opakovat, hráč hází znovu.
- Hodí číslo „8“. Pole s číslem „8“ (C) je již obsazeno (žeton s číslem je otočený), a tak se žádný další barbar již nenasazuje.

Hráč tedy hodil tři různá čísla (s výjimkou „7“) a nasadil pouze dva barbari.

## 2. Hraní akčních karet

Hráč, který koupí akční kartu, ji **ihned** odkryje a zahraje její efekt. Každý hráč smí ve svém tahu nakoupit libovolné množství akčních karet, ale musí je ihned zahrát v pořadí, v jakém je koupil. Zahrané akční karty se odkládají na společný balíček. Ve chvíli, kdy jsou všechny akční karty spotřebované, se zahrané karty zamíchají a znovu se použijí.

## 3. Nasazování rytíře

Hráč nasazuje rytíře ve chvíli, kdy zahraje kartu „Pasování rytíře“ nebo „Černý rytíř“. Při zahrání karty „Pasování rytíře“ si hráč vezme figurku rytíře ze své zásoby a postaví ho na okraj pole s hradem. Hráč, který zahraje kartu „Černý rytíř“, si smí svého rytíře postavit na okraj libovolného pole.



## 4. Pohyb rytíře

Hráč smí táhnout každým svým rytířem na konci svého tahu, tedy po skončení fáze stavění a obchodu. Jestliže hráč ve svém tahu postavil rytíře na okraj pole s hradem, **musí** s ním táhnout pryč. Každý rytíř smí v jednom tahu hráče táhnout až o délku tří cest. Jestliže hráč zaplatí jedno obilí, smí se **1 rytíř** pohnout až o délku pěti cest. Vesnice a města smí procházet rytíři stejně i cizí barvy. Na místě, kde některý z rytířů ukončil svůj tah, nesmí stát žádný další rytíř (cizí ani vlastní). Tah rytíře také nikdy nesmí končit na okraji pole s hradem. Rytíř ve svém tahu smí přejít přes vlastní i cizí cesty.

## 5. Vítězství nad barbary

### a) Kontrola polí

Po skončení tahu každého hráče se zkontroluje, zda některé z obsazených pobřežních polí nemůže být osvobozeno. Počínaje pobřežním polem nalevo od pole s hradem zkontrolujte ve směru hodinových ručiček všechna ostatní pobřežní pole. Předpoklad pro vítězství nad barbary je splněn, jestliže je kolem pobřežního pole více rytířů, než barbarů.

### b) Předpoklad k vítězství je splněn

Poražení barbaři jsou zajatí a podle následujících pravidel se rozdělí mezi hráče:

- Jestliže hráč sám svými rytíři porazil barbary, získá všechny zajatce.
- Jestliže se na vítězství nad barbary podílelo více hráčů, získá **každý hráč** jednoho zajatce. Jestliže není dostatek zajatců pro všechny hráče, rozhodne o jejich rozdělení hod kostkou. Hráč (nebo hráči), kteří hodili nejvyšší čísla, dostanou každý jednoho zajatce. Hráč, který nezíská žádného zajatce, dostane jako odškodné 3 zlatáky. Jestliže na kostkách padnou stejná čísla, hod se opakuje.
- Jestliže po rozdělení zajatců jeden zajatec přebývá, získá ho ten hráč, který k vítězství sám nejvíce přispěl. Jestliže takový hráč není, hráči si o zajatce házejí kostkou. Vítěz získá zajatce, poražený 3 zlatáky.

Za každé dva zajatce, které hráč získá, se počítá jeden vítězný bod.



### Příklad:

Červený táhne jedním ze svých rytířů o tři cesty na okraj dobytého pole (A). Zde pak stojí tři barbaři proti čtyřem rytířům. Barbaři jsou poraženi. Červený a modrý hráč získají každý jednoho zajatce. Zbýlého zajatce získá červený hráč, protože k vítězství přispěl větším počtem rytířů.

### c) Znovudobytí pole barbary

V případě, že je pobřežní pole znovu dobytoby barbary, se žeton s číslem opět otočí. Takové pole nedává žádné suroviny, pokud padne jeho číslo. Barbaři tedy mohou při nájezdu pole obsadit znovu.

Všechny vesnice nebo města sousedící se znovu obsazenými pobřežními poli a mořem, mohou být také znovu obsazeny vítězné body získají zpátky.

### Příklad:

Červená vesnice se obnoví (A) a žeton s číslem se otočí zpátky (B).



### d) Ztráta rytíře

Po každém vítězství nad barbary jeden z hráčů hodí barevnou kostkou a postaví ji doprostřed pole s hradem. Barvy na kostce jsou shodné s barvami na okrajích pole s hradem, což rozhoduje o ztrátě rytíře. Padne ten rytíř (popř. rytíři), kteří stojí na okrajích pole, na kterém právě zvítězili nad barbary, ve směrech shodných se směry, ve kterých se nachází právě hozená barva na poli s hradem. Ztraceného rytíře si hráč bere zpět do zásoby. Za každého padlého rytíře hráč dostane 3 zlatáky jako odškodné.



### Příklad:

Po vítězství se hodí barevnou kostkou o to, který rytíř (popř. rytíři) padne. Na kostce padla místa ve směru hnědé barvy. Ve směru hnědé barvy stojí na poli červený a modrý rytíř. Hráči si tyto své rytíře vezmou zpět do zásoby a získají za ně 3 zlatáky.





### Při hodu padne číslo „7“

Hráč, který při hodu na suroviny hodí číslo „7“, si smí od libovolného hráče náhodně vzít 1 kartu suroviny (ne zlato). Přestože ve hře není zloděj, platí pravidlo, při kterém hráči musí odevzdat polovinu surovin, mají-li v ruce víc než 7 karet.

### Zlato

Za každé 2 zlatáky smí hráč ve svém tahu až dvakrát nakoupit libovolnou surovinu. Stejně tak hráč může získat zlato použitím přístavu nebo při obchodu se spoluhráči.

### Události „Zrada“ a „Intrika“

Při těchto událostech se barbaři z pobřežních polí stahují a/nebo se na jiná nasazují. Jestliže je barbar stažen z již dobytého pole (tedy z pole, kde jsou 3 barbaři), okolní dobyté vesnice nebo města se obnoví. Žeton se otočí na stranu s číslem. Pole vynáší suroviny, dokud tam opět není nasazen třetí barbar.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů má ve svém tahu 12 vítězných bodů.

## HERNÍ TIPY

Abyste v tomto scénáři obstáli, je nutné nasazovat rytíře. Rytíři jsou důležití, abyste dokázali vyhnat barbary ze svých polí a získávat za ně vítězné body. Osamělý hráč ovšem obvykle mnoho nezmuže, a proto je důležité vyjednávat se spoluhráči a nejlépe s těmi, kteří mají k vítězství nejdále.

Tento scénář je hratelný se všemi variantami tohoto rozšíření.

### Kombinace s variantou „Katan pro dva“:

1. Rytíř neutrální barvy hraje jako „cizí rytíř“ a mohou ho použít oba hráči. Jakmile některý z hráčů postaví svého prvního rytíře, zároveň postaví cizího rytíře na okraj pole s hradem. Hráč ve svém tahu hraje nejprve vlastním rytířem a potom cizím rytířem. Cizí rytíř zůstává na plánu po celou hru, po vítězství nikdy nepadne.
2. Hráč, který postaví vlastní vesnici a poté vesnici neutrálního hráče, hází kostkami na nasazování barbarů nezávisle na sobě nejprve za svou vesnici a poté za vesnici neutrálního hráče.
3. Vzhledem k tomu, že ve hře není zloděj, smí hráč za 1 obchodní žeton (v případě, že má méně nebo stejně bodů jako spoluhráč), popř. 2 obchodní žetony (v případě, že má více vítězných bodů) odstranit jednoho barbara.
4. Jestliže po vítězství není dostatek zajatců pro všechny zúčastněné a na vítězství se podílel i cizí rytíř, platí pro cizího rytíře hod kostkou „3“. Je tedy nižší pravděpodobnost, že zajatce získá.
5. Jako odškodnění při ztrátě rytíře získávají hráči místo tří zlatáků jen dva zlatáky a jeden obchodní žeton.

### Kombinace s variantou „Události Katanu“:

V této kombinaci se nehraje s žádným zlodějem ani s kartou „Největší vojsko“. Následující události mají tedy jiný význam:

- **Loupež:** Hráč, který má více než 7 karet surovin, polovinu odevzdá. Hráč, který tuto kartu odkryl, si může vzít z ruky libovolného hráče náhodnou kartu.
- **Odchod zlodějí:** Vzhledem k tomu, že zde žádný zloděj není, tato akce se neprovádí.
- **Konflikt:** Jestliže má některý z hráčů sám nejvíce rytířů na herním pláně, vezme si z ruky některého hráče náhodnou kartu.

V kombinaci s „Přístavním mistrem“ se hraje na 13 vítězných bodů.



## KUPCI A BARBAŘI

Barbaři jsou rozprášení a na ostrov se vrací mír. Nejprve je nutné opravit vše, co barbaři při svých nájezdech zničili. Dost špatně je na tom především hrad, na němž jednala Katanská rada. Ale opravy se přesto daly do pohybu. Teď už zbývá jen zasklít barevná okna a postavit nové mramorové sochy. Z lomu se musí dovézt mramor, písek je potřeba dopravit ke zpracování, hotová okna do hradu a samozřejmě i nářadí je nutné.

Na katanských cestách stoupá dopravní ruch. A vy jste samozřejmě u toho, když je transportům vyplácena odměna. Jen pár drzých barbarů tyto obchody narušuje – čekají. Na Vás!

### Délka hry:

cca 90 minut

### Herní materiál:

3 nová pole krajiny (cílová pole)



36 kartiček se zbožím



přední strana

zadní strana

4 figurky vozů (ve čtyřech herních barvách)



3 barbaři



20 kartiček pro vozy



krycí karta

přední strany karet v herních barvách

zadní strana

40 zlatých mincí s hodnotami 1–5



25 akčních karet



Deckblatt krycí karta

Spielkartenvorderseiten přední strany karet v herních barvách

Rückseite zadní strana

### O CO JDE?

Hrad je potřeba opravit a vyzdobit. K tomu zde chybí barevná skla na vitráže a mramor na sochy a vnitřní vybavení. Úlohou hráčů je dopravit do hradu sklo a mramor a také zásobovat sklárnu pískem a mramorový důl potřebným nářadím. Každý uzavřený obchod bude odměněn zlatem a navíc znamená vítězný bod. Zvítězí hráč, který jako první nasbírá 13 bodů.

Tři nová pole slouží jako cílová pole pro zboží.



#### Hrad

K opravě hradu je potřeba sklo a mramor. Odtud se vyváží nářadí a písek.



#### Mramorový důl

Důl potřebuje nářadí a odtud se vyváží mramor a písek.



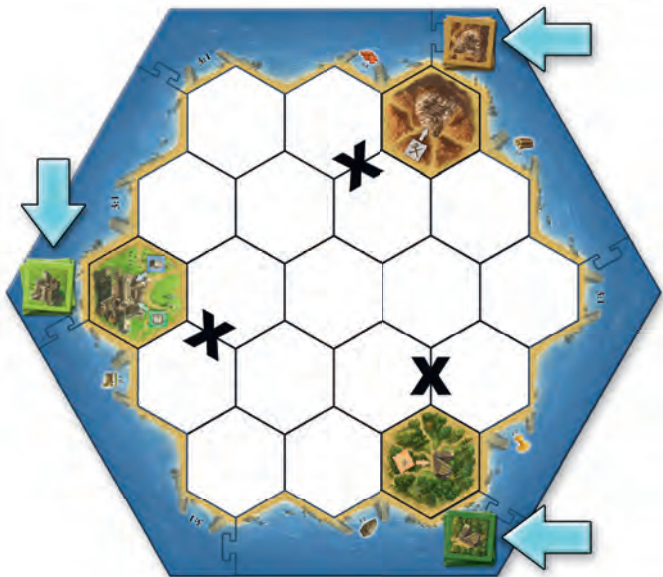
#### Sklárna

Sklárna potřebuje písek a odtud se vyváží sklo a nářadí.



## PŘÍPRAVA

- Postavte rám. Tři cílová pole postavte podle obrázku. Přitom musí všechny 3 strany s mořem na cílových kartách sousedit s mořem. Ze základních polí se vyřadí poušť, jedno pole a jedna pastvina. Zbytek polí se rozloží náhodně.



- Na 3 cílová pole nedávejte žádné žetony s čísly. Vyřadí se čísla „2“ a „12“. Při rozkládání žetonů tedy vynechte B s číslem „2“ a H s číslem „12“ a cílová pole přeskočte.
- **Kartičky se zbožím** položte podle barvy ke každé budově tak, jak je na horním obrázku. Vzniknou tak 3 balíčky. Každý balíček se zamíchá a položí se vedle budovy zadní stranou nahoru (viz šipka na obrázku nahoře).
- **Tři barbari** rozstavte na okraje polí tak, jak ukazují černé křížky na obrázku nahoře.
- **Akční karty** základní hry nebudou v tomto scénáři potřebné. Místo toho použijte akční karty pro tento scénář.
- Každý hráč dostane 5 zlaťáků.
- Karty pro vozy rozřídte podle barev na jejich přední straně. Vzniknou 4 balíčky, každý s pěti kartami. Každý hráč dostane jeden balíček ve své barvě. Každý hráč si postaví balíček tak, aby měl čísla na zadních stranách karet seřazená vzestupně (od 1 do 5). Každý hráč si otočí první kartu a položí si ji vedle balíčku (podle obrázku).



- Se **zlodějem** se v tomto scénáři nehraje.
- Za „**Nejdelší obchodní cestu**“ nejsou v tomto scénáři vítězné body. Tato karta tedy nebude potřeba.

## HRA

Hraje se podle obvyklých pravidel. Doplnující pravidla jsou popsána v následujícím textu.

## FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Každý hráč umístí nejprve jednu vesnici a potom jedno město. Po postavení města si každý hráč položí figurku vozu vedle svého města. Při umístění města si každý hráč vezme jen jeden kus od každé suroviny ze sousedních polí.

## CÍLOVÁ POLE

Uprostřed každého cílového pole je zobrazena křižovatka s budovou.

K této budově vedou vždy 4 cesty. Pro každé cílové pole platí následující pravidla: Na těchto cestách si hráči smí postavit vlastní cestu podle normálních pravidel. Na hlavní křižovatce cílového pole (A) se nesmí stavět žádná vesnice. Na třech okrajích cílového pole, které sousedí s mořem (B), se nesmí stavět žádná cesta. S ohledem na pravidlo odstavce 5, smí být na okraji cílového pole postavena vesnice/město na čtyřech místech (křižovatkách).



### Příklad:

Tři ze čtyř možných cest jsou zastavěné červeným a modrým hráčem. Na centrální křižovatce (A) nesmí nikdo postavit vesnici. Na hranici cílového pole s mořem (B) nikdo nesmí postavit cestu.

## FÁZE POHYBU

Každý hráč smí na konci svého tahu (tedy po fázi stavění a obchodu) pohnout svým vozem podle následujících pravidel:

### 1. Pohyb figurky vozu

- Jeden vůz smí táhnout po hranici polí od křižovatky ke křižovatce. Pohyb od křižovatky k sousední křižovatce stojí 1 nebo více bodů pohybu.
- Na začátku hry má každý hráč k pohybu se svým vozem k dispozici 4 body pohybu. Počet bodů pohybu může při vylepšení vozů stoupat.
- Jestliže hráč táhne vozem přes hranici polí, kde není postavena žádná cesta, stojí pohyb 2 body. Jestliže hráč táhne vozem přes svou nebo cizí cestu, musí zaplatit 1 bod pohybu. Při přechodu přes cizí cestu musí navíc zaplatit 1 zlaťák majiteli cesty.
- Barbar na cestě nebo jen na hranici polí (bez cesty) zvyšuje náklady pohybu navíc o dva další body pohybu (viz odstavec 5a).
- Body pohybu hráči propadnou, jestliže při pohybu na sousední pole potřebuje více bodů, než má k dispozici. V případě, že hráč dosáhl cílového pole, končí pohyb – zbylé body pohybu propadnou. Hráč smí body pohybu nechat dobrovolně propadnout.
- Hráč může zaplatit jedno obilí (více než jedno není dovoleno) a smí cestu svého vozu prodloužit o dva body pohybu. Prodloužit takto cestu smí hráč i v případě, že svým vozem již v tomto tahu regulérně táhnul.
- Na jedné křižovatce popř. vedle křižovatky smí stát více vozů.



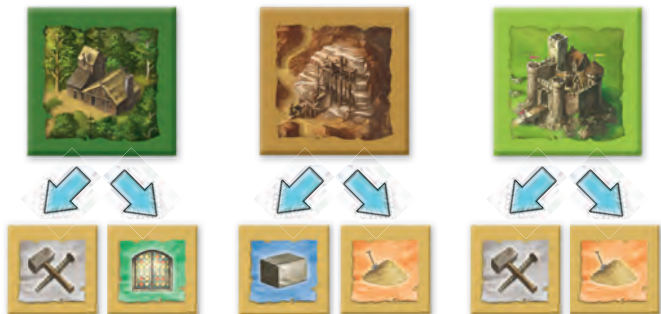
## 2. První cíle rozhodují

Každý hráč má při **prvním** pohybu svým vozem možnost zvolit libovolné cílové pole, ke kterému pojedí.

Jakmile poprvé dosáhne některého z cílových polí, nedostane ještě žádné zlato (viz také bod 3. Splnění zakázky), protože ještě nemá žádné zboží. Hráč si nyní vezme první kartičku se zbožím daného cílového pole a otočí ji. Na přední straně je zobrazeno zboží. Existují celkem 4 druhy.



Každé cílové pole produkuje dva různé druhy druhy zboží.



Hráč před sebou nechá odkrytou kartičku se zbožím a namíří se svým vozem k cílovému poli, kde je toto zboží potřeba. Jestliže se vůz nachází například na poli se sklárnou a hráč získal jako zboží sklo, musí se svým vozem jet na pole s hradem. Každý hráč může plnit vždy maximálně jednu zakázku najednou. Teprve, když je zakázka vyřízená, smí si vzít novou kartičku se zbožím.

## 3. Splnění zakázky

Jestliže je hráč se svým vozem na cílovém poli (na křižovatce před budovou), kde měl složit zboží, je jeho zakázka splněna. Hráč pak otočí tuto kartičku se zbožím opět zadní stranou nahoru (na stranu, kde je zobrazena budova). Kartička se počítá jako 1 vítězný bod.

Podle toho, jak má vylepšený vůz, dostane 1 až 5 zlatáků.

Jako poslední akci svého tahu otočí novou kartičku se zbožím cílového pole. Zobrazené zboží na kartičce určuje nové cílové pole hráče.

## 4. Vylepšení vozu

Vlastnosti vozu a jeho vylepšení popisují kartičky pro vozy (každý hráč má před sebou balíček svých karet pro vozy).

Na obrázku je znázorněno, že hráč má k dispozici 5 bodů pohybu na tahu (A), 2 zlatáky jako odměnu při splnění zakázky (B). Zahnat barbaru se podaří jen v případě, že padne „6“ (C).



Jestliže hráč chce vylepšit svůj vůz, musí zaplatit suroviny zobrazené na horní skryté kartě pro vozy. Tato akce se provádí ve fázi stavění a obchodu. Po zaplacení suroviny pak tuto horní kartu otočí lícem nahoru vedle balíčku. Jestliže se hráči podařilo vylepšit svůj vůz na **úroveň 5**, počítá se tato karta jako vítězný bod.

## 5. Barbaři

### a) Tažení přes barbaru

Hráč, který se svým vozem jede přes hranici polí bez cesty nebo po cestě, kde stojí barbar, potřebuje navíc 2 body pohybu (cesta + barbar = 4 body, silnice + barbar = 3 body). Hráč, který nemá dostatek bodů, aby přešel přes barbaru, nechá **buď** zbytek svých bodů propadnout a zůstane na místě, **a nebo** může táhnout svým vozem jiným směrem.

### b) Vyhánění barbarů

Od chvíle, kdy má hráč vůz vylepšený alespoň na úroveň „2“, může zkusit barbaru překonat. Před pohybem hráč zůstane na výchozí křižovatce a hodí kostkou. Jestliže padlo číslo, které je zobrazené na aktuální kartě vylepšení vozu, může hráč barbaru přemístit na libovolnou hranici polí popř. cestu. Pak táhne svým vozem dál, aniž by ztrácel bod pohybu za barbaru.

Jestliže hráči padne jakékoli jiné číslo, má možnosti tahu pouze podle odstavce a). Hráč, který vyžene barbaru a přemístí ho na cestu cizího hráče, si smí od tohoto hráče vzít jednu náhodnou kartu suroviny.

**Pozor:** Hráči smí stavět cestu i v místě, kde stojí barbar. Na jedné hranici polí, popř. cestě smí stát jen jeden barbar.

## 6. Když padne „7“

Hráč, který hodí číslo „7“, přemístí jednoho ze tří barbarů na jinou hranici polí popř. cestu. Jestliže hráč barbaru postavil na cestu cizího hráče, smí si od tohoto hráče vzít jednu náhodnou kartu suroviny (ne zlato). Přesto, že ve hře není zloděj, platí pravidlo, že hráč, který po hodu čísla „7“ má v ruce více než 7 karet, musí polovinu odevzdat.

## 7. Když padne „2“ a „12“

Pokud hráč hodí číslo „2“ nebo „12“, musí hod opakovat.

## 8. Zlato

Zlato je důležité při přechodu vozem přes cizí cestu. Navíc hráč může ve svém tahu za 2 zlatáky až **dvakrát** nakoupit libovolnou surovinu. Zlato neplatí jako surovina a nemusí se tedy po hodů čísla „7“ odevzdávat.

Zlato mohou hráči získat i při výměnách za suroviny: 4:1 s bankou, použitím přístavu a nebo výměnou s hráčem.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů má ve svém tahu **13 nebo více bodů**.

## HERNÍ TIPY

**I přesto, že v tomto scénáři hráči nezískávají vítězné body za „Nejdelší obchodní cestu“, rozhodně se vyplatí cesty stavět. Čím více můžete při cestách s vozem používat své cesty, tím rychleji budete moci dopravit své zboží. Navíc nebudete muset platit příliš mnoho zlata spoluhráčům.**

**Dávejte pozor, abyste vždy měli dostatek zlata. Jinak se může stát, že se svým vozem zůstanete stát mezi dvěma cizími cestami a bez zlata dál táhnout nemůžete. Pokud ostatní hráči nejezdí přes Vaše cesty a neplatí Vám zlato, nezbude Vám nic jiného, než zlato vyměnit (s hráči, a nebo s bankou).**

## KOMBINACE S VARIANTAMI

Tento scénář je hratelný se všemi variantami tohoto rozšíření.

### Kombinace s variantou „Katan pro dva“:

- Hráč, který použije cestu neutrálního hráče, musí zaplatit polovinu zlata za použití cest do banky a druhou polovinu spoluhráči.
- Místo toho, aby hráči za obchodní žetony vyháněli zloděje do pouště, jenom přestaví některého barbara na libovolnou hranici polí (bez cesty).
- Za každou vesnici na okraji cílového pole získá hráč 1 obchodní žeton.

### Kombinace s variantou „Události Katanu“:

V této kombinaci se nehraje se zlodějem a „Nejdelší obchodní cestou“. Následující události mají tedy jiný význam:

- Loupež: Hráč, který má více než 7 karet, polovinu odevzdá. Hráč, který tuto kartu odkryl, přestaví některého z barbarů na jinou hranici polí nebo cestu. Nakonec si vezme z ruky majitele cesty náhodnou kartu.
- Odchod zlodějí: Vzhledem k tomu, že zde žádný zloděj není, se tato akce neprovádí.
- Zemětřesení: Hráč, který táhne přes poškozenou cestu svým vozem, k tomu potřebuje 2 body pohybu.

V kombinaci s „Přístavním mistrem“ se hraje na 14 vítězných bodů.

# Albi

### Výhradní výrobce pro ČR:

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

Více informací o hře a jiných stejně kvalitních hrách naleznete na [www.albi.cz/hry](http://www.albi.cz/hry) a nebo na [www.modernihry.cz](http://www.modernihry.cz).  
Na telefonním čísle +420 737 22 10 10 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy.  
E-mailové dotazy zasílejte na [hry@albi.cz](mailto:hry@albi.cz).

**Autor:** Klaus Teuber, [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

**Licence:** Catan GmbH, [www.catan.com](http://www.catan.com)

**Grafik:** Michaela Kienle

**Ilustrace:** Michael Menzel

**Design hracích figurek:** Andreas Klover

**Redakce:** Reiner Müller, Sebastian Rapp

KOSMOS

© 2010 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Všechna práva vyhrazena  
VYROBENO V NĚMECKU



# CATAN

## ZAMOŘSKÉ OBJEVY



*Rozšíření ke hře*

Země na obzoru!  
Koření! Piráti! Rybolov!  
Bohatství a dobrodružství čekají  
na druhé straně ostrova!  
Objevujte moře a mnoho dalšího!

# CATAN

## MĚSTA A RYTÍŘI



*Rozšíření ke hře*

Kvetoucí obchod,  
rostoucí blahobyt,  
plenící barbarské hordy  
a statečně bojující rytíři.  
To je silný herní zážitek z Katanu!