



CATAN

PRAVIDLA HRY

ZÁKLADNÍ HRA

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

Počáteční rozmístění pro začátečníky

Herní plán sice může být pokaždé jiný, ale pro začátek doporučujeme postavit ostrov podle našeho obrázku na straně 1. Nabízí vyrovnané šance pro všechny hráče. Nejprve sestavte rám moře ze 6 částí, poté položte všechny díly krajiny a položte na ně žetony s čísly tak, jak je uvedeno.

Počáteční rozmístění pro pokročilé

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

PŘÍPRAVA

Počáteční rozmístění pro začátečníky

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



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



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



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

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

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

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

Navíc: Hráč na tahu může také zahrát akční kartu (→), a to v kterékoli fázi svého tahu (dokonce i před hodem kostkami). Jakmile hráč na tahu už nechce nic dělat, je na řadě jeho soused po levici, který provede tytéž kroky atd.

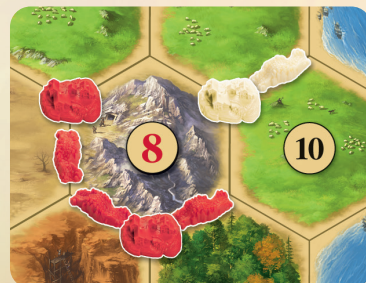
PRŮBĚH HRY DETAILNĚ

1. Výnosy surovin (→)

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

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

Příklad: Pokud padne v součtu číslo „8“, obdrží červený hráč 2 rudy za jeho dvě vesnice. Bílý hráč obdrží jednu rudu. Pokud by v součtu padlo číslo „10“, obdrží bílý hráč jednu vlnu. Pokud by si bílý hráč místo vesnice postavil město, obdržel by 2 vlny, když by padlo v součtu číslo „10“.



2. Obchod (→)

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

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

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

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

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

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

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



Obchod se zámořím 4:1 bez přístavu



Obchod se zámořím 3:1 v 3:1 přístavu



Obchod se zámořím 2:1 ve specializovaném přístavu na dřevo

3. Stavění (→)

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

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

a) Silnice (→): platba dřevem a cihlami



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

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



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



Nejdelší obchodní cesta



Příklad: Červený hráč má souvislou silnici ze 6 figurek silnic (odbočky se nepočítají), a tím získává kartu Nejdelší obchodní cesta. Cesta oranžového hráče je sice tvořena 7 figurkami, ale je přerušena červenou vesnicí na dvě části, tvořené 2 a 5 figurkami silnic.

b) Vesnice (→): cena: 1x jíl + 1x dřevo + 1x vlna + 1x obilí



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



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

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

c) **Město (→):** cena: 3× ruda + 2× obilí
Město může vzniknout pouze rozšířením z vesnice!



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

d) **Akční karty (→):** cena: 1× ruda + 1× vlna + 1× obilí



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



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

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

4. Mimořádné případy

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

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

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

b) **Akční karta (→)**

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

Rytíř (→):



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

• Kdo má jako první zahrané tři rytíře, dostane kartu Největší vojsko v hodnotě 2 bodů.

- Získá-li jiný hráč vyšší počet rytířů, karta (a tedy i body) se stěhuje k němu.



Největší vojsko

Pokrok (→):



Kdo zahraje tuto kartu, řídí se jejími pokyny. Poté se karta odstraní ze hry.

Karta s výherním bodem (→):



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

KONEC HRY (→)

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

Albi

Distributor pro ČR:

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

Autor: Klaus Teuber
 Licence: Catan GmbH © 2002, catan.de
 Ilustrace: Michael Menzel
 Tvorba: Michaela Kienle
 Design figurek: Andreas Klobber
 3D grafika: Andreas Resch
 Redakce edice 2015: Arnd Fischer
 Redakce: Reiner Müller, Sebastian Rapp
 Aktualizace pravidel: leden 2015
 © 1995, 2015 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5–7
 70184 Stuttgart, Germany
 kosmos.de
 Všechna práva vyhrazena.
 MADE in GERMANY
 Art.-Nr.: 693602

CATAN

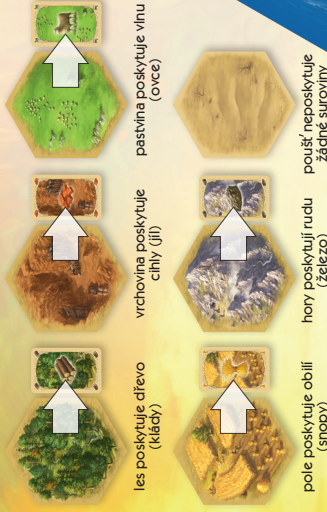
ZÁKLADNÍ HRA

Aby uvedení do hry proběhlo co možná nejnázemně, budeme používat několikadílný pravidlový systém hry CATAN – základní hra. Nejprve si projděte úvodní Přehled hry na této straně. Poté si přečtěte Pravidla hry na stranách 2–4. Jestliže vyvstanou otázky vyžadující detailnější odpovědi, můžete sáhnout po almanachu.

Přehled hry

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

2 Na ostrově Catan se vyskytuje poušť a pět dalších typů krajiny. Každý typ krajiny skýtá jiné suroviny.



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

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

5 Jak se dostanete k surovinám? Úplně snadno – v každém tahu lze získat výnos z některé krajiny. Hází se 2 kostkami a podle jejich součtu se určí, které krajiny budou poskytovat výnosy. Každý díl krajiny je označen žetonem od 2 do 12. Např. hodí-li hráč na kostkách součet 3, vynášíjí mu suroviny označené žetonem 3 (podle obrázku tedy les – dřevo a hory – rudu).

6 Suroviny si však berou jen ti hráči, kteří mají svou vesnici nebo město na hranici s daným dílem krajiny. Podle našeho obrázku vesnice bílého hráče (D) hraničí s lesem, vesnice modrého (B) a oranžového (C) s horami. Když

Počáteční rozmístění pro začátečníky



padne na kostkách 3, bílý dostane 1 dřevo a oranžový a modrý dostanou každý 1 rudu.

7 Vždy je výhodnější, když vesnice hraničí s více krajinami (max. třemi). Vynáší tak svému majiteli více druhů surovin podle toho, jaké číslo padne. Na našem obrázku hraničí vesnice modrého hráče (B) s lesem, vrchovinou a horami.

8 Protože není možné, abyste měli vesnice či města u všech krajin a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny patrně pouze zřídkka nebo vůbec. K budování nových staveb však budete potřebovat přesně dané kombinace surovin.

9 Z tohoto důvodu můžete obchodovat s ostatními hráči. Můžete jim nabízet suroviny na výměnu nebo je nechat, aby nabídku učinili oni sami. Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte suroviny, kterou nutně potřebujete k postavení nové vesnice.

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

11 Dobře si však rozmyslete, kde svou vesnici postavíte! Na žetonech s čísly se nachází různé velké číselce. Čím je číselce větší, tím vyšší je pravděpodobnost, že dané číslo padne. Červená čísla „6“ a „8“ jsou největší, stejně jako pravděpodobnost, že výsledek hodů jim bude odpovídat. Čím častěji nějaké číslo padne, čím častěji poskytuje krajiny s tímto číslem suroviny.

