

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

ŘÍŠE INKŮ



ALMANACH

OBSAH

Medailonky autorů	2
Úvod & historické pozadí	3-7
Přehled herního materiálu	8-9
Klíčová slova a příklady	9-19
Přehled změn pravidel oproti hře CATAN – Osadníci z Katanu	20-21
Herní svět CATAN	22-23



Klaus Teuber (*1952)

Klaus Teuber je jedním z celosvětově nejúspěšnějších herních autorů. Čtyři z jeho her získaly ocenění „Spiel des Jahres“, mezi nimi i jeho největší bestseller CATAN – Osadníci z Katanu. Žije nedaleko Darmstadtu.

Benjamin Teuber (*1984)

Jako syn autora her začal hrát deskové hry už ve chvíli, kdy udržel karty v ruce. Vystudoval psychologii a podnikovou ekonomiku a zprvu působil v několika firmách, než roku 2010 vstoupil do herní branže. Žije ve Frankfurtu nad Mohanem.



Srdečně děkujeme všem herním testerům a čtenářům pravidel!

Mimořádně mnoho vzestupů (a úpadků) prožili: Peter Gustav Bartschat, Martina Blewonska, Ina Broß, Martine Frimpong, Stefan Kobarschik, Elke Konrad, Wilhelmine Konrad, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer, Ralph Querfurth, Claudia Teuber, Leif Teuber.

Mnohokrát děkujeme realizačnímu týmu vydavatelství Kosmos ve složení: Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Annette Trinkner.

Milé čtenářky, milí čtenáři,

pro objasnění pozadí této hry bych vám chtěl předložit krátký přehled historie a kultur původních obyvatel Jižní Ameriky v oblasti And, k nimž patřili Inkové.

Andy sestávají z několika horských hřebenů, jejichž nejvyšší vrchol Aconcagua se vypíná do výšky 6962 m nad hladinu moře. Oblasti jižního Peru, západní Bolívie a severní Argentiny obklopují dva horské hřebeny, které tak vytvářejí protáhlou náhorní plošinu zvanou Altiplano. Hlavní město říše Inků Cuzco se nacházelo v její severní části.

Altiplano leží v průměrné nadmořské výšce 3600 m a rozprostírá se na ploše cca 170 000 km². V této drsné a chladné oblasti se dodnes pěstují brambory a chovají lamy.

Vzestup Inků započal v údolí Cuzca kolem roku 1400 n. l. O pouhých sto let později se jimi ovládané území táhlo od jižní Kolumbie až po střední Chile.

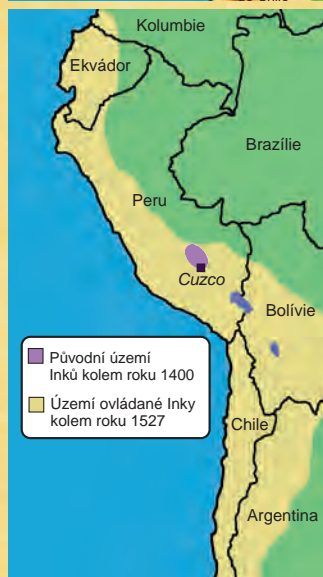
Inkové se stali dědici řady vyspělých kultur, jež měly svůj původ v pobřežních oblastech And. Zde vznikl již kolem roku 2600 př. n. l. Caral, první město Jižní Ameriky, kde žilo cca 3000 obyvatel.

Prvními rozvinutými kulturami, o nichž víme více, byly kolem roku 500 př. n. l. kultury Chavín a Paracas. Jejich příslušníci již ovládali výrobu keramiky a textilií.

Po nich následovala etnika Nazca, Moche a Recuay, jež dosáhla vrcholného rozkvětu kolem roku 500 n. l. Tyto kultury byly vystřídány navzájem si konkurujícími říšemi Tiahuanaco a Huari, jejichž území se rozkládala mezi severním Peru a západní Bolívií. Za jejich éry došlo k dalšímu civilizačnímu pokroku, například vynalezení zavlažovacích soustav, s jejichž pomocí dokázali rolníci zúrodnit horské oblasti a terasovité svahy. Do této doby spadají rovněž počátky zpracování kovů.

V důsledku desítky let trvajícího sucha se obě říše Tiahuanaco a Huari rozpadly na řadu malých států. Z nich se jako velmoc na území dnešního Peru nakonec prosadila kultura Chimů. Ovšem ani její nadvláda netrvala dlouho. Za zánikem této rozvinuté říše nestála přírodní katastrofa, ale národ Inků, který vstoupil na jeviště dějin kolem roku 1400 n. l.

Nemusíte si samozřejmě pamatovat názvy všech těchto kultur, z nichž jsem uvedl pouze ty nejvýznamnější. Jmenoval jsem je proto, abych upozornil na jejich rozmanitost. Po mnohá staletí postupovaly v oblasti And jednotlivé kultury po civilizačním žebříčku, dosáhly svého rozkvětu, a nakonec dospěly k zániku. Jejich místa následně převzaly další, mladší kultury.



Příčiny zániku konkrétních kultur byly nejrůznějšího druhu. K nejčastějším patrně náležely přírodní katastrofy jako sucho v Andách nebo záplavy na pobřeží, stejně jako dynamicky se rozvíjející a rozpínající sousedé. V případě Inků se jednalo o Španěly, kteří hrdým vládčům And zasadili konečný smrtící úder v roce 1536.

Když jsem se v roce 2014 poprvé dočetl více o Incích a jejich předchůdcích, fascinoval mě vzestup a úpadek vyspělých kultur v oblasti And. Pociťoval jsem velké vzrušení při myšlence, že bych mohl tuto historii plnou zvratů zpracovat v podobě hry s využitím základních mechanismů systému CATAN. Zeptal jsem se svého syna, zda by měl chuť pustit se se mnou do tvorby catanské hry ze světa Inků. Benjamin okamžitě souhlasil, a tak začala společná dvouletá práce na hře, která si nyní našla cestu na váš stůl.

Vítězem se zde stane ten z hráčů, kdo jako první získá se svým třetím kmenem 3 body rozvoje. Bude to právě on, kdo úspěšně zahájí vzestup Inků – 130 let před příchodem Španělů.

Na první pohled tak hrají Inkové v této hře opravdu malou roli. Až se v následující části seznámíte s přehledem kultury Inků, mějte na paměti, že Inkové popsané vymoženosti a vynálezy většinou převzali od řady starších vyspělých kultur And, o jejichž vzestup a úpadek v této hře především jde.

Silniční síť

Již před vzestupem Inků existovala v Andách široce rozvětvená silniční síť. Inkové ji nadále rozšiřovali, aby mohli lépe spravovat svou obrovskou říši. Silnice byly zpravidla dlážděny kamenem a ve vzdálenosti 20 km od sebe na nich byly zřízeny odpočívací stanice. Státní poslové spěchali od jedné stanice ke druhé, kde je vystřídali jejich odpočatí kolegové. Díky tomu trvalo doručení zprávy od severní k jižní hranici říše Inků pouze kolem 10 dnů, i když při tom bylo nutné překonat více než 4000 km. Silnice využívaly rovněž karavany lam, jež zajišťovaly převoz zboží v rámci inckého státu. Jedna lama dokázala unést náklad až o váze 40 kg, nebyla však vhodná k zápřahu. To byl možná důvod, proč Inkové neznali, resp. nepoužívali kolo.



Výměnný obchod

Incká říše sestávala z řady klimaticky rozdílných oblastí. V drsných vysokohorských částech Altiplana se chovaly lamy a pěstovaly brambory. V úrodnějších krajích rostla kukuřice a rajčata. Na pobřeží Tichého oceánu a v řekách východních And se provozoval rybolov. Na východních andských svazích sklízeli Inkové listy koky a obchodem s obyvateli okolních pralesů získávali pestrobarevné perly.



Aby mohli všichni lidé využívat co možná nejvíce druhů zboží, putovaly celou říši (zpravidla na trase východ–západ) karavany lam, které zajišťovaly jeho přepravu. Výměnný obchod byl organizovaný státem, proto neexistovali žádní obchodníci, kteří by na něm vydělávali.

Kipu (Uzlové písmo)

Inkové používali k udržování svého státu v chodu zauzlované šňůrky. Je pravděpodobné, že uzlové písmo sloužilo k evidování počtu obyvatel, stavu zásob nebo vybraných daní. Možná se jím i zaznamenávaly historické události nebo udílely příkazy, například kdo má platit jaké daně. Jestliže si vládce Inků pro sebe nárokoval nějaký monopol, mohl ho dosáhnout pomocí uzlového písma.



Vynálezy

Ačkoliv vyspělé andské kultury z výše uvedených důvodů nevynalezly kolo, přesto existovala řada jiných vynálezů, z nichž nakonec Inkové profitovali. Sem patří mimo jiné důmyslná zavlažovací zařízení, uzlové písmo, pokročilé techniky v opracování kamene, stavitelství a výrobě látek, stejně jako váhy, s jejichž pomocí bylo možné odvažovat i malá množství cenných materiálů.



Alpaky

Ve vysokohorských oblastech And se začalo s domestikací lam už kolem roku 3000 př. n. l. Zatímco lamy krotké se používaly pro převoz nákladů, lamy alpaka se chovaly na vlnu pro výrobu textilií. Alpaky jsou velmi nenáročná zvířata, patřící spolu s ostatními druhy lam do čeledi velbloudovitých. Živí se převážně travinami.



Zemědělství

Brambory a kukuřice patřily k nejdůležitějším plodinám. Bramborám se daří dokonce ještě ve výšce 4000 m. Díky důmyslným zavlažovacím systémům Inkové a jejich předchůdci zúrodnili oblasti stepního a pouštního charakteru. Na strmých svazích byly vybudovány zavlažované terasy sloužící k pěstování užitkových plodin. V teplejších údolích a na svazích And se dařilo kukuřici, která byla spolu s bramborami hlavní potravinou Inků.



Kovy a jejich zpracování

Pozdní rozvinuté andské kultury znaly měď, cín, stříbro a zlato. Zlato nesloužilo jako platidlo. Místo toho z něj řemeslníci zhotovovali ozdobné šperky a totemové masky, jež byly vyhrazeny pouze vládcům. Symbolizovaly moc, kterou jim propůjčili bohové. Když Španělé říši Inků dobyli, ukořistili velké množství tohoto vzácného žlutého kovu. Mezi lety 1532 a 1540 mělo být do Evropy dovezeno více než 180 tun inckého zlata.



Stříbro sloužilo ke zhotovování pohárů, plastik, jehlic na spínání oděvů a také šperků.

Bronz Inkové používali na výrobu nožů a zbraní. Byly nalezeny bronzové hroty oštěpů stejně jako válečné kye se šestihrotými bronzovými hlavicemi, jimiž si bojovníci způsobovali těžká zranění.

Opracování kamene

Inkové byli mistři v opracování kamene. Zdi významných budov zhotovovali z precizně otesaných a dohladka vyleštěných kamenných kvádrů, které k sobě přiléhaly beze spár a použití malty. Kamenné kvádry, jež průměrně vážily kolem 300 kg, ale některé dosahovaly hmotnosti i několika tun, bylo třeba většinou dopravit mnoho kilometrů na místo určení. Dodnes zůstává hádankou, jak se Inkům podařilo taková břemena transportovat a následně z nich sestavovat zdi bez jeřábu nebo kladky.



Dřevo

V nehostinných andských výšinách se vyskytovalo pouze málo dřeva, a proto jako topivo sloužil trus lam. Dřevo, jež se používalo na stavbu střech větších budov nebo pro transport kamenných kvádrů, se dováželo z lesních regionů na mírných svazích And. Národ, který byl schopen přepravovat tunové kamenné bloky na mnohakilometrové vzdálenosti, patrně s transportem kmenů stromů neměl problémy.



Koka

Keře koky rostou na východních svazích And. Inkové a jejich předchůdci jejich listy žvýkali nebo z nich připravovali čaj. Povzbuzující účinky listů koky dodávaly inckým pastevcům a rolníkům sílu a vytrvalost, aby snáze zvládali svou každodenní těžkou práci v drsném prostředí And.



Na rozdíl od drogy kokainu nezpůsobovalo žvýkání sušených listů koky u Inků závislost, neboť je balili do smotků spolu s vápnem. Tato přísada proměňuje kokain v listech v příbuznou, podobně povzbuzující látku, která ovšem nevyvolává závislost.

Peří

Pestrobarevná pera byla v incké říši žádaným zbožím. Inkové je získávali výměnou od kmenů, které žily v amazonských pralesích. Peří se používalo na výzdobu brašen, při výrobě schránek nebo se vetkávalo do honosných šatů. Rovněž tak bylo symbolem výše postavených osob, které nosily čelenky z peří.



Vojenství

Inkové dále rozvíjeli umění války, které převzali od svých vyspělých předchůdců. Jen tak se inkým vládcům mohlo podařit během sta let porazit všechny konkurenty a vytvořit obrovskou říši.

Bojovníky Inků kryly oděvy vycpané bavlnou, chrániče holení, malé štíty a rovněž vycpávané látkové přilby. Nálezy řady lebek se zhojenými i smrtelnými zraněními ukazují, že uvedená zbroj a především přilba neposkytovaly žádnou adekvátní ochranu. Tyto těžké rány způsobovaly kyje s hvězdicovitými hlavicemi, s jimiž se Inkové a jejich protivníci oháněli v boji tvář v tvář. Než však k němu došlo, zaútočili inčtí bojovníci na své nepřátele praky a oštěpy.

Když se Inkové střetli se Španěly, vyzbrojenými palnými zbraněmi a ocelovými meči a chráněnými železnými pancíři a přilbami, vojensky jim podlehli. To však nebyl jediný důvod pádu říše Inků. Svou roli bezpochyby sehrála i občanská válka, která v době příchodu conquista-dorů zuřila mezi inkým vládcem a jeho bratrem, stejně jako nemoci, které Španělé do Ameriky zavlekli a kterými se nakazila velká část obyvatel říše Inků.

Machu Picchu

Obrázek na krabici zachycuje počátek stavby inkého města Machu Picchu kolem poloviny 15. století. Dnešní badatelé vycházejí z toho, že Machu Picchu sloužilo tehdejším vládcům Inků jako venkovské sídlo a místo pro zábavu. Ve více než 150 stavbách, jež byly zčásti vícepodlažní, mohlo žít až 1500 obyvatel. Existovaly zde části vyhrazené rolníkům, řemeslníkům a vládnoucí vrstvě. Systém kanálů zajišťoval zásobování vodou. K dalším věcem, jež zpříjemňovaly život v tomto městě, patřily záchody, královská lázeň, několik studní a různé chrámy.

Doufám, že se vám má malá cesta do doby vyspělých kultur Jižní Ameriky líbila. Pokud byste se chtěli o říši Inků dozvědět více, doporučuji vám katalog „Inka – Könige der Anden“ (autoři Doris Kurella a Ines de Castro), který vyšel u příležitosti výstavy uspořádané v roce 2013 ve Stuttgartu.

Klaus Teuber



Pozn. překl.: Co se týče prací o říši Inků v češtině, můžete sáhnout například po knihách Bohumíra Roedla „Dějiny Peru a Bolívie“ a Markély Křížové „Inkové“, případně Miloslava Stingla „Synové Slunce“.



Herní materiál

8 kartonových archů

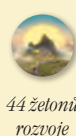
29 dílů krajiny



8 dílů rámu



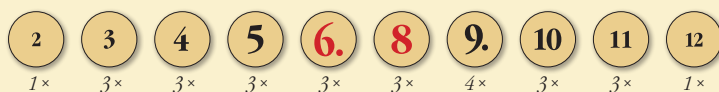
8 přehledových karet a 44 žetonů



2 karty výhod



27 žetonů s čísly



156 karet

100 karet surovin



36 karet zboží



20 akčních karet (po 10 od každého typu „1“ a „2“)



85 figurek

68 figurek hráčů ve 4 barvách,
z toho v každé barvě:



2 × město



8 × vesnice



7 × silnice

16 figurek houštin



1 figurka zloděje



Další materiál

3 zásobníky na karty



2 kostky



1 pravidla a 1 almanach



5 úložných sáčků

Podrobné vysvětlení pravidel a příklady

Akční karta	strana 10
Bod rozvoje	strana 10
Bojovník	strana 10
Cesta	strana 11
Deska kmenů	strana 11
Fáze výnosů	strana 12
Fáze zakládání (na začátku hry)	strana 12
Houštiny	strana 12
Karty surovin a zboží	strana 12
Když padne „7“: aktivace zloděje	strana 13
Kmen	strana 13
Krajina	strana 14
Křižovatka	strana 14
Město	strana 14
Nejdelší obchodní stezka	strana 14
Nejlepší bojovníci	strana 15
Obchodování	strana 16
Obchod s bankem	strana 16
Obchod se spoluhráči	strana 16
Pokrok	strana 17
Pravidlo odstupu	strana 17
Přehledová karta	strana 17
Silnice	strana 17
Stavění	strana 18
Variabilní sestavení herního plánu	strana 18
Vesnice	strana 18
Založení nového kmene	strana 19
Zloděj	strana 19
Žetony s čísly	strana 19

A

Akční karta

20 akčních karet má na zadní straně „1“ nebo „2“ a podle toho tvoří dva oddělené balíčky. V každém balíčku se nachází 10 identických karet: 7× Bojovník (→) a 3× Pokrok (→).



Balíček s „2“ na zadní straně vstupuje do hry až tehdy, jestliže všichni hráči dovedli svůj první kmen (→) na vrchol civilizačního rozvoje, tj. každý hráč již založil první vesnici (→) svého druhého kmene. Je-li tato podmínka splněna, položí se balíček akčních karet „2“ do příslušné přihrádky v zásobníku na karty, nebo se zasune pod karty „1“, pokud ještě nějaké zbývají.

Jestliže si koupíte akční kartu, vezmete si do ruky vrchní kartu z příslušné přihrádky. Neukazujte ji nikomu, dokud ji nepoužijete. S akčními kartami nelze obchodovat (→), přijít o ně kvůli zloději (→) nebo je někomu předávat jako karty výhod (→). Jestliže na vás některý spoluhráč pošle zloděje (viz Když padne „7“: aktivace zloděje a Bojovník), může vám vzít pouze karty surovin nebo zboží (→). Všechny své akční karty byste měli dát předtím stranou.

Když jste na tahu, smíte zahrát právě 1 akční kartu, buď Bojovníka, nebo Pokrok. Lze ji zahrát kdykoli, dokonce i před fází výnosů (→). Není však možné zahrát akční kartu, kterou jste si koupili ve stávajícím tahu.

B

Bod rozvoje

Abyste zvítězili, musíte získat celkem 11 bodů rozvoje. Každá postavená vesnice (→) má hodnotu 1 bodu rozvoje, každé město (→) 2 bodů rozvoje.

Kdykoli umístíte na herní plán vesnici, položíte 1 žeton rozvoje na nejbližší volné pole aktivního kmene na desce kmenů (→). Když rozšíříte vesnici na město, získáte pouze 1 bod rozvoje, protože město vždy nahrazuje vesnici, která sama o sobě znamená 1 bod rozvoje. Pomocí žetonů je možné rozvoj přehledně sledovat.

Poznámka: Jednou umístěný žeton rozvoje zůstává na desce kmenů až do konce hry. Neztrácíte žádné body rozvoje, jestliže dojde k přestavbě vaší upadající vesnice nebo města.

Bojovník

Karty Bojovníků představují druh akčních karet (→). Jejich název je uveden na fialovém poli. Zahrané karty Bojovníků si vykládáte před sebe. V každém balíčku akčních karet se nachází po 7 Bojovnících.



Jestliže během svého tahu vyložíte kartu Bojovník (může to být i před hodem na výnosy), musíte okamžitě přesunout zloděje (→).

- Musíte vzít zloděje z jeho aktuální pozice a přemístit ho na jinou krajinu nebo díl rámu s vyobrazením pralesa. Zloděje nelze přesunout na krajinu (→), která poskytuje zboží.
- Po přemístění zloděje na novou krajinu si vezmete 1 kartu suroviny/zboží z ruky hráče, jehož vesnice (→) nebo město (→) s danou krajinou sousedí. Pokud zde má své vesnice či města více hráčů, vybíráte si, komu kartu vezmete.
- Vybranému hráči berete kartu z ruky, aniž byste viděli její přední stranu.



Příklad: Dan je na tahu a vykládá kartu Bojovník. Přesune zloděje z hor na les s žetonem „6“. Nyní si smí vzít náhodně 1 kartu z ruky modrého nebo červeného hráče.

Po zahrání Bojovníka zkontrolujte, kolik Bojovníků již máte před sebou a zda nemáte dostat kartu výhody Nejlepší bojovníci (→).

Trvalá výhoda:

Za každou kartu Bojovníka, kterou máte vyloženou před sebou, se zvyšuje limit vašich karet v ruce o 1, když se v případě hodů „7“ ověřuje, zda máte nějaké karty vracet do banku.

Pozor: Když zahrajete kartu Bojovníka, neověřuje se, zda má nějaký hráč v ruce více karet, než je povolené množství (viz Když padne „7“: aktivace zloděje).

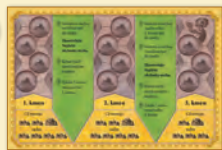


Příklad: Na zeleně označených hranách dílů krajiny je možné postavit 1 silnici, neboť se jedná o cesty. Na červeně označených hranách se silnice stavět nesmí, protože zde neexistují žádné cesty.

D

Deska kmenů

Deska kmenů slouží během hry k tomu, abyste si udržovali přehled o rozvoji svých kmenů.



Kdykoli umístíte na herní plán vesnici (→) nebo město (→), položte zároveň 1 žeton rozvoje na nejbližší volné pole svého aktivního kmene (→). Žetony se umísťují vzestupně.

U každého kmene je uveden jeho cíl rozvoje. Kromě toho vás text mezi poli jednotlivých kmenů upozorňuje na to, jaké kroky musíte po dosažení příslušného cíle rozvoje podniknout.

C

Cesta

Jako cesty se označují běžové hrany kolem dílů krajiny (→). Na každé cestě je možné postavit pouze 1 silnici (→). Jestliže spolu sousedí dvě běžové hrany krajiny, tvoří přesto pouze 1 cestu, na níž lze vybudovat nanejvýš 1 silnici. Cesty vždy ústí do křižovatek (→).

F

Fáze výnosů

Vaše fáze výnosů začíná ve chvíli, kdy hráč nalevo od vás ukončí svůj tah a předá vám kostky. Pomocí kostek zjistíte, jaké krajiny (→) budou aktuálně poskytovat suroviny nebo zboží. Před fází výnosů nesmíte stavět (→) ani obchodovat (→). Akční karty (→), které již vlastníte, můžete zahrát již před fází výnosů. Rovněž tak je možné před fází výnosů využít výhodu karty Nejlepší bojovníci (→).

Fáze zakládání (na začátku hry)

Fáze zakládání přichází na řadu, jakmile je sestaven herní plán a připraven zbývajících herní materiál (viz pravidla str. 4). Sestává ze dvou kol, v nichž hráči postupně staví po 1 vesnici (→) a 1 silnici (→):

1. kolo

Hoďte každý oběma kostkami; komu padne nejvyšší součet, začíná. Daný hráč umístí 1 svou vesnici na volnou křižovatku (→), k níž vede alespoň 1 cesta (→). K této vesnici přiloží na libovolnou sousední cestu 1 svou silnici. Poté následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček: každý umísťuje 1 vesnici a 1 silnici.

Pozor: Při umísťování vesnic je třeba respektovat pravidlo odstupu (→)!

2. kolo

Jakmile mají všichni hráči na herním plánu svou první vesnici, začíná druhé kolo fáze zakládání; ten hráč, který byl v prvním kole na řadě jako poslední: založí svou druhou vesnici a k ní připojí silnici. Po něm následují ostatní hráči proti směru hodinových ručiček. To znamená, že hráč, který začínal první kolo, bude svou druhou vesnici a silnici umísťovat jako poslední.

Druhou vesnici lze umístit na libovolnou volnou křižovatku zcela nezávisle na první vesnici, přičemž i zde platí pravidlo odstupu a druhá silnice musí sousedit s druhou vesnicí.

Každý hráč dostane ihned po založení své druhé vesnice první výnosy. Za každou krajinu (→), s níž jeho druhá vesnice sousedí, si vezme z banky odpovídající kartu suroviny nebo zboží (→). Začínající hráč, tj. ten, který svou druhou vesnici založil jako poslední, zahajuje hru: hodí oběma kostkami pro určení výnosů prvního tahu.

H



Houštiny

Houštiny umísťujete kolem vlastních vesnic (→) a měst (→), jestliže váš aktivní kmen (→) dosáhne nejvyššího stupně rozvoje a následně začne jeho úpadek. Každá vesnice či město obklopené houštinami proto náleží upadajícímu kmeni. Pro tyto vesnice a města platí následující pravidla:

- Lze je přestavět.
- Stavební rozvoj, tj. rozšiřování vesnic na města nebo budování silnic (→) na sousedních cestách (→), není nadále možný.
- Stále poskytují výnosy.
- Pravidlo odstupu (→) zůstává v platnosti.
- Zloděj (→) může být umístěn na sousední krajinu a vlastníci těchto vesnic a měst tak mohou běžným způsobem přijít o kartu suroviny/zboží.
- Jestliže postavíte svou silnici tak, že dorazí k vesnici či městu obklopenému houštinami, nelze z nich pokračovat dalšími silnicemi. Teprve když jsou dotyčné vesnice nebo města přestavěny, mohou z nich na sousedních cestách vycházet další silnice.

K

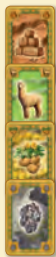
Karty surovin a zboží

Existuje 5 různých druhů surovin:

- dřevo (z lesa)



- kámen (z kamenolomu)
- vlna (z pastvin)
- brambory (z polí)
- ruda (z hor)



Kromě toho existují 3 druhy zboží:

- peří (z pralesa)
- koka (z pralesní plantáže)
- ryby (z pobřežních vod)



Suroviny a zboží představují ve hře karty. Tyto karty můžete získat ve fázi výnosů (→), obchodováním (→) nebo zahráním příslušných akčních karet (→).

Pokud se v banku nenachází dostatek karet surovin/zboží určitého druhu, aby všichni hráči dostali odpovídající počet karet, nedostane karty daného druhu nikdo. Jestliže by měl karty určitého druhu dostat pouze jeden hráč a v banku by jich nebyl dostatek, vezme si všechny, které se tam nacházejí.

Karty surovin a zboží se drží v ruce tak, aby ostatní neviděli jejich přední stranu. Nezapomeňte, že když padne „7“ (→), musíte odhodit polovinu svých karet z ruky, máte-li jich více než 7.

Pozor: Každá vyložená karta Bojovníka (→) zvyšuje o 1 limit karet, po jehož překročení je třeba karty odhodit.

Když padne „7“: aktivace zloděje

Pokud během fáze výnosů (→) hodíte „7“, nedostane výnosy žádný hráč.



1) Místo toho si všichni hráči spočítají, kolik karet surovin a zboží (→) mají v ruce. Kdo má více než 7 karet (tedy 8 a více), musí z nich polovinu vybrat a odhodit – vrátit zpět do banku. V případě lichého počtu karet se vždy zaokrouhluje ve prospěch hráče. Má-li například někdo 9 karet, musí odevzdat 4 z nich. Každý hráč si sám vybírá, které karty odhodí.

Pozor: Každá vyložená karta Bojovníka (→) zvyšuje o 1 limit karet, po jehož překročení je třeba karty odhodit.

Příklad: Katka hodí „7“. V ruce má 6 karet surovin, Petr 8 a Dan 11. Protože Petr má již vyloženou 1 kartu Bojovníka, nemusí odhazovat žádné karty. Dan má sice vyložené dokonce 2 Bojovníky, ale přeslo musí vrátit zpět do banku 5 karet (zaokrouhleno v jeho prospěch), protože před odhazováním je chráněn pouze do limitu 9 karet v ruce.

2) Poté vezmete zloděje (→) a přesuňte ho na libovolnou krajinu (→), která neposkytuje zboží, nebo na díl rámu s vyobrazením pralesa. Tím jsou výnosy z této krajiny blokovány, dokud se zloděj nepřemístí jinde.

3) Nakonec si náhodně vezmete 1 kartu z ruky hráče, který má u této krajiny svou vesnici nebo město. Pokud je takových hráčů více, smíte si vybrat, komu kartu vezmete.

4) Poté váš tah pokračuje fází obchodování a stavění.

Kmen

Vášim cílem je úspěšně dovést 3 kmeny na vrchol civilizačního rozvoje. Cíl a momentální stav rozvoje každého kmene ukazuje deska kmenů (→). Pokud určitý kmen dosáhl svého cíle rozvoje, nachází se v rozkvětu a následuje jeho úpadek. Až do této chvíle se kmen považuje za „aktivní“ a může se rozvíjet pomocí stavění. Poté se změní na „upadající kmen“ a nadále se stavebně rozvíjet nesmí.

Jestliže kmen postihne úpadek, vezmete si všechny silnice (→) tohoto kmene z herního plánu zpět do zásoby a kolem jeho vesnic (→), příp. města (→), umístíte houštiny (→).

Krajina

Jako krajiny se označují šestiúhelníkové díly, které vytvářejí uvnitř rámu herní plán. Krajiny poskytují suroviny dřevo, kámen, brambory, rudu a vlnu.

Příklad: Pastviny poskytují vlnu.

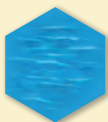


Kromě toho existují díly krajin, jež poskytují zboží peří, ryby a koku.

Příklad: Prales poskytuje peří.



Díly moře bez vyobrazení ryb neposkytují žádné výnosy.



Jestliže po okraji krajiny vede cesta (→), je možné na ní postavit silnici (→). Místa, kde se dotýkají vrcholy krajin, tvoří křižovatky (→), na nichž lze budovat vesnice (→).

Křižovatka

Křižovatky jsou vrcholy, kde se stýkají krajiny (→) nebo krajiny a díly rámu. Pouze na křižovatkách je možné stavět, resp. zakládat vesnice (→). Jestliže se na křižovatce stýkají dvě nebo tři krajiny, roste šance na získání výnosů z vesnice nebo města (→) vybudovaného právě na této křižovatce. Obecně se proto doporučuje stavět vesnice na křižovatkách, kde se stýkají 3 krajiny.



M

Město

Město má hodnotu 2 bodů rozvoje (→). Za každé postavené město se na desku kmenů (→) přidává 1 žeton rozvoje.



Z každé krajiny (→), s níž vaše město sousedí, dostanete dvojnásobné výnosy oproti vesnici. To platí, pokud padne číslo této krajiny a momentálně na ní nestojí zloděj (→).

Abyste mohli postavit město, musíte do banku vrátit kombinaci surovin 2× brambory a 3× ruda. Město je možné postavit pouze rozšířením vlastní vesnice (→).

Pozor: S každým kmenem (→) smíte postavit nanejvýš 1 město.



Příklad: Modrý hráč hodil „6“. Všechny krajiny s číslem „6“ poskytují výnosy. Červený hráč dostane 3× dřevo: za vesnici 1 dřevo a za město 2 dřeva, modrý hráč dostane za své město 2 dřeva.

N

Nejdelší obchodní stezka

Pokud jako první postavíte souvislou silniční komunikaci sestávající minimálně z 3 silnic (→), získáte kartu Nejdelší obchodní stezka, kterou si vyložíte před sebe. Jakmile některý jiný hráč postaví delší silniční komunikaci, musíte mu tuto kartu výhody okamžitě předat.



Poznámka: Jestliže se silniční síť rozvíjí, počítá se pro určení nejdelší souvislé komunikace úsek složený z co největšího počtu navzájem spojených silnic. Na odbočce se nebere zřetel.

Silniční komunikaci spoluhráče můžete přerušit, pokud postavíte svou vesnici na volné křižovatce mezi jeho dvěma silnicemi.



Poznámka: Vlastní vesnice a města silniční komunikaci nepřerušují!

Příklad: Červený hráč postaví ve shodě s pravidly svou vesnici na křižovatce uprostřed komunikace z modrých silnic. Díky tomu se silniční komunikace modrého hráče rozpadne na 2 části. Modrý hráč musí proto předat kartu výhody Nejdelší obchodní stezka červenému hráči, protože ten nyní se 4 navzájem propojenými silnicemi vlastní nejdelší silniční komunikaci.

Pokud má po přerušení nejdelší silniční komunikace více hráčů stejně dlouhé silniční komunikace, postupujte následovně:

- Pokud vlastníte kartu Nejdelší obchodní stezka a patříte mezi hráče s nejdelšími silničními úseky, ponecháváte si ji.
- Pokud vlastníte kartu Nejdelší obchodní stezka a mezi hráče s nejdelšími silničními úseky nepatříte, položte se tato karta stranou. Přidělí se následně až tomu hráči, který jako první a jediný bude mít postavenou nejdelší souvislou silniční komunikaci.

Tato karta výhody se položí stranou i v tom případě, že po výše uvedeném přerušení nebude mít žádný hráč souvislou komunikaci skládající se alespoň z 3 silnic, tj. nebude existovat žádná nejdelší obchodní stezka.

Pokud přivedete svůj kmen (→) k úpadku, berete si do své zásoby všechny silnice tohoto kmene z herního plánu. Jestliže v tuto chvíli vlastníte kartu Nejdelší obchodní stezka, musíte ji odevzdat. Předáte ji tomu ze spoluhráčů, který má momentálně sám postavenou nejdelší souvislou silniční komunikaci. Jestliže má v daný moment nejdelší silniční komunikaci více hráčů, položte tuto kartu výhody opět stranou. Získá ji znovu ten hráč, který bude mít znovu jako jediný nejdelší souvislou silniční komunikaci.

Pokud vlastníte kartu Nejdelší obchodní stezka, můžete těžit z následující výhody:

Jednou ve své fázi obchodování a stavění smíte vrátit do banku 2 libovolné karty surovin a/nebo zboží a vzít si od sud za ně 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží. Karty, které vrátíte, si můžete libovolně zvolit.

Příklad: Dan má v ruce 1× peří, 1× kámen, 1× vlnu a 1× rudu. Pomocí Nejdelší obchodní stezky může vyměnit s bankem 1 peří a 1 kámen za 1 brambory a následně si koupit 1 akční kartu.

Nejlepší bojovníci

Jestliže jako první vyložíte dvě karty Bojovník (→), dostanete tuto kartu výhody a položíte ji lícem nahoru před sebe. Pokud někdo jiný bude mít vyloženo více Bojovníků, musíte mu tuto kartu okamžitě předat.



Dokud kartu Nejlepší bojovníci vlastníte, smíte jednou za svůj tah přesunout zloděje (→) na rám s vyobrazením pralesa. Toto lze provést kdykoli v rámci tahu, tedy i před fází výnosů (→). Zloděje však můžete přesunout pouze tehdy, jestliže stojí na krajině (→), s níž sousední vaše vesnice (→) nebo město (→). Je jedno, zda patří vašemu aktivnímu, nebo upadajícímu kmeni.

Jestliže jste zloděje přesunuli, vezměte si 1 kartu suroviny odpovídající krajině, na níž zloděj předtím stál.



Příklad: Modrý hráč vlastní kartu Nejlepší bojovníci a rozhodne se využít její výhodu. Přesune zloděje z pole lesa s číslem 6 na ráh a dostane za to 1 dřevo.

- Obchod se zbožím s bankem: Zboží nabízí možnost výměny v poměru 2 : 1, resp. 3 : 2. Můžete vyměnit 2 stejné karty zboží za 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží z banku.

Příklad:

Kalka vrátí do banku

2× peří a vezme si za

ně 1× koku.



Jestliže máte 3 různé karty zboží, můžete je vyměnit za 2 libovolné karty suroviny a/nebo zboží z banku.

Příklad:

Kalka má nyní

v ruce 1× peří,

1× ryby a 1× koku. Všechny 3 karty vrátí zpět do banku a vezme si za to odsud 1× dřevo a 1× kámen.



O

Obchodování

Pokud jste na řadě a vyhodnotili jste příjem výnosů pro daný tah, smíte obchodovat. Je možné měnit karty surovin a/nebo zboží se spoluhráči (viz Obchod se spoluhráči) či bez jejich zapojení (viz Obchod s bankem).

Ve svém tahu můžete obchodovat tak dlouho a tak často, kolik dovolují vaše karty surovin a zboží (→). Je zakázáno obchodovat s akčními kartami (→) a dalším materiálem.

Obchod s bankem

Pokud jste na řadě, smíte ve fázi obchodování (→) a stavení (→) měnit své karty surovin a zboží (→) s bankem následujícími způsoby:

- 3 : 1 s bankem: Vraťte 3 stejné karty surovin zpět do banku a vezměte si za to odsud 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží.

Příklad: Dan vrátí do banku 3× dřevo a vezme si odsud 1× vlnu. Za normálních okolností by se ale určitě pokusil uzavřít nějaký výhodnější obchod se spoluhráči.



Obchod se spoluhráči

Pokud jste na řadě, smíte ve fázi obchodování (→) a stavení (→) vyměňovat se spoluhráči karty surovin a zboží (→). Podoba výměny – kolik karet za co – zcela závisí na vaší schopnosti vyjednávat. Smíte obchodovat tak často, jak chcete, a při tom použít libovolný počet karet surovin a zboží. Není dovoleno karty darovat, tj. provést výměnu 0 karet za 1 nebo více karet.

Pozor: Je možné obchodovat pouze s hráčem, který je na tahu. Ostatní hráči spolu navzájem obchodovat nesmí.

Příklad: Petr je na tahu a potřebuje na stavbu silnice 1 kámen. Zeptá se proto nahlas: „Kdo mi dá 1 kámen za 1 rudu?“ Kalka odpovídá: „Když mi dáš 3 rudy, dostaneš 1 kámen.“ Dan do toho zakřičí: „Dám ti 1 kámen, když mi dáš 1 dřevo a 1 rudu.“ Petr se nakonec rozhodne pro Danovu nabídku a vymění s ním 1 dřevo a 1 rudu za 1 kámen. V tomto případě Kalka nemohla obchodovat s Danem, protože na tahu byl Petr.

P

Pokrok

Karty Pokroku představují zvláštní druh akčních karet (→). Jejich název je uveden v modrém poli. Zahrané karty Pokroku se vyřazují ze hry.

Všechny karty Pokroku se nacházejí v obou balíčcích akčních karet („1“ a „2“) právě v 1 exempláři:

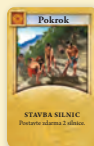
- **Vynález:** Pokud zahrajete tuto kartu, smíte si vzít z banku 2 libovolné karty surovin nebo zboží. Je možné si vzít i 1 kartu suroviny a 1 kartu zboží.



- **Monopol:** Když zahrajete tuto kartu, určíte zároveň jeden druh suroviny nebo zboží. Všichni ostatní hráči vám musí dát 2 karty tohoto druhu. Kdo má pouze 1 požadovanou kartu, musí ji odevzdat. Hráči, kteří žádnou kartu příslušného druhu nemají, nemusí také nic odevzdávat.



- **Stavba silnic:** Po zahrání této karty můžete okamžitě umístit na herní plán 2 nové silnice, aniž byste za ně museli odevzdat do banku příslušné suroviny. Všechna ostatní pravidla pro stavbu silnic musíte i nadále dodržet. Mezi umístěním těchto dvou silnic nelze provést žádnou jinou akci. Pokud už máte v zásobě pouze 1 silnici, smíte i přesto Stavbu silnic zahrát a postavit ji.



Příklad: Červený hráč smí postavit vesnici pouze na zeleně označené křižovatce. Na červeně označených křižovatkách vesnice stavět nemůže.

Přehledová karta

Abyste si udrželi během hry přehled o všech možnostech obchodování a stavění, můžete využít přehledovou kartu Obchodování a stavění.



Sloupec Obchodování (→):

- Přerušená čára v pozadí karet v části „Se spoluhráči“ má zdůraznit, že neexistuje žádný maximální počet karet, které lze v obchodě se spoluhráči použít.
- Zadní strany vyobrazených karet surovin a zboží mají ukázat, že se může jednat o libovolně zvolené karty surovin a zboží.

Sloupec Stavění (→):

- V části „Město“ je znovu zdůrazněno, že s každým kmenem můžete postavit nanejvýš 1 město.
- Jestliže si koupíte akční kartu (→), vezmete si vrchní kartu z příslušné hromádky v zásobníku na karty.

S

Silnice



Silnice představují spojení mezi vlastními vesnicemi (→) a/nebo městy (→). Abyste mohli postavit silnici, musíte do banku odevzdat kombinaci surovin 1 × dřevo a 1 × kámen.

Silnice se staví na cestách. Na každé cestě (→) lze postavit pouze jednu silnici. Protože se mezi díly pralesa a moře nenacházejí cesty, není zde rovněž možné budovat žádné silnice (viz příklad u hesla Cesta).

Pravidlo odstupu

Vesnici (→) smíte stavět pouze na volné křižovatce (→), a to tehdy, jestliže na žádné ze 3 sousedních křižovatek dosud nestojí žádná vesnice nebo město (→). V tomto případě není důležité, komu taková vesnice/město patří a zda přísluší aktivnímu, nebo již upadajícímu kmeni.

Silnice se přikládá ke křižovatce (→), na níž stojí vaše vesnice/město, nebo k volné (neobsazené) křižovatce, k níž už nějaká vaše silnice vede. Pokud svou silnici umístíte tak, že jedním koncem sousedí s křižovatkou, kde stojí cizí vesnice/město, nemůžete z této křižovatky pokračovat stavbami dalších silnic.

Stavění

Jste-li na tahu, můžete po vyhodnocení fáze výnosů (→) stavět, nebo nakupovat. Za tímto účelem musíte odevzdat zpět do banku určité kombinace karet surovin (→). Tyto kombinace jsou uvedeny na přehledové kartě (→). Můžete stavět libovolný počet silnic a vesnic (pro města platí určitá omezení, viz níže) a koupit si libovolné množství akčních karet (→), dokud máte „na zaplacení“ požadované suroviny a ve vaší zásobě nebo banku se nachází příslušné figurky či akční karty. Každý hráč má k dispozici 7 silnic (→), 8 vesnic (→) a 2 města (→). Stavěním lze rozvíjet pouze aktivní kmen (→).

Pozor: Hráči smí pro každý svůj kmen postavit nanejvýš 1 město!

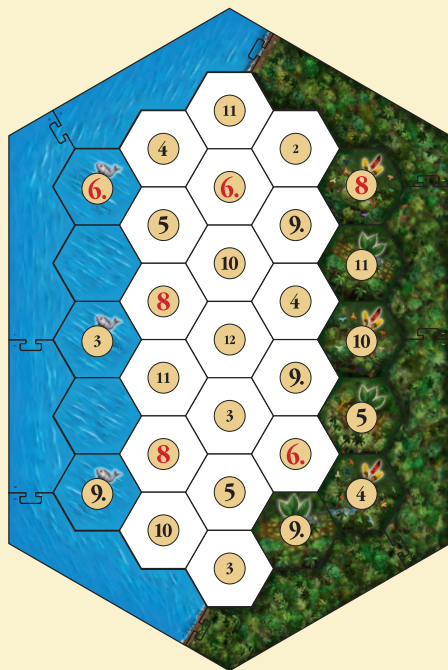
V

Variabilní sestavení herního plánu

Jestliže už máte za sebou několik partií hry CATAN – Říše Inků se standardním herním plánem (viz pravidla str. 2–3), můžete pro zpestření hry použít variabilní sestavení herního plánu:

1. Nejprve složte dohromady všech 8 dílů rámu, aby se v místě spojení vedle sebe nacházela stejná čísla (ta najdete na okrajích rámových dílů).
2. Díly pralesa a moří přiložte do rámu stejně jako v případě standardního herního plánu.
3. Zbývající díly krajin (→) zamíchejte lícem dolů a naskládejte je na hromádku. Z této hromádky pak postupně odebírejte vždy vrchní krajinu, položte ji na libovolné místo uvnitř rámu a otočte lícem nahoru. Tento postup opakujte, dokud nebude herní pole zcela zaplněno.

4. Nakonec ještě umístíte žetony s čísly (→) na jednotlivé krajiny tak, jak ukazuje standardní herní plán. Poté přejděte k fázi zakládání (→).



Vesnice



Vesnice má hodnotu 1 bodu rozvoje (→). Za každou vesnici, kterou postavíte nebo založíte, umístíte 1 žeton rozvoje na svou desku kmenů. Z každé krajiny (→), s níž vaše vesnice sousedí, dostanete výnosy, pokud padne číslo této krajiny a momentálně na ní nestojí zloděj (→).

Abyste mohli postavit vesnici, musíte do banku vrátit kombinaci surovin 1× dřevo, 1× kámen, 1× brambory a 1× vlna.

Vesnice se staví v návaznosti na vlastní silnice na křižovatkách (→) nebo se při zakládání nového kmene (→) umísťují bez návaznosti na silnice na volných křižovatkách.

Pozor: Při stavbě nebo zakládání vesnice je třeba dodržet pravidlo odstupu (→).

Z

Založení nového kmene

Jestliže dovedete na vrchol civilizačního rozvoje svůj první či druhý kmen (→), zahajujete založením další vesnice (→) rozvoj svého druhého, resp. třetího kmene. Tuto vesnici umísťujete zdarma na jakoukoli volnou křižovatku (→). Při tom platí následující pravidla:

- Je třeba dodržet pravidlo odstupů (→).
- Ke zvolené křižovatce musí vést alespoň jedna cesta (→).
- Na zvolené křižovatce nesmí být schopen postavit vesnici aktivní kmen jiného hráče. To znamená, že k ní nesmí vést žádná silnice (→).

Pozor: Za tuto novou vesnici nedostáváte žádné počáteční suroviny nebo zboží a nesmíte k ní přiložit ani žádnou silnici zdarma. Jakmile umístíte vesnici na herní plán a 1 žeton rozvoje na desku kmenů (→), váš tah okamžitě končí a předáváte kostky hráči, který je na řadě po vás.

Poznámka: Pokud by neexistovala žádná křižovatka, na níž by bylo možné při dodržení výše uvedených pravidel založit vesnici vašeho nového kmene, odstraňte ze hry jednu vesnici/město svého upadajícího kmene a postavte na jejich místo první vesnici svého nového kmene.

Zloděj

Na začátku hry stojí zloděj na některém rámu s vyobrazením pralesa. Pohybuje se, když:



- padne „7“ (→),
- některý hráč zahraje akční kartu Bojovník (→),
- držitel karty Nejlepší bojovníci (→) použije její výhodu.

Pozor: Zloděje nelze přemístit na krajinu (→), která poskytuje zboží.

Jestliže se zloděj nachází na některé krajině, zabraňuje, aby poskytovala výnosy. Všichni hráči, jejichž vesnice a města s touto krajinou sousedí, odsud nedostanou žádné karty surovin (→), dokud zde zloděj bude stát.



Příklad: Petr je na tahu a padlo mu „7“. Proto musí přesunout zloděje. Dosud stál zloděj v horách a Petr ho přemístí na les s žetonem „6“. Nyní si smí vzít náhodně jednu kartu z ruky od modrého nebo červeného hráče. Kromě toho pokud později padne „6“, nedostanou červený a modrý hráč z tohoto lesa žádné dřevo. To bude platit až do chvíle, kdy někdo zloděje znovu přemístí.

Ž

Žetony s čísly

Velikost číslic na těchto žetonech udává, s jakou pravděpodobností bude daná krajina (→) poskytovat výnosy.

8

Čím je uvedené číslo větší, tím vyšší je pravděpodobnost, že padne. Z tohoto důvodu jsou krajiny s „6“ a „8“ alespoň teoreticky výnosnější než krajiny s „2“ nebo „12“.

Přehled změn pravidel oproti hře CATAN – Osadníci z Katanu

V tomto přehledu jsou shrnuty nové prvky, které doplňují nebo pozměňují pravidla hry CATAN – Osadníci z Katanu. Kromě toho si pozorně přečtete pravidla pro kmeny v pravidlech na str. 7–8.

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podle návodu v pravidlech na str. 2–4.

PRŮBĚH HRY PODROBNĚ

FÁZE VÝNOSŮ

5 známých druhů krajín (→) poskytuje dřevo, vlnu, rudu, brambory (místo obilí) a kámen (místo hlíny). Nově se zde objevují 3 další typy krajín, které poskytují „zboží“:



Karty zboží nelze bezprostředně používat při stavění. Slouží pouze pro obchodování (→). Kromě toho platí:

- Držíte je spolu s kartami surovin v ruce tak, aby ostatní hráči nepoznali jejich druh.
- Započítávají se do celkového množství karet, když padne „7“.
- Lze o ně stejně jako o karty surovin přijít, například když dojde k aktivaci zloděje (→).

OBCHODOVÁNÍ A STAVĚNÍ

Akce obchodování (→) a stavění (→) je možné provádět libovolně často a v libovolném pořadí. Lze například nejprve obchodovat, poté stavět, pak zase obchodovat, a nakonec opět stavět.

Obchodování

Obchod se spoluhráči (→):

Je možné měnit karty surovin a zboží.

Obchod s bankem (→):

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

Obchod se zbožím s bankem: Zboží je možné měnit s bankem následujícím způsobem:

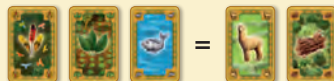
- Pokud vrátíte do banku 2 stejné karty zboží, smíte si vzít 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží.

Příklad:



- Pokud vrátíte do banku 3 různé karty zboží, smíte si vzít 2 libovolné karty surovin a/nebo zboží.

Příklad:



Stavění

Silnice (→):

Mezi krajínami, které poskytují zboží, neexistují žádné cesty (→). Proto není možné mezi dvěma díly pralesa stavět silnice. Totéž platí odpovídajícím způsobem pro rám a samozřejmě i pro díly moře.

Příklad: Na zeleně označených hranách dílů krajín je možné postavit silnici, neboť se jedná o cesty. Na červeně označených hranách se silnice stavět nesmí, protože zde neexistují žádné cesty.



Nejdelší obchodní stezka

- Jakmile máte postavenou souvislou komunikaci, která sestává alespoň z 3 silnic a není přerušena cizí vesnicí nebo městem, získáváte kartu výhody Nejdelší obchodní stezka (→).

- Pokud se jinému hráči podaří postavit delší silniční komunikaci, než máte vy, získá tuto kartu výhody okamžitě sám.
- Držitel této karty smí jednou během své fáze obchodování a stavění odevzdat do banku 2 libovolné karty surovin a/nebo zboží a vzít si za ně 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží.



Vesnice (→):

Vesnice má hodnotu 1 bodu rozvoje (→). Za každou vesnici, kterou umístíte na herní plán, položte 1 žeton rozvoje na svou desku kmenů. Vesnice je možné zakládat nebo stavět pouze na křižovatkách (→), k nimž vedou cesty (→).

Město (→):

Město má hodnotu 2 bodů rozvoje. Protože ale nahrazuje vesnici (→), jeho postavení v praxi znamená, že umístíte na svou desku kmenů pouze 1 žeton rozvoje.

Pozor: S každým svým kmenem (→) smíte postavit pouze 1 město!

Akční karta (→):

Jestliže si koupíte akční kartu, vezměte si vrchní kartu z příslušného balíčku v zásobníku na karty.

Akční karty „2“: Akční karty s „2“ na rubu přicházejí do hry až tehdy, když všichni hráči úspěšně dovedou svůj první kmen na civilizační vrchol. Je-li tento požadavek splněn, položí se balíček akčních karet „2“ do přihrádky pro akční karty, příp. se vsune pod balíček akčních karet „1“, pokud ještě nějaké zbývají.



- V této hře nejsou žádné akční karty, které by přinášely přímo body.

Bojovník(→):

Karty Bojovníků mají stejnou funkci jako Rytíři ve hře CATAN – Osadníci z Katanu. Navíc ale poskytují ochranu před zlodějem, když padne „7“. Za každou vaši vyloženou kartu Bojovníka se zvyšuje o 1 limit karet surovin a zboží v ruce, při němž jste nuceni odevzdávat karty zpět do banku.

Příklad: Jestliže budete mít před sebou vyložené 3 Bojovníky a padne „7“, musíte odevzdat polovinu svých karet do banku až tehdy, pokud jich budete mít v ruce více než 10.



Nejlepší bojovníci:

- Pokud před sebe jako první vyložíte 2 Bojovníky, dostanete kartu výhody Nejlepší bojovníci (→). Jestliže některý jiný hráč vyloží více Bojovníků, tuto kartu si okamžitě vezme k sobě.
- Držitel této karty smí jednou během svého tahu přesunout zloděje na rám herního plánu s vyobrazením pralesa. To však lze učinit pouze tehdy, jestliže se zloděj momentálně nachází na dílu krajiny, s nímž sousedí vesnice či město držitele karty Nejlepší bojovníci. Pokud hráč zloděje takto přemístí, vezme si kartu suroviny odpovídající krajině, na níž zloděj předtím stál.



Pozor: Výhodu karty Nejlepší bojovníci můžete využít i před hodem na výnosy.

Pokrok (→):

Ve hře se objevují 3 druhy karet Pokroku:

Monopol: Pomocí této karty můžete od každého hráče požadovat nanejvýš 2 karty vybrané suroviny nebo zboží.

Vynález: Je možné si vzít z banku karty zboží i surovin.

Stavba silnic: Funguje stejně jako ve hře CATAN – Osadníci z Katanu.



Když padne „7“: aktivace zloděje (→):

Zloděj (→) se nesmí přesunout na krajinu, která poskytuje zboží.


Zažijte CATAN!


Svět CATANU nabízí nekonečné množství herních zážitků.

Více o Catanu najdete na:

www.catan.com

www.catan.de

 facebook.com/siedlervoncatan

 instagram.com/catan_Deutschland



● Kompakt



● Junior



● Rychlá karetní hra



● Města a rytíři



● Duel



● Říše Inků



● Hra o trůny

Samostatně hratelné verze

Tematická rozšíření



Kupci a barbaři



● Námořníci

Základní hra

○ 5-6 hráčů



Osadníci z Katanu



○ CATAN - Osadníci z Katanu = základní hra



● Zámorské objevy



Výrobce a 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

albi

Tiráž

Autoři: Klaus a Benjamin Teuber
Licence: Catan GmbH © 2018, catan.de
Vývoj: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan
Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Martin Pflieger, Guido Teuber
Ilustrace: Claus Stephan, Martin Hoffmann

Tvorba: Michaela Kienle
Design figurek: Martin Hoffmann, Claus Stephan
3D grafika: Andreas Resch
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Redakce: Arnd Fischer, Martin Pflieger
Překlad: Václav Pražák

© 2018 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
kosmos.de

Všechna práva vyhrazena. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 694241