

CATAN

ŘÍŠE INKŮ

Pravidla hry

Vítejte!

Již před 2000 lety, dávno před civilizací Inků, existovaly na západě Jižní Ameriky kulturně vysoce rozvinuté říše původních obyvatel. Tyto říše časem zanikly; přišly nové kmeny, převzaly kulturu upadajících národů a prosperovaly. Ale i ony časem zeslábly a musely se sklonit před novými, mocnějšími kmeny. Nakonec na jeviště dějin vstoupili v 15. století Inkové. Podmanili si všechny konkurenční kmeny a založili obrovskou říši, jež sahala od dnešního Ekvádoru až do středu dnešního Chile. Více informací o Incích naleznete v příloženém almanachu.

V této hře začíná každý z vás s jedním kmenem kultury raného období, který musíte dovést na civilizační vrchol. Jestliže se vám to podaří, stanete v čele kmene jedné z kultur středního věku. I s jeho civilizací musíte dosáhnout vrcholu, než se budete moci ujmout svého třetího kmene. A ten z vás, kdo se svým třetím kmenem dojde na vrchol civilizace jako první, vyhraje celou hru. Daný kmen se prosadí vůči všem ostatním a jeho vítězství bude symbolizovat vzestup Inků v Jižní Americe!

Úvod

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

Jestliže už pravidla tohoto systému znáte, můžete po přečtení kapitol Sestavení herního plánu (str. 2) a Příprava hry (str. 4) přejít rovnou na zvláštní pravidla Kmeny (str. 7). Další důležité změny oproti dosavadním pravidlům najdete přehledně uspořádané v almanachu na str. 20–21.

Pokud ještě pravidla tohoto systému neznáte, sestavte nejprve podle příslušných pokynů herní plán. Poté si přečtete krátký úvodní přehled hry na str. 2 a 3. Následně se podívejte na str. 4–6 na základní pravidla a pusťte se do hry. Doporučujeme vám hrát podle těchto pravidel až do chvíle, kdy někdo dovede svůj první kmen na vrchol civilizace. Tehdy přijdou na řadu zvláštní pravidla Kmeny od str. 7.

Tato pravidla obsahují všechny důležité informace, které jsou pro hraní zapotřebí. Jestliže vystanou otázky vyžadující detailnější odpovědi, můžete sáhnout po almanachu. Zde najdete u všech klíčových slov označených (→) další podrobnosti.

OBSAH

Sestavení herního plánu	2
Přehled hry	2–3
Příprava hry	4
Průběh hry	4–6
Kmeny	7–8
Konec hry	8



PŘÍPRAVA

SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU

Herní plán znázorňuje oblast dnešního Peru, kterou na západě omývá Tichý oceán a na východě lemuje prales. Zde se rozkládalo jádro říše Inků.

Pro začátečníky

Pro první hry vám doporučujeme použít herní plán podle schématu na str. 2–3. Nejprve složte dohromady osm dílů rámu a dovnitř pak umístěte díly krajiny. Na díly pevniny a moří položte žetony s čísly (→).

Pro pokročilé

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

PŘEHLED HRY

● Před vámi se rozkládá část Jižní Ameriky. Je obklopená mořem a pralesem a sestává z 29 dílů krajiny. Vaším úkolem je úspěšně projít se svými kmeny třemi fázemi civilizačního rozvoje.

● V této oblasti se nachází osm různých typů krajiny. Každá krajina poskytuje odlišný druh suroviny nebo zboží. Suroviny a zboží jsou představovány kartami. Krajiny produkují následující výnosy:



Les poskytuje surovinu dřevo.



Kamenolom poskytuje surovinu kámen.



Pastvina poskytuje surovinu vlna.



Pole poskytuje surovinu brambory.



Hory poskytují surovinu ruda.



Prales poskytuje zboží peří.



Pralesní plantáž poskytuje zboží koka.



Pobřežní vody poskytují zboží ryby.

● Hru začínáte se 2 vesnicemi a 2 silnicemi. Díky těmto 2 vesnicím máte již od začátku 2 body rozvoje, protože každá vesnice má hodnotu 1 bodu rozvoje. Kdo získá jako první 11 bodů rozvoje, a tím dovede svůj třetí kmen na vrchol civilizace, stává se vítězem.



Počáteční rozmístění pro začátečníky



Abyste body rozvoje získali, musíte stavět nové silnice a vesnice a ty následně rozšiřovat na města. A kdo bude chtít stavět, bude potřebovat suroviny.

Jak je získat? V každém tahu se určuje, které krajiny poskytují výnosy. To se děje pomocí součtu hodů na 2 kostkách. Pokud například padne dohromady „11“, získají hráči výnosy ze všech krajín, na nichž leží žeton s číslem 11. Na obrázku vlevo by šlo o jedny hory (ruda), jeden kamenolom (kámen) a jednu pralesní plantáž (koka).

Suroviny a zboží však dostanete pouze tehdy, jestliže s krajinami, které právě poskytují výnosy, sousedí vaše vesnice nebo město. Na obrázku sousedí červená vesnice (A) s horami „11“ a oranžová vesnice (B) s pralesní plantáží „11“. Pokud tedy padne „11“, získá červený hráč 1× rudu a oranžový hráč 1× koku.

Většina vesnic a měst sousedí s více krajinami (až se 3), a „sklízí“ tak – v závislosti na výsledku hodu – až 3 různé suroviny či zboží. V našem příkladu sousedí modrá vesnice (C) se 3 krajinami: s horami, kamenolomem a pralesem.

Jelikož není možné, abyste měli vesnice/města u všech krajín a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny či zboží pouze zřídka nebo vůbec. K budování nových staveb však budete potřebovat přesně dané kombinace surovin.

Z tohoto důvodu můžete měnit suroviny a zboží s bankem nebo obchodovat s ostatními hráči. Zapojte se proto do výměn aktivně! Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte surovinu či zboží, které nutně sháníte.

Novou vesnici smíte stavět pouze na volné křižovatce, Navíc k ní musí vést vaše silnice a současně musí být všechny stávající vesnice ve vzdálenosti alespoň 2 křižovatek.

Dobře si rozmyslete, kde svou vesnici postavíte! Na žetonech s čísly se nacházejí různé velké číslice. Čím je číslice větší, tím vyšší je pravděpodobnost, že dané číslo padne. Červená čísla „6“ a „8“ jsou největší, stejně jako pravděpodobnost, že výsledek hodu jim bude odpovídat. Čím častěji nějaké číslo padne, tím častěji poskytují krajiny s tímto číslem suroviny či zboží.

PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ MATERIÁL

Figurky

Figurky hráčů: Každý hráč si vezme všechny figurky v jedné barvě (v případě hry 3 hráčů zůstanou šedé figurky v krabici): 8 vesnic (→), 2 města (→), 7 silnic (→).

Houštiny: Každý hráč si vezme rovněž 4 houštiny (→).

Zloděj: Postavte zloděje (→) na libovolný rám pralesa.

Přehledy

Obchodování a stavění: Každý hráč si vezme jednu přehledovou kartu (→).

Deska kmenů: Každý hráč si před sebe položí jednu desku kmenů (→). Vedle ní se umístí po 11 žetonech rozvoje kmene.

Karty výhod & kostky

Karty výhod Nejdelší obchodní stezka (→) a Nejlepší bojovníci (→) položte lícem nahoru vedle herního plánu, stejně jako obě kostky.

Karty surovin a zboží

Rozdělte karty surovin a zboží (→) podle druhů a umístěte je lícem nahoru do jednotlivých přihrádek v zásobnících na karty. Zásobníky postavte vedle herního plánu.

Akční karty

Akční karty „1“: Zamíchejte všechny akční karty, které mají na rubu „1“, a položte je jako balíček akčních karet (→) lícem dolů do poslední volné přihrádky v zásobnících na karty.

Akční karty „2“: Zamíchejte rovněž akční karty, které mají na rubu „2“. Položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu. Do hry vstoupí až později.

POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

Pro začátečníky

Počáteční vesnice: Umístěte po 2 vesnicích a 2 silnicích na herní plán podle obrázku na str. 2 a 3. Hrajete-li ve třech, šedé figurky se nepoužijí.

Body rozvoje: Každá vesnice umístěná na herní plán má hodnotu 1 bodu rozvoje (→). Proto umístěte 2 žetony rozvoje na 2 nejspodnější pole 1. kmene na desce kmenů.

První výnosy: Vezměte si své první výnosy z vesnic, jež jsou na obrázku herního plánu na str. 2–3 označeny písmeny. Za každou krajinu, s níž daná vesnice sousedí, si vezměte z banku 1 kartu příslušné suroviny/zboží.

Příklad: Modrý hráč dostane za svou vesnici (C) po 1 kartě rudy, kamene a peří.

Pozor! Karty surovin/zboží držte v ruce tak, aby ostatní viděli pouze jejich počet, ale nikoli druh.

Začínající hráč: Všichni postupně hodí oběma kostkami; komu padne nejvíce, začíná hru.

Pro pokročilé

Když už za sebou budete mít několik partií hry CATAN – Říše Inků, doporučujeme použít volitelné umístování počátečních vesnic ve fázi zakládání (→).

PRŮBĚH HRY – PŘEHLED

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

1) Fáze výnosů

Hoďte oběma kostkami, abyste určili, které krajiny budou v tomto tahu poskytovat výnosy. Výsledek platí pro všechny hráče.

2) Fáze obchodování a stavění

Smíte obchodovat (→) a stavět (→).

Navíc můžete kdykoli během svého tahu (dokonce i před fází výnosů) zahrát 1 svou akční kartu.

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

PRŮBĚH HRY – PODROBNĚ

FÁZE VÝNOSŮ

Hod na výnosy

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

Příjem výnosů

Každý hráč, jehož vesnice/město sousedí s krajinou, jejíž číslo bylo hozeno, dostane z banku karty surovin nebo zboží.

Vesnice

Jestliže vaše vesnice sousedí s krajinou, jejíž číslo padlo na kostkách, vezmete si 1 kartu odpovídající suroviny nebo zboží. Pokud máte u daného pole 2, nebo dokonce 3 vesnice, dostanete 1 kartu příslušné suroviny/zboží za každou takovou vesnici.

Město

Za každé město, které máte postavené vedle krajiny, jejíž číslo padlo, dostanete z této krajiny 2 karty dané suroviny/zboží.

Příklad: Kdyby padlo „6“, dostal by červený hráč 2× dřevo za obě své vesnice, modrý by dostal 1× dřevo. Při výsledku hodu „4“ by modrý hráč dostal 1× peří. Jestliže by zde měl místo vesnice město, dostal by 2 karty peří.



FÁZE OBCHODOVÁNÍ A STAVĚNÍ

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

Obchodování

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

Obchod se spoluhráči (→):

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

Pozor! Měnit lze pouze s tím, kdo je právě na tahu. Hráči, kteří na tahu momentálně nejsou, spolu vzájemně obchodovat nesmí.

Obchod s bankem (→):

Můžete rovněž obchodovat bez zapojení spoluhráčů.

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



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

– Pokud vrátíte do banku 2 stejné karty zboží,



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



Poznámka: Zde vyobrazené kombinace karet jsou pouze ilustrační, povolené jsou samozřejmě i další kombinace.

Stavění

Stavby přinášejí potřebné body rozvoje (→) a pomáhají zvyšovat výnosy. Navíc je možné koupit si užitečné akční karty (→).

Abyste mohli stavět, musíte vrátit zpět do banku určité kombinace karet surovin, viz přehledovou kartu (→) Obchodování a stavění. Za to si vezmete ze své zásoby silnici, vesnici nebo město a umístíte stavbu na herní plán.

Silnice (→): požadavky: 1× dřevo + 1× kámen



Na cestách: Silnice se staví na cestách. Na každé cestě (→) lze postavit pouze 1 silnici.

Pozor! Mezi díly pralesa neexistují cesty. Proto není možné mezi dvěma pralesními krajinami stavět žádné silnice. Totéž platí odpovídajícím způsobem i pro řám, na němž je vyobrazen prales.

Ke křižovatce: Silnici je možné přiložit pouze ke křižovatce (→), k níž vede jiná vaše silnice. Na této křižovatce může stát vaše vesnice/město; v takovém případě smíte z dané křižovatky stavět další silnice. Pokud se zde však nachází cizí vesnice/město, stavba vašich silnic je jimi blokována.

Příklad: Modrý hráč smí postavit silnice pouze na zeleně označených místech, ale nikoli na těch, jež jsou označena červeně.



Nejdelší obchodní stezka

– Jakmile máte postavenou souvislou komunikaci (odbočky se nepočítají), která sestává alespoň ze 3 silnic a není přerušena cizí vesnicí nebo městem, získáváte kartu výhody Nejdelší obchodní stezka (→). Vlastní vesnice či město se za přerušování nepovažují.

Pokud se jinému hráči podaří postavit delší silniční komunikaci, než máte vy, převezme si kartu Nejdelší obchodní stezka.

– Držitel této karty smí jednou během své fáze obchodování a stavění odevzdat do banku 2 libovolné karty surovin a/nebo zboží z ruky a vzít si za ně 1 libovolnou kartu suroviny nebo zboží.



Příklad: Červený hráč vlastní souvislou silniční komunikaci, kterou tvoří 4 silnice (odbočka se nepočítá), a díky tomu má i kartu Nejdelší obchodní stezka. 5 silnic modrého hráče rozděluje červená vesnice na dvě silniční komunikace o délce 3 a 2 silnice.

Vesnice (→): požadavky: 1× dřevo + 1× kámen + 1× brambory + 1× vlna



Na křižovatce: Vesnici je možné postavit pouze na křižovatce, k níž vede minimálně jedna vaše silnice, a zároveň je třeba dodržet pravidlo odstupu (→).

Pravidlo odstupu: Vesnici je možné postavit na dané křižovatce pouze tehdy, jestliže na žádné ze sousedních křižovatek nestojí žádná vesnice či města (bez ohledu na to, komu patří).



Příklad: Červený hráč může postavit vesnici na zeleně označené křižovatce. Na červeně označených křižovatkách to však vzhledem k pravidlu odstupu není možné.

Výnos: Za každou vesnici získává její vlastník výnosy ze sousedních krajin, a sice 1 kartu suroviny/zboží za každou krajinu, jejíž číslo padlo.

Bod rozvoje: Každá vesnice má hodnotu 1 bodu rozvoje (→). Jakmile umístíte vesnici na herní plán, položte 1 žeton rozvoje na nejbližší volné pole na desce kmenů.

Město (→): požadavky: 2× brambory + 3× ruda



Rozšíření: Město představuje rozšíření vesnice. Abyste ho dostali do hry, vrátíte jednu svou vesnici z herního plánu zpět do své zásoby a nahradíte ji městem.

Pozor! Město lze postavit pouze nahrazením vlastní vesnice.

Výnos: Za město dostanete dvojnásobný výnos ze sousedních krajin, jestliže padne jejich číslo, tj. 2 karty suroviny nebo zboží.

Bod rozvoje: Město má hodnotu 2 bodů rozvoje. Protože ale město nahrazuje vesnici, postavení města v praxi znamená, že umístíte na svou desku kmenů pouze 1 žeton rozvoje.

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

Akční karta (→): požadavky: 1× brambory + 1× vlna + 1× ruda



Získání: Pokud si koupíte akční kartu, vezmete si vrchní kartu z příslušného balíčku v banku.

Utajení: Zakoupené akční karty udržujte před ostatními hráči v tajnosti, dokud je nezahrajete. Nepočítají se do limitu karet v ruce a nelze s nimi obchodovat.

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.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

Když padne „7“: aktivace zloděje

Žádné výnosy: Pokud jste na tahu a hodíte „7“ (→), nedostává výnosy nikdo.

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

Přesun zloděje

– Musíte přesunout zloděje na jinou krajinu nebo díl rámu s vyobrazením pralesa.

Pozor! Zloděje nelze přesunout na krajinu, která poskytuje zboží, tj. na díly pralesa, pralesní plantáže a moře.

– Poté můžete vzít 1 kartu z ruky hráči, jehož vesnice nebo město sousedí s krajinou, na níž se zloděj právě přesunul. Daný hráč při tom drží karty v ruce tak, aby nebylo možné poznat jejich druh. Nelze se takto zmocnit akční karty.

– Následně pokračujete dále k fázi obchodování a stavění.

Pozor! Pokud padne číslo krajiny, na níž se nachází zloděj, nedostanou vlastníci sousedních měst a vesnic žádné suroviny.

Zahrání akční karty

Pokud jste na řadě, můžete kdykoli ve svém tahu zahrát právě 1 akční kartu – dokonce i před hodem na výnos. Nesmí se ale jednat o kartu, kterou jste si v daném tahu koupili.

Bojovník (→):

Přesun zloděje: Jestliže zahrajete kartu Bojovník, přesunete zloděje, jako kdyby vám padlo „7“. Stejně tak smíte vzít 1 kartu z ruky jednoho příslušného hráče.



Vyložení: Zahrané karty Bojovníků zůstávají ležet před hráči, kteří je zahráli. Za každou vaši vyloženou kartu Bojovníka se zvyšuje limit karet o 1, při němž jste nuceni odevzdávat karty zpět do banku, když padne „7“.

Příklad: Jestliže budete mít před sebou vyložené 3 Bojovníky a padne „7“, musíte odevzdat polovinu svých karet do banku až tehdy, když 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 (→):

Vyhodnocení: Pokud tuto kartu zahrajete, řídte se jejím textem.



Odložení: Po zahrání se tyto karty odstraňují ze hry.

RADA PRO ZAČÁTEČNÍKY

V tuto chvíli vám doporučujeme, abyste začali hrát a řídili se výše uvedenými pravidly. Jakmile někdo získá jako první 4 body rozvoje, tj. na jeho desce kmenů budou u jeho 1. kmene ležet 4 žetony rozvoje, uplatní se pravidla od str. 7 dále.

KMENY

PŘEHLED

Úkolem vás i vašich spoluhráčů je postupně rozvíjet tři kmeny a dovést je úspěšně k cíli tohoto rozvoje – na vrchol civilizace.

K rozvoji dochází prostřednictvím staveb: každá nová vesnice nebo město, které se umístí na herní plán, znamenají postup o 1 stupeň rozvoje na desce kmenů.

Jestliže některý kmen dosáhne vrcholu rozvoje, nastává úpadek. K jeho znázornění se používají houštiny, které obklopují jednotlivé vesnice a města. Současně začíná hráč daného kmene rozvoj dalšího svého kmene tím, že založí 1 vesnici nového kmene.

Cíl rozvoje prvního & druhého kmene

Rozvoj kmene je úspěšně završen dosažením **4. stupně rozvoje**. Za tímto účelem musíte mít na herním plánu buď 4 vesnice, nebo 2 vesnice a 1 město.

Cíl rozvoje třetího kmene

Jestliže se svým třetím kmenem dosáhnete jako první **3. stupně rozvoje** (buď za pomoci 3 vesnic, nebo 1 vesnice a 1 města), stáváte se vítězem.

Deska kmenů

Cíl rozvoje: U každého kmene je znázorněno, co je zapotřebí k úspěšnému dosažení vrcholu civilizačního rozvoje.

Stupně rozvoje: Kdykoli umístíte na herní plán vesnici nebo město, položte 1 žeton rozvoje na nejbližší volné pole aktivního kmene. Žetony se vždy umísťují zdola nahoru.



Úpadek: Na desce jsou shrnuta pravidla pro přechod od jednoho kmene ke druhému.

ÚPADEK KMENE

Dosažení úpadku pro kmen znamená, že už není nadále schopen se rozvíjet, resp. rozšiřovat své území. **Vesnice a města kmenů, které se nacházejí v úpadku, lze přestavět.**

Úpadek prvního kmene

Jestliže se svým prvním kmenem získáte 4 body rozvoje, musíte ho zanechat úpadku.

Silnice: Vraťte všechny silnice kmene v úpadku z herního plánu zpět do své zásoby.

Karta výhody Nejdelsí obchodní stezka: Jestliže jste držiteli této karty, musíte ji odevzdat tomu ze spoluhráčů, který má na herním plánu nejdelsí souvislou silniční komunikaci, jež sestává alespoň ze 3 silnic. Je-li takových hráčů více, položí se tato karta stranou, dokud někdo nevybuduje jako jediný nejdelsí souvislou silniční komunikaci, kterou budou tvořit alespoň 3 silnice.

Vesnice a města: Umístěte kolem vesnic, resp. města upadajícího kmene houštiny.



Příklad: (A) Modrý hráč postavil 2 vesnice a město, čímž úspěšně dovedl na vrchol rozvoje svůj první kmen.

(B) Odstraní z herního plánu silnice a obklopí obě své vesnice a město houštinami.

Úpadek druhého kmene

Jestliže se svým druhým kmenem získáte 4 body rozvoje, musíte ho zanechat úpadku, stejně jako v případě prvního kmene.

Vesnice a město prvního kmene: Pokud se na herním plánu ještě nachází vesnice či město vašeho prvního kmene, odstraňte všechny tyto stavby (včetně houštin) z herního plánu zpět do své zásoby.

Vesnice, města, silnice, Nejdelsí obchodní stezka: Poté vyřešte úpadek svého druhého kmene stejným způsobem jako prvního.

Důsledky úpadku

Pro upadající kmen platí následující pravidla:

Žádné další rozšiřování: Rozšířit vesnici na město nebo začít stavět silnice od vesnic a měst není v případě staveb obklopených houštinami možné.

Sousední cesty: Jestliže postavíte silnici, která dosáhne k vesnici či městu upadajícího kmene, nelze od této vesnice/města stavět žádnou další silnici, dokud není dotyčná stavba kmene v úpadku nahrazena vesnicí aktuálního kmene (viz obr. „A“ dole). Poté je možné na sousedních volných cestách stavět silnice běžným způsobem.

Přestavba: Vlastní i cizí vesnice a města, které jsou obklopené houštinami, je možné přestavět, resp. nahradit. Jestliže postavíte silnici tak, že dosáhne k vesnici/městu upadajícího kmene, a zaplatíte cenu za postavení vesnice, odstraňte vesnici/město kmene v úpadku a na jejich místo umístěte svou vesnici. Odstraněné stavby se vrátí do zásoby jejich vlastníků.



Příklad: (A) Červený hráč vede stále ještě svůj první kmen. Jeho silnice dosáhla k upadající vesnici modrého hráče; přes tu však nemůže pokračovat další silnicí. (B) Proto přestaví modrou upadající vesnici napravo. Tuto vesnici a houštiny kolem ní odstraní a po zaplacení stavebních nákladů umístí na její místo vlastní vesnici. Od této chvíle z ní může pokračovat dalšími silnicemi.

Výnosy: Všechny vesnice a města upadajících kmenů poskytují i nadále výnosy, jestliže padne číslo krajin, s nimiž sousedí.

Zloděj: Pokud přesunete zloděje na krajinu, u níž se nachází vesnice či města kmenů v úpadku, smíte i nadále vzít jednomu z jejich vlastníků 1 kartu z ruky.

Aktivní kmen: Na rozdíl od upadajících kmenů označených houštinami se všechny ostatní kmeny označují jako „aktivní“.

ZALOŽENÍ NOVÉHO KMENE

Založení prvního kmene

První kmen začíná hru se 2 vesnicemi a 2 silnicemi, jak je popsáno v počátečním uspořádání pro začátečníky a pokročilé. Za každou vesnici, kterou umístíte na herní plán ve fázi zakládání, zároveň umístíte 1 žeton rozvoje na příslušné pole na desce kmenů.

Založení druhého kmene

Jakmile dovedete svůj první kmen úspěšně na vrchol jeho civilizačního rozvoje a přenecháte ho úpadku, váš tah končí tím, že na herní plán umístíte zdarma první vesnici svého druhého kmene.

Umístění vesnice: První vesnici nového kmene musíte umístit na volnou křižovátku. Při tom je třeba dodržet pravidlo odstupu i vůči upadajícím vesnicím a městům. Nemůžete k ní umístit žádnou silnici a nedostanete za ni rovněž žádné počáteční suroviny nebo zboží ze sousedních krajin.

Pozor! Tuto vesnici není možné postavit na křižovatce pro vesnici aktivního kmene. Za takovou se považuje křižovátka, jež sousedí se silnicí některého spoluhráče a na níž by mohl postavit vesnici. Lze ovšem postavit první vesnici vašeho nového kmene tak, že její křižovátka bude sousedit s křižovátkou, na níž by spoluhráč mohl vesnici postavit. Kvůli pravidlu odstupu mu to však založením vlastní vesnice znemožníte.



Příklad: Oranžový hráč zakládá první vesnici svého druhého kmene (označenou zelenou šipkou). Nesměl by ji založit na křižovatce označené červeným křížkem, protože zde by mohl postavit svou vesnici aktivního kmene šedý hráč. Naproti tomu založení vesnice na křižovatce označené zeleným kroužkem by bylo v pořádku.

Ukončení tahu: Ihned poté, co založíte první vesnici svého druhého kmene a umístíte příslušný žeton rozvoje na desku kmenů, váš tah končí. Už nesmíte nadále obchodovat, stavět, hrát akční kartu ani použít karty výhod.

Založení třetího kmene

Jakmile dovedete svůj druhý kmen úspěšně na vrchol jeho civilizačního rozvoje a přenecháte ho úpadku, váš tah končí tím, že na herní plán umístíte zdarma první vesnici svého třetího kmene.

Pravidla týkající se založení této vesnice jsou stejná jako v případě druhého kmene.

Velmi důležité upozornění: Umístění první vesnice je pro třetí kmen mimořádně důležité! Měli byste si dobře rozmyslet, na jaké křižovatce ji založíte.

To platí zejména tehdy, pokud jste prvním nebo druhým hráčem, který přechází ke třetímu kmeni. Ostatní spoluhráči mohou totiž první vesnice svých třetích kmenů umístit tak, že vám další stavění zablokují. Potom už nedokážete přidat na herní plán svou druhou vesnici, a tím ani zvítězit. Je výhodné založit svou vesnici v blízkosti vesnic a měst upadajících kmenů, které můžete přestavět, pokud možno bez vměšování spoluhráčů.

KONEC HRY

Jestliže se svým třetím kmenem získáte 3 body rozvoje, a tím také umístíte na svou desku kmenů všech 11 žetonů rozvoje, stáváte se vítězem hry.

A budete to také vy, kdo se svým třetím kmenem zahájí vzestup Inků 100 let před příchodem Španělů!

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.
Vyrobeno v Německu.
Art.-Nr.: 694241

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