

CATAN

SCÉNÁŘ POMOCNÍCI

Pravidla hry

Poznejte nové spojení na Catanu! Budou vás podporovat svými mimořádnými schopnostmi na cestě za slávou a úspěchem. Tento scénář je určen pro 3 až 6 hráčů a lze ho hrát jak se *základní hrou CATAN*, tak i s rozšířením *CATAN – Námořníci*.

HERNÍ MATERIÁL

12 destiček
pomocníků



STRUKTURA DESTIČEK

Všechny destičky pomocníků vypadají následovně:



PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte obvyklým způsobem.

Všechny destičky pomocníků seřaďte ve vstoupném pořadí podle jejich čísel sluneční stranou nahoru. Vezměte tolik destiček, kolik je hráčů, a počínaje číslem 1 (Asla) z nich vytvořte startovní hromádku. Nejnižší číslo bude vespod a nejvyšší na vrchu.

Příklad: Ve 3 hráčích vezměte pomocníky č. 1, 2 a 3, v 6 hráčích pomocníky č. 1–6.

Všechny zbývající destičky pomocníků zamíchejte a vyberte z nich náhodně tolik, kolik hráčů se účastní partie. Vložte je vedle startovní hromádky sluneční stranou nahoru, aby na ně všichni dobře dosáhli. Zbývající destičky pomocníků vraťte do krabice, v dané hře nebudou zapotřebí.

Příklad: Počáteční situace v partii 4 hráčů by mohla vypadat takto:



Varianta: Můžete použít všech 12 pomocníků i v méně než 6 hráčích. Hra bude díky tomu více komplexní. V tomto případě vložte všechny zbývající destičky pomocníků rovněž do nabídky vedle startovní hromádky.

PRŮBĚH HRY

V zásadě platí pravidla základní hry, příp. rozšíření *Námořníci*. V následujícím textu budou popsána dodatečná pravidla pro tento scénář.

Jakmile při přípravě hry umístíte svou druhou vesnici, vezměte si vrchní destičku pomocníka ze startovní hromádky.

Pozor: Všechny pomocníky, které si vezmete, pokládejte vždy před sebe sluneční stranou nahoru.

Každý pomocník disponuje jedinečnou výhodou, která je uvedena na destičce. Symboly ve slunci, resp. měsíci v pravé dolní části destičky udávají, kdy můžete daného pomocníka využít:

1x Tohoto pomocníka můžete využít jednou během **svého** tahu.

Tuto výhodu lze využít při hodu jakéhokoli hráče (včetně vás).

Jakmile poprvé využijete výhodu svého pomocníka, máte 2 možnosti:

- Otočte destičku pomocníka ze sluneční na měsíční stranu. V takovém případě si ho můžete ponechat a jeho výhodu využít ještě jednou.
- Vraťte svého stávajícího pomocníka sluneční stranou nahoru zpět do nabídky a vezměte si z ní jiného. Nového pomocníka smíte využívat až od svého následujícího tahu.

Jestliže svého pomocníka otočíte měsíční stranou nahoru, nemůžete ho vyměnit za nového, dokud jeho výhodu znovu nevyužijete. Poté ho vyměníte automaticky. Myslete na to, že po celou hru musíte mít před sebou stále jednoho pomocníka.



Příklad 1: Máte před sebou vyloženou Hildu sluneční stranou nahoru a využijete její výhodu. Měli byste ji vyměnit, ale raději si ji ponecháte, abyste její výhodu mohli později využít znovu. Proto její destičku otočíte (měsíční stranou nahoru).



Příklad 2: Máte před sebou vyloženou Hildu měsíční stranou nahoru a využijete její výhodu. Následně ji musíte vrátit zpět do nabídky a vybrat si odsud nového pomocníka, kterého si vyložíte před sebe (sluneční stranou nahoru).

Další pravidla

- Jestliže získáte pomocníka ve svém tahu, smíte ho využít nejdříve ve svém následujícím tahu.
- Pokud hrajete s doplňkem pro 5–6 hráčů a používáte starší verzi s „mimořádnou fází stavění“, nemůžete v ní svého pomocníka využít. Jestliže používáte aktuální verzi, smí své pomocníky využívat ve svém tahu i hráč s kamenem, resp. lodí č. 2.

PODROBNOSTI O POMOCNÍCÍCH

V následujícím textu naleznete podrobné popisy, resp. příklady týkající se jednotlivých pomocníků a jejich výhod.

1x



Vynucený obchod

ASLA je sebevědomá léčitelka. Její mimořádné schopnosti se uplatní především v časech velké nouze.

Vyberte si 1 surovinu, kterou si následně vyžádejte od 1 nebo 2 spoluhráčů. Pokud ji mají, musí vám dát 1 její kartu. Za každou takto získanou surovinu musíte dát příslušnému hráči 1 vlastní kartu suroviny, dokonce i tu, kterou vám předtím dal sám (pokud to uznáte za vhodné). Jestliže žádný z vyzvaných hráčů danou surovinu nemá, považuje se tato výhoda přesto za využitou.

Příklad: Vyžádáte si od červeného hráče rudu. Ten vám dá její kartu, za niž mu věnujete 1x obilí. Následně požadujete rudu od modrého hráče, který však žádnou nemá.

1x



Pomoc při stavbě silnic

YNGVI je volnomyšlenkář se stovkami nových nápadů. S jeho pomocí je možné dokázat nepředstavitelné věci.

Když stavíte silnici, můžete nahradit 1x dřevo nebo 1x jíl libovolnou jinou surovinou.

Příklad: Chcete postavit silnici, ale nemáte žádný jíl. Zaplatíte tedy 1x dřevo a chybějící jíl nahradíte obilím (nebo libovolnou jinou surovinou).

1x



Rovnováha surovin

HILDA je nadaná kuchařka. S minimem přísad je schopná vytvořit lahodný pokrm a nikdo nezůstane o hladu.

Pokud ve fázi výnosu nedostanete žádné suroviny, smíte si okamžitě (dříve než ostatní využijí své pomocníky) vzít 1 kartu libovolné suroviny z banku. Výjimku představuje hod „7“, kdy Hildu využít nelze.

Příklad: Při hodu na výnos surovin padne „8“. Vy však nemáte vesnice ani města u žádné krajiny s číslem 8, proto nedostanete žádné suroviny. Rozhodnete se tedy využít Hildu a vezmete si 1 libovolnou kartu suroviny z banku.

1x



Přesun cesty

HÖGNI je mimořádně zručný řemeslník a stavitel lodí. Svou sekeru nikdy neodkládá, dokonce ani ve spánku.

Smíte odebrat z herního plánu 1 svou nezakončenou silnici a umístit ji podle běžných pravidel na jiné místo na herním plánu.



Příklad: Silnice se považuje za „nezakončenou“, pokud se na jednom jejím konci nenachází vaše figurka (silnice, vesnice, město). Bíle označené silnice na obrázku jsou nezakončené.

1x



Ochrana před „7“

THOROLF je charismatický vůdce. Jako vrchní soudce má na starosti, aby na Catanu vládla spravedlnost.

Když padne „7“, MUSÍTE Thorolfa využít. Jestliže máte v ruce více než 7 karet surovin, o žádné nepřijedete. Máte-li jich nanejvýš 7, vezměte si 1 kartu libovolné suroviny z banku.

1x



Výběr akční karty

DIARA naplňuje svým bezbřehým optimismem srdce všech osadníků radostí a odvahou.

Při nákupu jedné akční karty smíte 1 ze 3 požadovaných surovin nahradit libovolnou jinou surovinou. Poté se podívejte na vrchní 3 akční karty, 1 z nich si vyberte a zbylé 2 zamíchejte zpět do balíčku.

Příklad: Chcete si koupit akční kartu, chybí vám však ruda. Proto zaplatíte 1x vlnu, 1x obilí a nahradíte chybějící rudu jilem. Navíc se podíváte na vrchní 3 akční karty a 1 z nich si necháte.

1x



Surovina pro potřebné

RYAN je mírumilovný vůdce, který neustále usiluje o dohodu a spravedlivou rovnováhu.

Poté, co jste hodili na výnos surovin a došlo k jejich rozdělení, smíte si vybrat 1 spoluhráče, který má více (viditelných) vítězných bodů než vy. Prohlédněte si jeho karty surovin v ruce a 1 z nich si nechte.

1x



Rytíř stavitelem

GREGOR je vzdělaný muž, jehož originální nápady jsou vždy ku prospěchu všech obyvatel.

Smíte odstranit ze hry 1 svou zahraniční kartu Rytíř a díky tomu provést jednu z následujících akcí:

- Postavit 1 vesnici za 1x dřevo a 1x hlínu.
- Postavit 1 město za 2x rudu a 1x obilí.

Příklad: Dosud jste zahráli 2 Rytíře. Chcete rozšířit vesnici na město, ale nemáte dostatek obilí. Proto odstraníte 1 Rytíře, zaplatíte 2x rudu a 1x obilí a postavíte město. Vaše vojsko nyní tvoří jediný Rytíř.

1x



Obchod 2:1

STINA má bojovnou povahu a nikdy se nevzdává. Vyznává zásadu, že by každý měl dostat druhou šanci.

Smíte měnit 1 libovolnou surovinu v poměru 2 : 1 tak často, jak chcete. Jakmile však provedete nějakou jinou akci (například obchod se spoluhráčem nebo stavění), nemůžete nadále tuto výhodnou výměnu využívat.

Příklad: Vyberete si „jíl“ a vyměníte třikrát za sebou 2x jíl (celkem tedy 6x jíl) za 1x vlnu, 1x obilí a 1x rudu.

1x



Zloděj na poušti

DIGUR je urostlý a obávaný bojovník. Vystupuje rázně proti všem zlodějům a lupičům na Catanu.

Smíte přesunout zloděje na poušť. Poté získáte 1 kartu suroviny odpovídající krajíně, odkud jste zloděje zahnal. Digura můžete využít před hodem na výnos surovin i po něm, zloděj se však momentálně nesmí nacházet na poušti.

Příklad: Zloděj blokuje pole. Než budete házet, využijete Digura. Přesunete zloděje na poušť a získáte z banku 1x obilí.

1x



Surovina od zloděje

KAJA je neohrožená přítelkyně, jejíž účinnou podporu není radno podceňovat.

Smíte si vzít z banku 1 kartu suroviny odpovídající krajíně, na níž se momentálně nachází zloděj. Jedná-li se o poušť, získáte libovolnou surovinu.

Příklad: Zloděj blokuje hory. Využijete Kaju a získáte 1x rudu.

1x



Výměna akčních karet

CARLA je chytrá mladá dáma, která ovládá řadu jazyků a představuje velkou pomoc pro každého obchodníka.

Smíte 1 svou dosud nezahrnou akční kartu zasunout pod balíček akčních karet a vzít si z něj vrchní kartu. Pro jistotu připomínáme, že akční kartu nesmíte zahrát ve stejném tahu, v němž ji získáte (pokud vám nepřinesou 10. vítězný bod).