

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

NÁMOŘNÍCI

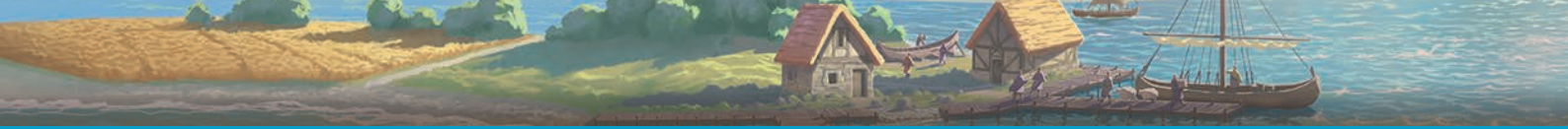
ROZŠÍŘENÍ

PRAVIDLA



Obsah

Vzhůru na objevitelské plavby!.....	2	Přes poušť.....	14
Herní materiál	3	Zapomenutý národ	16
Cíl hry	3	Látky pro Catan	18
Všeobecná pravidla	4	Pirátské ostrovy	20
K novým břehům.....	8	Divy Catanu	22
Čtyři ostrovy	10	Nový svět (vlastní herní plán)	24
Mlžná země	12		



Vzhůru na objevitelské plavby!

Už jste se na Catanu pohodlně zabydleli, ale současně se vás zmocňuje touha po nových dobrodružstvích. Připravte lodě a vydejte se na moře objevovat nové ostrovy. Na jaké suroviny tam narazíte? To nebude možné vždy určit dopředu. Musíte být připraveni vypořádat se s piráty, nalézt cestu skrz hustou mlhu a usadit se u bohatých zlatonosných řek. Napněte plachty a naberte kurz k napínavým scénářům, které má pro vás připravené svět CATAN!

V rozšíření *Námořníci* můžete buď odehrát kampaň tvořenou 8 scénáři, nebo se pustit do mořeplavby na Catanu na vlastní pěst (viz str. 24, Nový svět).

Jestliže se rozhodnete pro kampaň, měli byste scénáře odehrát v uvedeném pořadí, protože pozdější scénáře zahrnují nová pravidla, a jsou tedy složitější.

Poznámka k různým edicím hry CATAN

Základní hra CATAN, stejně jako její rozšíření a doplňky, byla od svého prvního vydání v roce 1995 již několikrát přepracována. Aktuální edici lze bez problémů kombinovat s produkty vydávanými od roku 2003, protože jsou obsahově totožné. Liší se pouze grafickou podobnou dílů krajin a karet. Díky tomu jsou všechny edice hry CATAN, jež obsahují plastové figurky, navzájem zcela kompatibilní. Jednotlivé sady karet jsou dostupné v obchodě catanshop.de.

Produkty vycházející mezi lety 1995 a 2002 (s dřevěnými figurkami) jsou naproti tomu se současnou edicí kombinovatelné jen v omezené míře, protože v edici z roku 2003 došlo k výrazné proměně herního materiálu. Kombinování těchto edic umožňuje CATAN – *KompatibilitätsKit* (lze si ho rovněž objednat na catanshop.de).

Vlastníte produkty různých edic? Na našich stránkách catan.de informujeme podrobně o rozdílech a možnostech, jak rozličné edice kombinovat. Rovněž nám můžete napsat přes kosmos.de/service-center. Rádi vám pomůžeme s hledáním řešení.

© 1997, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Další vývoj světa CATAN: Benjamin Teuber
Ilustrace krabice: Quentin Regnes
Ilustrace obsahu: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Design figurek: Andreas Klover
3D grafika: Andreas Resch
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Vedení projektu a redakce: Tina Landwehr-Rödde
Redakce: Jasmin Balle, Arnd Fischer

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, the „CATAN Sun,” the CATAN Brand Logo and the CATAN Hex Icon are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. Všechna práva vyhrazena.

Další informace o herním světě CATAN naleznete na catan.de.

Redakce prvního vydání: Reiner Müller

Vývojový tým: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry. Zvláštní dík si zaslouží: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz a Guido Teuber.

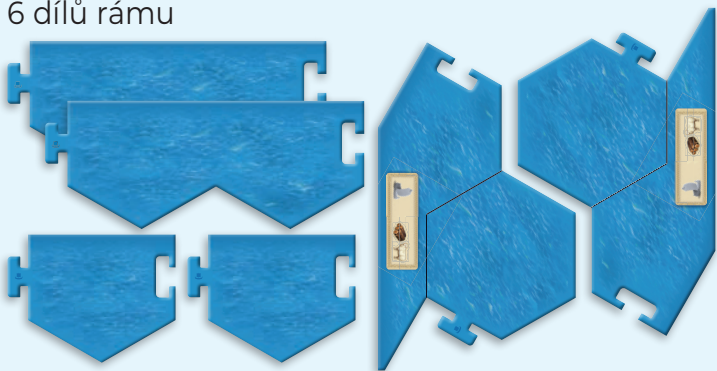
Překlad: Václav Pražák

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 684679

Herní materiál

6 dílů rámu



60 lodí

(15 v každé barvě)



10 destiček přístavů



5× 3:1, 1× specializovaný přístav na každou surovinu

30 dílů krajiny



(19× moře, 2× vrchovina, hory, zlatonosná řeka, poušť, 1× pole, les, pastvina)

Pro jednoduchost byly díly moře zahrnuty mezi krajiny. Krajiny, které se nachází na souši, jsou v těchto pravidlech označovány jako „díly pevniny“.

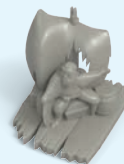
10 žetonů s čísly



6 přehledů stavebních nákladů

(včetně 2 přehledů určených pro doplněk pro 5 – 6 hráčů)

Stavební náklady	
Silnice	
Loď	
Vesnice	
Město	
Akční karta	



1 pirát

7 divů Catanu (včetně majáku a velké knihovny pro doplněk pro 5 – 6 hráčů)



50 žetonů vítězných bodů



zadní strana: látky

12 žetonů pirátských pevností



(3 v každé barvě)

4 žetony v barvách hráčů



5 žetonů velké zdi



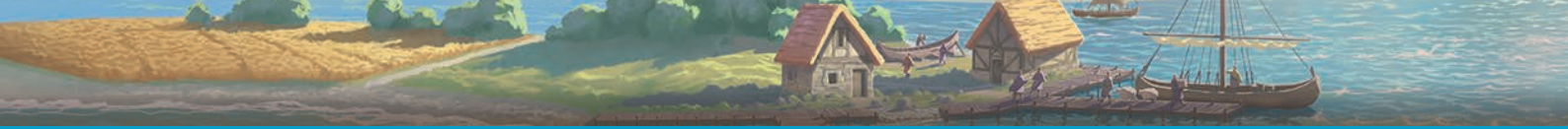
2 žetony velkého mostu



Cíl hry

V rozšíření CATAN – Námořníci budete v jednotlivých scénářích dostávat různé úkoly, za něž lze získat vítězné body. Abyste vyhráli, musíte nasbírat tolik vítězných bodů, kolik požaduje scénář. Jestliže jste na tahu a disponujete potřebným počtem vítězných bodů, stáváte se vítězem a hra okamžitě končí.

Poznámka: Nejprve si přečtete všeobecná pravidla. Ta platí pro všech 8 scénářů i hru s vlastním herním plánem.



Všeobecná pravidla

Pravidla Námořníků


V zásadě se hraje podle pravidel *základní hry CATAN*.

K nim se nyní přidávají pravidla rozšíření *Námořníci*. Některé scénáře obsahují zvláštní pravidla, jež jsou vždy uvedena na patřičném místě.

CATAN – Námořníky můžete hrát i zcela podle svých představ. Pokyny pro přípravu a pravidla takové hry naleznete na str. 24. Stejně tak můžete hrát jeden z 8 scénářů, nejlépe v tom pořadí, v jakém jsou popsány v těchto pravidlech. Příběhy jednotlivých scénářů na sebe navazují a naznačují, jaká dobrodružství vás kolem ostrova Catan čekají.

Materiál a příprava scénáře

Pro všechny scénáře bude zapotřebí herní materiál ze *základní hry CATAN*. Přesný přehled všech používaných komponentů najdete u každého scénáře.

Poznámka: Aby byl herní materiál různých modulů hry CATAN od sebe dobře odlišitelný, jsou díly krajin a žetony s čísly z rozšíření Námořníci označeny symbolem .

Díly krajin mají tento symbol na přední straně v levém dolním rohu a žetony s čísly, resp. další materiál na zadní straně.

Sestavte díly rámu tak, jak ukazuje schéma u jednotlivých scénářů.

Pozor: 6 dílů rámu ze základní hry CATAN otočte zadní stranou nahoru, protože na této straně nejsou vyobrazeny přístavy.

Sestavování rámu půjde velmi snadno, pokud budete části rámu ze základní hry CATAN zasunovat shora do částí rámu z rozšíření Námořníci. Budete-li postupovat obráceně, bude to vyžadovat větší sílu a mohlo by tak dojít k poškození rámu.

Díly krajin umístěte dovnitř rámu dle příslušného schématu.

Na díly pevniny položte žetony s čísly dle příslušného schématu.

Pro přístavy používejte malé destičky přístavů z rozšíření *Námořníci*. Vždy je uvedeno, zda je máte umístit lícem nahoru dle příslušného schématu nebo náhodně. Při náhodném rozmísťování postupujte následovně:

Před začátkem hry otočte destičky přístavů předepsané pro daný scénář lícem dolů, zamíchejte je a vyskládejte na hromádku.

Poté vezměte z této hromádky vždy horní destičku a náhodně ji umístěte lícem dolů na jedno předepsané místo na herním plánu. Jakmile takto umístíte všechny destičky, otočte je lícem nahoru.

Stavba a použití lodí

Stavba lodí

Lodě se umísťují jako silnice, ale na rozdíl od nich se mohou přemísťovat.

Lod' smí být umístěna pouze na cestu mezi dvěma díly moře (= vodní cestu) nebo na cestu mezi mořem a dílem pevniny (= pobřeží).

Pro umísťování lodí platí následující pravidla:

Lodě mohou být přiloženy pouze k vlastní vesnici, městu a/nebo lodi (je možné takto vytvořit rozvětvení).

Na jednu vodní cestu (otevřené moře) lze umístit maximálně 1 lod', na jednu cestu na pobřeží lze umístit buď 1 lod', nebo 1 silnici.

Není dovoleno přikládat lodě přímo k silnicím a naopak. Silnice smí být propojena s lodí (nebo naopak) pouze tehdy, jestliže hráč postaví k silnici vesnici a k ní poté přiloží lod'.

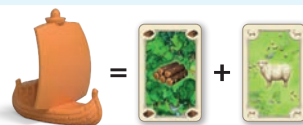
Funkce lodí

Lodě mají na vodě stejnou funkci jako silnice na pevnině. Lod' spojuje dvě sousední křižovatky. Více lodí za sebou („linie lodí“) může přes moře spojoval díly pevniny.

Jestliže vaše linie lodí vede od vaší vesnice/města k jinému dílu pevniny, můžete zde postavit novou vesnici (pozor na pravidlo odstupu mezi dvěma vesnicemi, pokud se na křižovatkách u nově dosaženého dílu pevniny již nachází nějaké vesnice nebo města). Odtud můžete pokračovat stavbou silnic dále do vnitrozemí nebo se za pomoci lodí vydat za novými objevy.

Fáze zakládání

Pokud si ve fázi zakládání postavíte vesnici na pobřeží, můžete k ní místo silnice připojit lod'. To má význam, jestliže zamýšlíte co nejdříve vyrazit na moře.



Lod'

Stavební náklady: 1× dřevo a 1× vlna



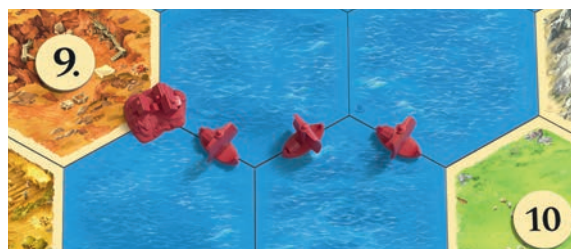
Příklad: Petr Červený postavil vesnici s jednou přilehlou lodí na vodní cestě, stejně jako vesnici s jednou přilehlou lodí na pobřeží.



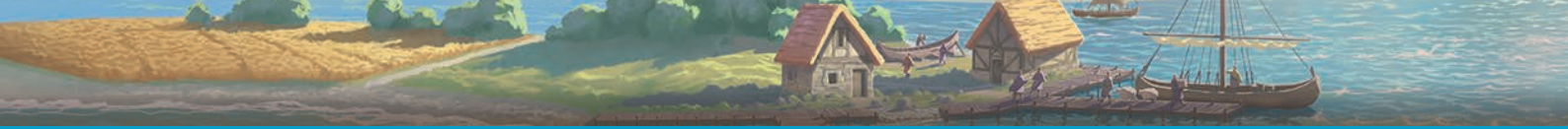
Příklad: Petr Červený nesmí přiložit lod' přímo k silnici.



Příklad: Petr Červený zde rozvětvil linii lodí, aby mohl stavět jiným směrem.



Příklad: Petr Červený dosáhl se svou linií lodí k pastvině a nyní zde smí postavit vesnici.



Přemísťování lodí

Navzájem sousedící lodě jednoho hráče vytváří linii lodí.

Linie lodí, která spojuje dvě vlastní vesnice a/nebo města, se nazývá uzavřená linie.

Linie lodí, která nespojuje dvě vlastní vesnice a/nebo města, se nazývá otevřená linie. Pouze z otevřené linie můžete odebrat vždy nejpřednější lod' (tedy takovou, která jedním svým koncem nenavazuje na jinou lod' a/nebo vesnici, resp. město) a ihned ji přesunout na jiné místo, kam by bylo možné za běžných okolností lod' umístit. Přemísťování lodě lze provádět pouze ve vlastním tahu.

Z uzavřené linie nelze odebrat žádnou lod'.

Toto pravidlo platí i tehdy, když jiný hráč postaví svou vesnici na pobřežní křižovatce, kterou prochází vaše uzavřená linie. Poté se sice počítá tato obchodní cesta pro účely Nejdelší obchodní cesty jako přerušená, ale přesto ony dvě vesnice zůstávají v rámci dané linie spojeny, jedná se tedy o uzavřenou linii.

V každém vašem tahu lze přemístit vždy jen jednu lod'. Nesmí to být ovšem ta, kterou jste právě postavili. Máte-li více možností (2 linie lodí nebo více otevřených konců), můžete si vybrat, kterou lod' přemístíte.

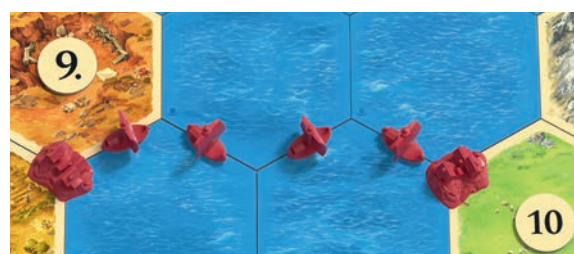
Lodě a silnice

Nejdelší obchodní cesta

Při určování nejdelší obchodní cesty se nyní kromě silnic počítají i lodě. Jestliže vlastníte nejdelší nepřerušovanou obchodní cestu tvořenou vlastními silnicemi a/nebo loděmi, získáte destičku Nejdelší obchodní cesta. Pozor: Lodě se považují za propojené se silnicemi jen tehdy, pokud je mezi nimi postavená vesnice nebo město.

Akční karta Stavba silnic

Pokud zahrajete tuto kartu, můžete místo 2 silnic zdarma postavit i 2 lodě, resp. 1 silnici a 1 lod'.



Příklad: Z této linie lodí nelze žádnou lod' odebrat, protože je uzavřená.



Příklad: Na tomto obrázku jsou obě linie otevřené. Petr Červený smí lod' označenou šipkou přesunout na zeleně zaškrtnuté cesty



Příklad: Petr Červený vlastní nejdelší obchodní cestu: 4 lodě & 2 silnice. Aby k ní mohl připojit obě lodi nalevo, musel by nejprve na šipkou označené křižovatce postavit vesnici. Teprve tehdy by bylo možné propojit lodě se silnicemi.

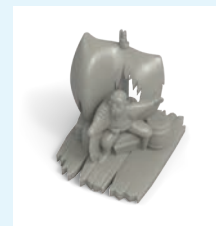


Hra s pirátem

Piráta stojí na začátku hry vždy v závislosti na scénáři na dílu moře označeném „X“. Může být přesunut, pokud padne „7“, nebo zahrajete kartu Rytíř. Pirát se nachází ve středu dílu moře, nikoli na některé křižovatce. Můžete si vybrat, na který díl moře piráta přesunete.

Pak můžete uloupit 1 náhodnou kartu suroviny některému spoluhráči, který stojí alespoň s jednou svou lodí na hraně tohoto dílu moře. Stojí-li tam lodě více hráčů, můžete si mezi nimi vybrat.

Po celou dobu, kdy pirát zabírá díl moře, není možné ze sousedních cest (tj. 6 hran tohoto dílu) odebírat lodě či je tam přidávat. Toto pravidlo se netýká ostatních lodí na herním plánu. Piráta lze přesunout i na rám herního plánu.



Hra s pirátem a zlodějem

Zloděj začíná hru na dílu krajiny uvedeném ve scénáři.

Padne-li vám „7“, můžete si vybrat, zda přesunete zloděje, nebo piráta. Jednoho z nich přesunout musíte.

Zloděje lze přemístit na libovolný díl pevniny i přes moře, pokud popis příslušného scénáře neříká něco jiného. Jinak platí pravidla ze *základní hry CATAN*.

Když zahrajete kartu Rytíř, můžete si vybrat, jestli podle dříve popsaných pravidel přemístíte zloděje, nebo piráta.

Nová krajina: Zlatonosná řeka

Nově se ve hře objevuje díl pevniny s krajinou „zlatonosná řeka“, kde se těží zlato. To však nemá vlastní kartu suroviny a při výnosu surovin si za ně můžete imaginárně „vyměnit“ jiné suroviny.

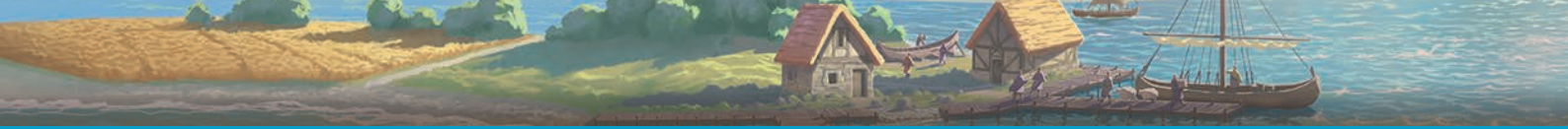
Padne-li číslo dílu se zlatonosnou řekou, můžete si vzít 1 kartu libovolné suroviny za každou svou vesnici na křižovatce u zlatonosné řeky.

Jestliže máte u tohoto dílu postavené město, obdržíte samozřejmě za každé takové město 2 karty libovolných surovin, přičemž každá může být jiná.



Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy hráč na tahu získá scénářem předepsaný počet vítězných bodů. Abyste vyhráli, musíte být na tahu a mít příslušný počet vítězných bodů.



1. scénář: K novým břehům

Po dlouhé plavbě jste dorazili na Catan a založili zde své první vesnice. Budují se přístavy, v nichž se staví lodě schopné zámořských plaveb. První odvážlivci se vydávají na širé moře. Netrvá dlouho a objevují se zvěsti, že kdesi v dáli leží spousta malých ostrovů – a na některých se prý našlo dokonce

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	13	2	1
Poušť	-	3	2
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	4	5	3
Les	4	6	2
Pastvina	3	8	3
Pole	3	9	2
Hory	5	10	3
Pole	4	11	2
Hory	4	12	1
Celkem	35	Celkem	22

Přístavy:
5× specializovaný přístav
3× přístav 3:1

Další herní materiál:
18 žetonů vítězných bodů



Příprava

Při hře ve třech hráčích se ostrovy sestaví podle schématu na této straně. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, sestavte ostrovy podle schématu na následující straně.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Dle pravidel *základní hry CATAN* si založíte na počátku hry na hlavním ostrově obě vesnice se silnicemi. Pokud si postavíte vesnici na pobřeží,

lze k ní místo silnice umístit loď – pak můžete ihned vyrazit na moře.

Piráta/zloděje

Tento scénář se hraje se zlodějem i s pirátem. Zloděj začíná při hře ve třech hráčích na krajině s číslem „12“, při hře ve čtyřech hráčích na poušti. Pirát začíná hru na dílu moře označeném „X“.

Mimořádné vítězné body

Za první vesnici, kterou postavíte na každém malém ostrově, dostanete 2 žetony vítězných bodů. Položte je k dané vesnici, jež má díky



zlato. A to má i na Catanu značnou cenu. Urychleně vystrojíte lodě a zakrátko již brázdí mořskou hladinu při pátrání po zlatonosných ostrovech.

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	14	2	2
Poušť	1	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	5	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
Hory	5	11	3
Hory	5	12	1
Celkem	42	Celkem	27

Přístavy:
5× specializovaný
přístav
4× přístav 3 : 1

Další herní materiál:
24 žetonů vítězných bodů



tomu hodnotu 3 vítězných bodů. Tuto vesnici můžete obvyklým způsobem rozšířit na město (bude mít pak hodnotu 4 vítězných bodů). Není důležité, zda na daném ostrově už mají či nemají své vesnice či města jiní hráči.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 14 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Hlavní ostrov

Díly pevniny hlavního ostrova zamíchejte a náhodně je položte na herní plochu. Na ně náhod-

ně položte žetony s čísly a přístavy. Dbejte ale při tom na to, aby žetony s červenými čísly neležely vedle sebe.

Malé ostrovy

Zamíchejte lícem dolů díly krajín určené pro zarámovanou oblast, rozložte je na příslušná místa na herním plánu a poté otočte. Na díly pevniny náhodně položte žetony s čísly. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, dbejte na to, aby žetony s červenými čísly neležely vedle sebe.

2. scénář: Čtyři ostrovy



Rychle se z vás stávají zkušení námořníci. Jednoho dne dorazíte ke skupině ostrovů na západě, jež jsou známy pod názvem „Čtyři ostrovy“. Také zde se nachází úrodná pole, šťavnaté pastviny a výnosná naleziště rudy. První vesnice vyrůstají jako houby po dešti. Ale sotva jste dorazili, už vás zvědavost

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	15	2	1
Poušť	-	3	2
Zlatonosná řeka	-	4	2
Vrchovina	4	5	3
Les	4	6	2
Pastvina	4	8	2
Pole	4	9	3
Hory	4	10	2
Pole	4	11	2
Hory	4	12	1
Celkem	35	Celkem	20

Přístavy:

5× specializovaný přístav
4× přístav 3 : 1

Další herní materiál:

18 žetonů vítězných bodů



Příprava

Při hře ve třech hráčích se ostrovy sestaví podle schématu na této straně. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, sestavte ostrovy podle schématu na následující straně.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Obě první vesnice můžete postavit na libovolných ostrovech. Díky tomu budete mít na za-

čátku hry 1 nebo 2 domovské ostrovy. Všechny ostatní ostrovy, na nichž dosud žádnou vesnici nemáte, jsou z vašeho pohledu považovány za „cizí“. Pokud si postavíte vesnici na pobřeží, lze k ní místo silnice umístit loď.

Piráta/zloděje

Tento scénář se hraje se zlodějem i s pirátem. Zloděj začíná hru na krajině s číslem „12“, pirát na dílu moře označeném „X“.



žene dál. Co se asi nachází na ostatních ostrovech? A protože každý z vás chce osídlit všechny čtyři, brzy nastává napínavý závod o těch několik málo míst pro stavbu vesnic na nových ostrovech.

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	12	2	1
Poušť	-	3	2
Zlatonosná řeka	-	4	3
Vrchovina	4	5	3
Les	5	6	2
Pastvina	5	8	2
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
Hory	4	11	3
Hory	4	12	1
Celkem	35	Celkem	23

Přístavy:
5× specializovaný přístav
4× přístav 3:1

Další herní materiál:
24 žetonů vítězných bodů



Mimořádné vítězné body

Za první vesnici, kterou postavíte na každém cizím ostrově, dostanete 2 žetony vítězných bodů. Položte je k dané vesnici, jež má díky tomu hodnotu 3 vítězných bodů. Tuto vesnici můžete obvyklým způsobem rozšířit na město (bude mít pak hodnotu 4 vítězných bodů). Není důležité, zda na daném ostrově už mají či nemají své vesnice či města jiní hráči.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 13 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Tvary čtyř ostrovů by se neměly měnit. V jejich rámci můžete díly pevniny, přístavy a žetony s čísly poskládat libovolným způsobem. Dbejte ale na to, aby lesy a pastviny nedostaly příliš nevýhodná čísla.

3. scénář: Mlžná země



Další námořníci z Catanu odpluli se svými loděmi na severozápad a objevili nové ostrovy, které nazvali „Mlžná země“, protože se mezi nimi rozprostírá tajuplné moře, které je téměř vždy zahaleno do husté mlhy. Nebojácní mořeplavci, kteří se tam odvážili proniknout, vypráví o bohatých ostrovech a bájném

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	18	2	-
Poušť	-	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	2
Vrchovina	4	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	4	9	3
Hory	4	10	2
		11	3
		12	2
Celkem	42	Celkem	24



Přístavy:
5× specializovaný přístav
3× přístav 3:1

Příprava

Oba velké počáteční ostrovy a moře (s přístavy) sestavte podle schématu na této nebo následující straně v závislosti na počtu hráčů. Zbylé díly krajín, které jsou určeny pro neprobádanou oblast („krajiny v mlze“), otočte lícem dolů, zamíchejte a stále lícem dolů rozložte na bíle vyznačenou plochu na herním plánu. Žetony s čísly určené pro dosud neobjevené díly pevniny zamíchejte rovněž lícem dolů a položte na hromádku.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Obě první vesnice založte na velkých počátečních ostrovech. Pokud si postavíte vesnici na pobřeží, lze k ní místo silnice umístit loď.

Piráta/zloděje

Tento scénář se hraje se zlodějem i s pirátem. Zloděj začíná hru na krajině s číslem „12“, pirát na dílu moře označeném „X“.



zlatě. S vidinou nových dobrodružství nakládáte své lodě zásobami potravin a osivem a vyrážíte směrem k tajemným vodám. Co na vás pod příkrovem mlhy asi čeká?

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	15	2	1
Poušť	-	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	5	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
Pole	5	11	3
Hory	5	12	2
Celkem	42	Celkem	27

Přístavy:
5× specializovaný přístav
4× přístav 3:1



Objevování nových území

Když postavíte loď nebo silnici na cestu, na jejímž konci se nachází krajina v mlze, otočte její díl lícem nahoru, abyste zjistili, co skrývá. Pokud se jedná o moře, nic dalšího se neděje. V případě odkrytí dílu pevniny na něj položte vrchní žeton s číslem z hromádky. Zároveň ihned získáte 1 kartu suroviny odpovídající objevené krajině.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 12 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Tvary počátečních ostrovů by se neměly měnit. V jejich rámci můžete díly pevniny, přístavy a žetony s čísly poskládat libovolným způsobem. Pokud by se měly vedle sebe ocitnout dva žetony s červenými čísly, je to výjimečně dovoleno.

4. scénář: Přes poušť



Daleko za obzorem byl objeven nový velký ostrov. Protože ho na severozápadě dělí dlouhý pás pouště na dvě části, dostal název „Pouštní ostrov“. Brzy po založení prvních vesnic ve větší části ostrova našli zvědové za pásem pouště další úrodnou půdu. Zároveň lodě odhalily na východě menší ostro-

Díly krajiny	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	10	2	1
Poušť	3	3	2
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	3	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	4	8	3
Pole	4	9	3
Hory	4	10	2
Hory	4	11	1
Hory	4	12	1
Celkem	35	Celkem	22

Přístavy:

5× specializovaný přístav
3× přístav 3 : 1

Další herní materiál:

24 žetonů vítězných bodů



Příprava

Při hře ve třech hráčích se herní plán sestaví podle schématu na této straně. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, sestavte herní plán podle schématu na následující straně.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Hlavní ostrov je rozdělen pruhem pouště na úzký pruh země (vlevo nahoře, červeně ohraničený) a na rozlehlou hlavní část („větší hlavní ostrov“). Obě své

první vesnice musíte postavit na větším hlavním ostrově – napravo, resp. pod pruhem pouště a samotných pouští. Malé ostrovy (rovněž ohraničené červeně) a pruh země na severozápadě jsou považovány za „cizí“ území.

Piráta/zloděje

Tento scénář se hraje se zlodějem i s pirátem. Zloděj začíná hru na jedné ze tří pouští, pirát na dílu moře označeném „X“.

Mimořádné vítězné body

Za první vesnici, kterou postavíte na každém



vy s nalezišti zlata a bohatými ložisky rud. Ti nejstatečnější volí cestu přes nemilosrdnou poušť, jiní naopak zkouší jako první dosáhnout nově objevených malých ostrovů, aby zde postavili své vesnice.

Díly krajín	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	12	2	1
Poušť	3	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	5	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
Pole	5	11	3
Hory	5	12	2
Celkem	42	Celkem	27

Přístavy:

5× specializovaný
přístav
4× přístav 3 : 1

Další herní materiál:

32 žetonů vítězných bodů



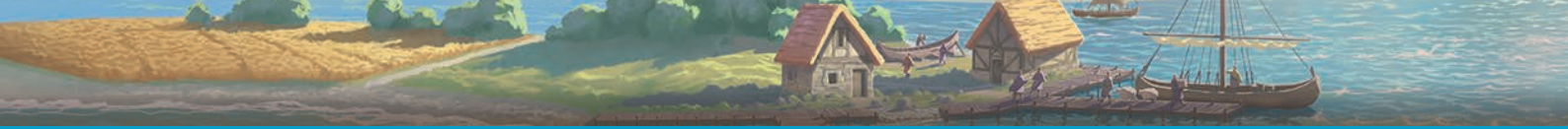
malém ostrově, dostanete 2 žetony vítězných bodů. Položte je k dané vesnici, jež má díky tomu hodnotu 3 vítězných bodů. Tuto vesnici můžete obvyklým způsobem rozšířit na město (bude mít pak hodnotu 4 vítězných bodů). Není důležité, zda na daném ostrově už mají či nemají své vesnice či města jiní hráči.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 14 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Díly pevniny, přístavy a žetony s čísly pro hlavní ostrov (s výjimkou tří dílů nalevo od pouště a samotných pouští) je možné rozmístit libovolně. Díly pevniny a žetony s čísly pro červeně ohraničená území (malé ostrovy a pruh země za pouští) lze rovněž v jejich rámci rozmístit libovolně. Dbejte ale na to, aby žetony s červenými čísly neležely vedle sebe nebo na zlatonosné řece.



5. scénář: Zapomenutý národ

Daleko na jihu byl objeven protáhlý úzký ostrov. Brzy na něm vyrostly první vesnice. Během pátrání v okolních vodách narazíte na malé obydlené ostrovy. Při prvním střetnutí s tamějšími obyvateli se ukázalo, že cizinci hovoří podobnou řečí a že znají stejné legendy jako vy. Brzy vyšlo najevo, že příslušníci tohoto cizího národa jsou potomci lidí, jejichž loď zmizela. Jednalo se o jednu z lodí flotily, která před staletími poprvé dorazila na Catan. Nyní panuje velká radost z opětovného shledání s catanskými příbuznými, kteří nešetří sousedskou pomocí a dary.

Díly krajiny	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	19	2	1
Poušť	3	3	2
Zlatonosná řeka	2	4	2
Vrchovina	5	5	2
Les	5	6	2
Pastvina	5	8	2
Pole	5	9	2
Hory	5	10	2
Hory	5	11	2
Hory	5	12	1
Celkem	49	Celkem	18



Přístavy: 5× specializovaný přístav, 1× přístav 3 : 1
Další herní materiál: 4 akční karty, 8 žetonů vítězných bodů



Příprava

Herní plán sestavte podle schématu na předchozí straně.

Pozor: Na všechny malé ostrovy se nedávají žádné žetony s čísly.

Položte 8 žetonů vítězných bodů na vyznačená pobřeží. 6 destiček přístavů zamíchejte lícem dolů, položte na vyznačená místa na herním plánu a následně je otočte. Vezměte vrchní 4 karty z balíčku akčních karet a položte je lícem dolů na vyznačená místa.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Obě své první vesnice založte na hlavním ostrově podle pravidel *základní hry CATAN*. Pokud postavíte vesnici na pobřeží, lze k ní místo silnice připojit loď. Na malých ostrovech není dovoleno zakládat vesnice; zdejší krajiny neposkytují ostatně žádné výnosy.

Piráta/zloděje

Tento scénář se hraje se zlodějem i s pirátem. Zloděj začíná hru na libovolné poušti, pirát na dílu moře označeném „X“.

Když padne „7“, můžete přesunout piráta, nebo zloděje. Zloděj nemůže být přemístěn na malé ostrovy. Pokud opustí poušť, kde začínal hru, nemůže se tam již vrátit zpět.

Dary

Dary cizího národa představují žetony vítězných bodů, akční karty a destičky přístavů.

Mimořádné vítězné body

Pokud jako první postavíte nebo přemístíte svou loď na pobřeží malého ostrova se žetonem vítězného bodu, vezměte si ho a položte před sebe. Má hodnotu 1 vítězného bodu. Jakmile je žeton odebrán, nenahrazuje se novým.

Akční karty

Pokud jako první postavíte nebo přemístíte svou loď na pobřeží malého ostrova, kde leží akční karta, můžete si ji vzít. Považuje se za kartu, kterou jste získali v daném tahu, se všemi z toho plynoucími důsledky.

Přístavy

Pokud jako první postavíte nebo přemístíte svou loď na pobřeží malého ostrova s destičkou přístavu, vezměte si ji.

Jestliže v tu chvíli vlastníte vesnici na pobřežní křižovatce bez přístavu, musíte k ní tuto destičku ihned přiložit. Máte-li takových vesnic na pobřeží více, smíte si mezi nimi vybrat.

Ke každé vesnici na pobřeží může být přiložen pouze 1 přístav.

Jestliže v danou chvíli nemáte žádnou vesnici, která by přicházela v úvahu pro přístav, necháte si získanou destičku u sebe do chvíle, dokud nepostavíte vesnici na pobřeží, u níž dosud žádný přístav není.

Přístav lze využívat ihned po přiložení k vesnici.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 14 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Díly pevniny a žetony s čísly hlavního ostrova mohou být rozmístěny libovolně. Dbejte ovšem na to, aby na 3 krajinách vpravo na velkém ostrově neležely žetony s příliš výhodnými čísly (tedy žádné 5, 6, 8, 9).

6. scénář: Látky pro Catan



Nacházíte další ostrovy, které obývají příslušníci „zapomenutého národa“. Vaši pozornost přitahují jejich skvostné látky a nádherné oděvy. Obyvatelé ostrova dosáhli během staletí ve výrobě látek značné zručnosti. Protože vaše oblečení nevypadá zdaleka tak vznešeně, začíná čilý obchod s těmi nejkrásnějšími látkami.

Díly krajiny	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	18	2	2
Poušť	2	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	3	5	3
Les	4	6	3
Pastvina	4	8	3
Pole	5	9	3
Hory	4	10	3
Pole	5	11	3
Hory	4	12	2
Celkem	42	Celkem	28

Přístavy:
5× specializovaný přístav
4× přístav 3 : 1

Další herní materiál:
50 žetonů látek



Příprava

Herní plán sestavte podle schématu na této straně. Destičky přístavů zamíchejte lícem dolů a takto je položte na vyznačená místa na herním plánu. Na 4 malé ostrovy položte po dvou žetonech s čísly – přesně na křižovatku (každý žeton s číslem představuje jednu osadu zapomenutého národa). Ke každé z těchto 8 osad

položte 5 žetonů látek. Zbylých 10 žetonů látek položte vedle herního plánu, budou sloužit jako společná zásoba.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Obě své první vesnice můžete založit na obou hlavních ostrovech nahoře a dole podle pravi-



del *základní hry* CATAN. Jakmile poslední hráč postaví svou druhou vesnici, začne ihned 3. kolo zakládání (po směru hodinových ručiček), takže založíte svou třetí vesnici. Za tuto poslední vesnici obdržíte počáteční suroviny. Pokud si postavíte vesnici na pobřeží, můžete k ní místo silnice umístit loď – pak můžete ihned vyrazit na moře. Na 4 malých ostrovech uprostřed nesmíte své vesnice zakládat.

Obchod s látkami

Jakmile postavíte linii lodí mezi svou vesnicí a osadou zapomenutého národa (tj. dosáhnete křižovatky s žetonem s číslem), navážete s touto osadou obchodní spojení a můžete si ihned vzít 1 žeton látky z jejich zásob.

Pokud v dalším průběhu hry padne číslo této osady, můžete si odsud opět vzít 1 žeton látky.

Pokud 2 nebo více hráčů navázalo obchodní spojení se stejnou osadou, dostane každý z nich 1 žeton látky, kdykoli padne její číslo. Jestliže v takovém případě zásoba látek v osadě nestačí pro všechny příslušné hráče, doplní se z žetonů látek ve společné zásobě.

Avšak padne-li číslo osady, jejíž zásoba látek je již zcela vyčerpána z předchozích tahů, neobdrží žeton látky nikdo – ani ze společné zásoby.

Každé 2 žetony látek mají hodnotu 1 vítězného bodu. Pro větší přehlednost je pokládejte na sebe po dvou a vrchní otočte stranou s vítězným bodem nahoru.

Přemístování lodí

Jakmile vytvoříte linii lodí mezi svou vesnicí a osadou zapomenutého národa, považuje se za uzavřenou. To znamená, že z této linie již nelze odebrat žádnou loď. To platí i v případě, když už osada nemá v zásobě žádné žetony látek.

Piráta/zloděj

Tento scénář se hraje s pirátem i zlodějem. Zloděj stojí na začátku hry na poli s číslem „12“, nesmí ale vstoupit na ostrovy zapomenutého národa. Pirát začíná hru na dílu moře označeném „X“.

V tomto scénáři platí pro zloděje i piráta normální pravidla s následující výjimkou: smíte přesunovat piráta až tehdy, pokud dosáhnete se svou vlastní linií lodí alespoň jedné osady zapomenutého národa. Jestliže přesunete piráta, můžete hráči, jehož loď se nachází na cestě u dílu moře nově obsazeného pirátem, sebrat náhodnou kartu suroviny z ruky nebo 1 žeton látky.

Nejdelší obchodní cesta

Destička Nejdelší obchodní cesta se v tomto scénáři nepoužívá. Destičku Největší vojsko ovšem můžete získat dle běžných pravidel.

Konec hry a vítězství

Hra může skončit jedním ze 2 způsobů:

- Abyste vyhráli, musíte být na tahu a mít 14 vítězných bodů.
- Hra končí i ve chvíli, pokud na herním plánu zbývají již pouze 3 osady zapomenutého národa, ve kterých se nachází žetony látek. V tomto případě vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. Při shodě vyhrává ten, který vlastní více žetonů látek.

Variabilní příprava

Díly pevniny a žetony s čísly na obou velkých ostrovech mohou být rozmístěny libovolně. Umístění 4 ostrovů uprostřed a jejich žetony s čísly by neměly být měněny. Zloděj začíná hru na jedné z krajin s číslem „12“.

7. scénář: Pirátské ostrovy



Do vaší ostrovní říše pronikli piráti. Catanské obchodní lodě rychle podlehly námořním lupičům zoceleným v boji a do jejich rukou padly vesnice na západních ostrovech. Poté, co piráti přestavěli dobyté vesnice na pevnosti, pokračují ve svých loupežných výpravách. Znovu a znovu napadají se svou flotilou vesnice na pobřeží. Ve snaze zabránit troufalému řádění pirátů jste se rozhodli vybudovat válečnou flotilu.

Díly krajiny	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	19	2	1
Poušť	3	3	2
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	5	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
Pole	5	11	2
Hory	5	12	1
Celkem	49	Celkem	24



Přístavy: 5× specializovaný přístav, 3× přístav 3 : 1

Další herní materiál: 12 pirátských pevností, 4 žetony v barvách hráčů

Příprava

Herní plán sestavte podle schématu na této straně. Destičky přístavů zamíchejte lícem dolů, položte na vyznačená místa na herním plánu a následně je otočte.

Pozor: Pastvina na spodním ostrově uprostřed zůstává bez žetonu s číslem, neposkytuje tedy žádné výnosy. To samé platí pro vrchoviny na západních ostrovech.

Na východní ostrov umístěte podle obrázku figurky hráčů. Na tomto ostrově můžete stavět běžným způsobem, všechny ostatní ostrovy patří pirátům.

Na pobřeží západních ostrovů umístěte podle obrázku 4 pirátské pevnosti. Každá sestává ze 3 žetonů pirátských pevností a na nich stojící vesnice téže barvy.



Žetony v hráčských barvách položte na vyznačené křižovatky.

Pozor: Pokud hrajete ve třech, nehraje se s bílou barvou. Všechny bílé figurky nechte v krabici. Zároveň odstraňte z balíčku akčních karet všechny karty Vítězný bod a rovněž je vraťte do krabice. Ve hře čtyř hráčů zůstávají sice tyto karty ve hře, ale fungují stejně jako karta Rytíř.

Rovněž tak se v tomto scénáři nepoužívají destičky Nejdelší obchodní cesta a Největší vojsko.

Karty Vítězný bod a Rytíř z balíčku akčních karet mají v tomto scénáři jiný efekt než v základní hře CATAN.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Zvolte si jednu barvu a podle pravidel základní hry CATAN založte na východním ostrově své první 2 vesnice. Po ukončení fáze zakládání budete tedy mít 3 vesnice na východním ostrově stejně jako 1 pirátskou pevnost, jež se však za vesnici nepovažuje.

Pirát/zloděj

Figurka piráta představuje v tomto scénáři pirátskou flotilu a začíná hru na dílu moře označeném „X“. Zloděj se v tomto scénáři nepoužívá.

Stavba lodí

V tomto scénáři můžete postavit pouze **jednu** linii lodí směřující k západním ostrovům: začíná u vaší vesnice na pobřeží východního ostrova a vede přes křižovatku s žetonem ve vaší barvě k pirátské pevnosti ve vaší barvě. Tato linie se nesmí větvit a nelze ji protáhnout za danou pirátskou pevnost. Musí být postavena tak, aby svého cíle dosáhla co nejkratší cestou, a nesmí blokovat jiné linie lodí.

Na východním pobřeží východního ostrova je možné stavět další linie lodí.

Válečné lodě

Pokud zahrajete kartu Rytíř (při hře ve čtyřech i kartu Vítězný bod), můžete vždy poslední ze

svých „běžných“ lodí (tj. tu, která se nachází nejbližší k pobřeží východního ostrova) z výše popsané linie mezi východním a západním ostrovem přeměnit na válečnou loď. Aby se odlišila válečná loď od běžné, položte ji na bok. Zahraňnou kartu Rytíř, resp. Vítězný bod umístěte na odkládací hromádku.

Pozor: Jakmile karty v balíčku akčních karet dojdou, nelze si už žádné další akční karty kupovat.

Pirátská flotila

Pirátská flotila obeplouvá oba prostřední ostrovy s pouštěmi po směru hodinových ručiček. Poté, co hodíte na výnos surovin, se jako první pohne pirátská flotila. Vzdálenost pohybu je určena vždy kostkou s nižším číslem. Pokud ukazují obě kostky stejné číslo, použije se toto. Pirátská flotila se pohne o tolik dílů moře, kolik udává dané číslo. Teprve potom si vezmete své suroviny.

Přepadení piráty

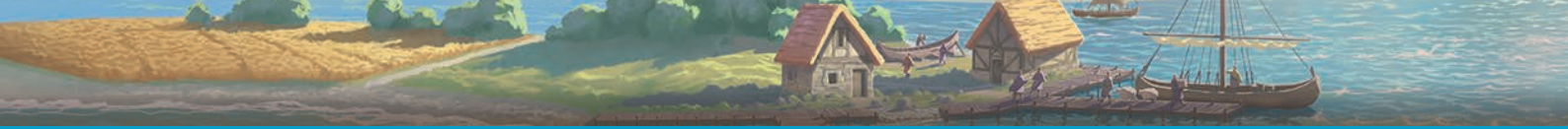
Pokud pirátská flotila zakončí svůj pohyb na dílu moře, se kterým sousedí vaše vesnice/město, dojde k jejich přepadení (tedy ještě předtím, než si vezmete suroviny, resp. než se vyhodnotí hod s výsledkem „7“).

- Sílu pirátů udává rovněž kostka s nižším číslem.
- Vaše síla je rovná počtu vašich válečných lodí.
- Pokud jsou piráti silnější, ztrácíte 1 kartu suroviny vždy a 1 další za každé město, které vlastníte. Libovolný spoluhráč vám tyto karty vytáhne náhodně z ruky a vrátí zpět do banku.
- Pokud jste silnější, můžete si vzít 1 kartu libovolné suroviny z banku.
- Pokud jsou síly vyrovnané, nic se nestane.

Stavba vesnice na pirátském ostrově

Jakmile dosáhnete se svou linií lodí ke křižovatce s žetonem ve své barvě, můžete zde po zaplacení stavebních nákladů postavit vesnici, kterou je možné rozšířit i na město. Stavba vesnic na neoznačených křižovatkách není dovolena.

Pozor: Stavba této vesnice může mít i své nevýhody, protože se tak zvyšuje pravděpodobnost, že vás přepadnou piráti.



Když padne „7“

V tomto scénáři se nepoužívá zloděj. Když hodíte „7“, musí všichni hráči, kteří mají více než 7 karet surovin, vrátit jejich polovinu (zaokrouhлено dolů) zpět do banku. Poté můžete libovolnému spoluhráči uloupit 1 náhodnou kartu suroviny.

Dobytí pirátské pevnosti

Jakmile dosáhnete svou linií lodí k pirátské pevnosti své barvy, můžete na tuto pevnost zaútočit. Síla pirátské pevnosti se určí hodem jednou kostkou.

- Je-li počet vašich válečných lodí větší než číslo hozené na kostce, vyhráváte a můžete odstranit jeden žeton z pirátské pevnosti.
- Je-li počet vašich válečných lodí menší, prohráváte a musíte odstranit první dvě lodě ze své linie (tj. ty, které se nachází nejbliž k pirátské pevnosti).
- V případě shody ztrácíte první loď ze své linie.

Po boji je váš tah u konce. Není tedy možné během jednoho tahu napadnout pirátskou pev-

nost více než jednou. V případě ztráty lodí musíte později znovu postavit 1, resp. 2 lodě, abyste mohli na pirátskou pevnost opět zaútočit.

Jestliže pirátská pevnost přijde o všechny tři žetony, podaří se vám piráty vyhnat a vesnici dobýt zpět. Od tohoto okamžiku budete za tuto vesnici získávat výnosy ze sousedních krajin. Zároveň vám bude stejně jako každá vaše vesnice přinášet 1 vítězný bod.

Konec hry a vítězství

Abyste vyhráli, musíte být na tahu, mít 10 vítězných bodů a dobytou pirátskou pevnost ve své barvě.

Jestliže jsou všechny pirátské pevnosti dobyté ještě před tím, než některý hráč získá 10 vítězných bodů, odstraní se pirátská flotila ze hry.

Variabilní příprava

Tento scénář je vyvážený pouze s uvedeným uspořádáním herního plánu, a proto by herní plán neměl být měněn.

8. scénář: Divy Catanu

Díly krajin	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	19	2	2
Poušť	3	3	3
Zlatonosná řeka	2	4	3
Vrchovina	5	5	3
Les	5	6	3
Pastvina	5	8	3
Pole	5	9	3
Hory	5	10	3
	5	11	3
	5	12	1
Celkem	49	Celkem	27



Přístavy: 5× specializovaný přístav, 4× přístav 3 : 1

Další herní materiál: 5 destiček divů Catanu, 5 žetonů velké zdi, 2 žetony velkého mostu, 4 žetony v barvách hráčů



Poté, co jste definitivně porazili piráty, nastává na catanských ostrovech období blahobytu a míru. Proto jste se rozhodli, že nedávno objevené severní ostrovy zkrášlíte velkolepými stavbami. Brzy z toho vznikl závod o to, kdo se stane tvůrcem prvního divu Catanu.

Příprava

Herní plán sestavte podle schématu na předchozí straně. Destičky přístavů zamíchejte lícem dolů, položte na vyznačená místa na herním plánu a následně je otočte. Vedle herního plánu připravte 5 destiček divů (velká zeď, velký most, pomník, velké divadlo a hrad) a žetony v barvách hráčů. Umístěte na vyznačená místa žetony velké zdi (křižovatky u pouští) a velkého mostu (křižovatky u mořské úžiny v dolní části herního plánu).

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Není dovoleno zakládat vesnice na křižovatkách s žetony, stejně jako na křižovatkách označených červenými vykřičníky.

Mimořádné vítězné body

Pokud založíte během hry vesnici na některém z malých ostrovů, získáte 1 žeton vítězného bodu. Položte ho pod tuto vesnici. Tuto vesnici můžete obvyklým způsobem rozšířit na město (bude mít pak hodnotu 3 vítězných bodů).

Stavba divu

Začnete-li se stavbou divu jako první, můžete si bez omezení vybírat mezi všemi pěti. Při pozdějším zahájení stavby se musíte spokojit s těmi, které na vás zbyly.

Se stavbou divu můžete začít teprve tehdy, když splňujete příslušnou podmínku (viz destičky divů). Například stavbu velkého divadla můžete zahájit až tehdy, pokud už máte na herním plánu 2 města.

Jestliže podmínku pro stavbu divu splňujete, položte žeton ve své barvě na odpovídající destičku divu (nejlépe na spodní část s textem). Nyní musíte tento div také postavit.

Každý div má 4 stupně. Každý stupeň stojí 5 surovin uvedených na destičce divu.

Jakmile odevzdáte zpět do banku suroviny potřebné pro první stupeň svého divu, položte svůj žeton na pole „1“ na destičce divu, aby bylo jasné, že první stupeň byl již postaven. Když dokončíte druhý stupeň, posuňte žeton na pole „2“ atd.

Pokud disponujete dostatečným množstvím surovin, můžete během svého tahu postavit i více stupňů svého divu.

Pirát/zloděj

Zloděj začíná hru na jedné ze tří pouští. Pirát se v tomto scénáři nepoužívá.

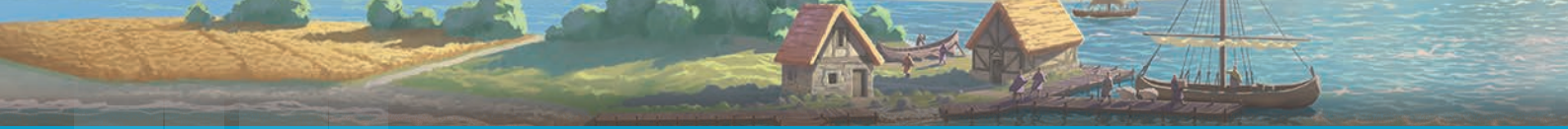
Konec hry a vítězství

Hra může skončit jedním ze 2 způsobů:

- Když dokončíte svůj div (postavíte jeho 4. stupeň).
- Když jste na tahu, máte 10 vítězných bodů a při stavbě svého divu jste dosáhli vyššího stupně než všichni ostatní.

Variabilní příprava

Díly pevniny a žetony s čísly pro velký ostrov je možné rozmístit libovolně v rámci daného tvaru. Obě krajiny hraničící s pouští by však neměly obsahovat žetony s čísly 6 nebo 8.



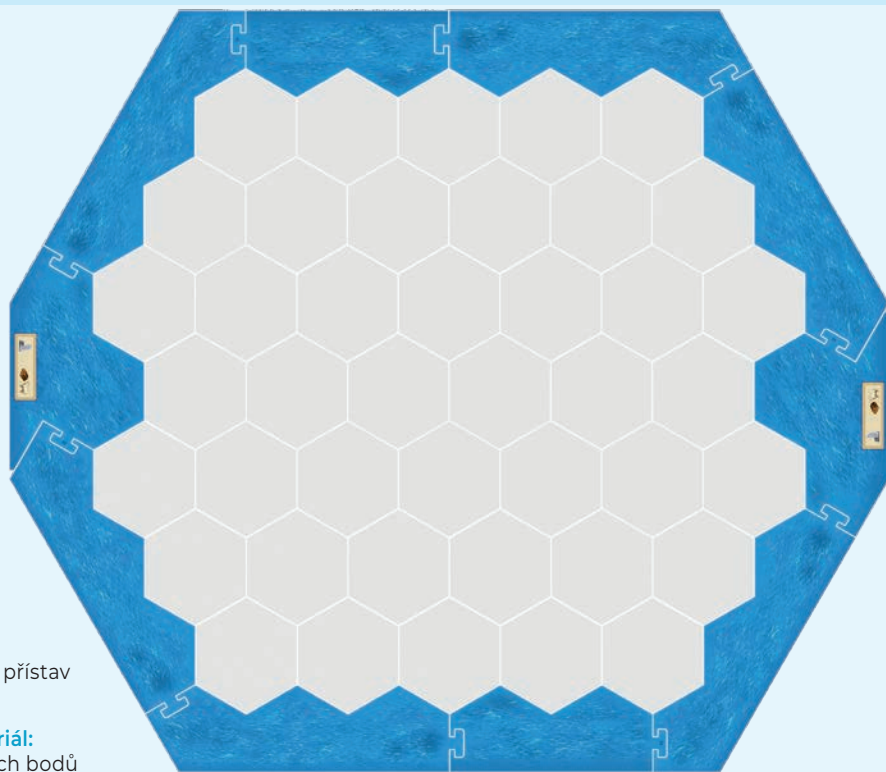
Nový svět (vlastní herní plán)

Máte chuť na nová dobrodružství? Není problém! Přečtěte si náš stručný návod nebo si vytvořte vlastní scénáře a vyrazte spolu s přáteli či rodinou na objevování ostrovů na vašem herním plánu!

Díly krajiny	Počet	Žetony s čísly	Počet
Moře	19	2	1
Poušť	-	3	3
Zlatonosná řeka	-	4	3
Vrchovina	4	5	3
Les	5	6	2
Pastvina	5	8	2
Pole	5	9	3
Hory	4	10	3
Hory	5	11	2
Hory	4	12	1
Celkem	42	Celkem	23

Přístavy:
5× specializovaný přístav
5× přístav 3 : 1

Další herní materiál:
16 žetonů vítězných bodů



Příprava

Sestavte rám podle obrázku. Zamíchejte všechny díly krajiny lícem dolů a postupně je vykládejte lícem nahoru dovnitř rámu. S žetony s čísly zacházejte stejně. Dbejte na to, aby se vedle sebe neocitly žetony s červenými čísly.

Zamíchejte lícem dolů i destičky přístavů a dejte je na hromádku. Počínaje nejstarším hráčem bude postupně každý umísťovat po jednom přístavu na libovolný díl pevniny, dokud neumístíte všechny. Na jedné křižovatce se nesmí nacházet více než 1 přístav.

Zloděje postavte na díl krajiny s číslem 12. Piráta postavte na jakékoliv pole rámu.

Zvláštní pravidla

Fáze zakládání

Obě své první vesnice smíte postavit na libovolném místě. Na začátku hry tak budete mít jeden

nebo dva domovské ostrovy. Ostatní ostrovy jsou pro vás „cizí“.

Mimořádné vítězné body

Za svou první vesnici na každém „cizím“ ostrově získáte navíc 1 žeton vítězného bodu (položte ho pod danou vesnici). Tuto vesnici můžete obvyklým způsobem rozšířit na město (bude mít pak hodnotu 3 vítězných bodů). Není důležité, zda na daném ostrově už mají či nemají své vesnice či města jiní hráči.

Konec hry a vítězství

Musíte být na tahu a mít 12 vítězných bodů.

Variabilní příprava

Pokud nejste spokojeni s rozmístěním krajiny, můžete provést úpravy, s nimiž budou všichni souhlasit. Můžete si vytvořit a vyzkoušet i vlastní scénáře. Jestliže budete používat zlatonosné řeky, dbejte na to, aby na nich neležely žetony s červenými čísly.