

KLAUS TEUBER

# CATAN<sup>®</sup>

## MĚSTA A RYTÍŘI

ROZŠÍŘENÍ

## PRAVIDLA HRY



### Obsah

Catan je v nebezpečí! .....	2	1. Fáze událostí a výnosů surovin.....	6
Cíl hry .....	2	2. Fáze obchodování a stavění.....	8
Herní materiál .....	3	Konec hry .....	13
Příprava hry pro začátečníky .....	4	Karty pokroku .....	14
Příprava hry pro pokročilé.....	5	<i>Města a rytíři</i> v kombinaci	
Rychlý přehled hry .....	6	<i>s Námořníky</i> .....	16
Podrobný přehled hry .....	6		



# Catan je v nebezpečí!

Bohatství Catanu nezůstalo utajeno. Divocí barbaři se doslechli o zdejších úrodných krajinách a blahobytu a nyní vyplouvají, aby Catan přepadli.

Ještě je čas se na barbary připravit. Naštěstí se najdou odvážní rytíři, kteří se nebojácně ujmou obrany Catanu. Budou ale dostatečně silní, aby nebezpečí zažehnali?

Posilujte své rytíře, aby se dokázali vypořádat s barbary, ale neztrácejte ze zřetele ani rozvoj svých měst! Kdo vybuduje jako první proslulou metropoli?

## Cíl hry

Zvítězíte, pokud jako první získáte ve svém tahu 13 vítězných bodů. Vítězné body dostanete za stavbu vesnic a měst, stejně jako za hraní karet pokroku, povyšování svých měst na metropole a nasazení svých rytířů v boji proti barbarům.

## 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 edice 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](http://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.

© 1998, 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  
Překlad: Václav Pražák

© 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](http://catan.com)) in various territories of the world. Všechna práva vyhrazena.

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.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 684754

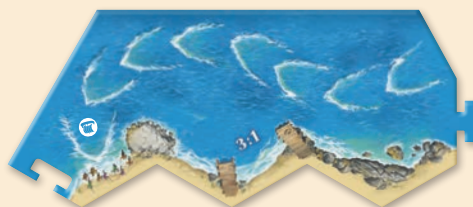


# Herní materiál

4 desky pokroku pro rozvoj měst



1 díl rámu s trasou pro loď barbarů



1 figurka obchodníka  
pro kartu pokroku Obchodník



1 loď barbarů



24 rytířů (6 v každé barvě)



Prostý rytíř

Silný rytíř

Mocný rytíř

24 přileb (6 pro každého hráče)



12 hradeb (3 v každé barvě)



12 nástavců metropolí (3 v každé barvě)



12 ukazatelů (3 pro každého hráče)



36 karet zboží



12× papír

12× sukno

12× mince

Zadní strana

2 pořadače na karty



1 červená kostka s čísly



6 žetonů vítězných bodů



1 kostka událostí



4 přehledy stavebních nákladů



54 karet pokroku

18× obchod



Popis jednotlivých karet naleznete na str. 14–16.

Zadní strana

18× politika



Zadní strana

18× věda



Zadní strana

4 krabičky na figurky



Před první hrou je musíte sestavit. Číslo udávající, v jakém pořadí je třeba její části ohýbat dovnitř.



# Příprava hry pro začátečníky

Jestliže hrajete CATAN – Města a rytíře poprvé, doporučujeme vám při sestavování herního plánu a umísťování figurek následující postup.

## 1. Herní plán

Sestavte herní plán podle schématu na těchto stranách. Budete potřebovat díly krajin, žetony s čísly a díly rámu ze *základní hry CATAN* a nový díl rámu s trasou pro loď barbarů z tohoto rozšíření. Tento díl rámu použijte místo dílu rámu s přístavem 3 : 1.

## 2. Karty surovin

V následujícím textu se budou karty surovin označovat jednoduše jako suroviny. Rozdělte karty surovin ze *základní hry CATAN* podle druhů do přihrádek ve 2 pořadačích na karty. Jedna přihrádka zůstane prázdná.  
*Tip: Do jednoho pořadače umístěte suroviny dřevo, vlna a ruda.*

## 3. Karty zboží

V následujícím textu se budou karty zboží označovat jednoduše jako zboží. Nové karty zboží roztřídte opět podle druhů a umístěte je do třetího pořadače na karty.

*Tip: Pořadače na karty se zbožím a surovinami dřevo, vlna a ruda umístěte tak, aby se pod dřevem nacházel papír, pod vlnou sukno a pod rudou mince.*

Zboží budete získávat v průběhu hry jako výnosy z měst, která sousedí s lesy, pastvinami a horami.

## 4. Karty pokroku

Roztřídte nové karty pokroku podle zadních stran a položte takto vzniklé balíčky lícem dolů do přihrádek v posledním pořadači na karty. Pořadače umístěte tak, aby na ně všichni dobře dosáhli. Akční karty ze *základní hry CATAN* nechte v krabici, ve hře s rozšířením *Města a rytíři* se nepoužívají.

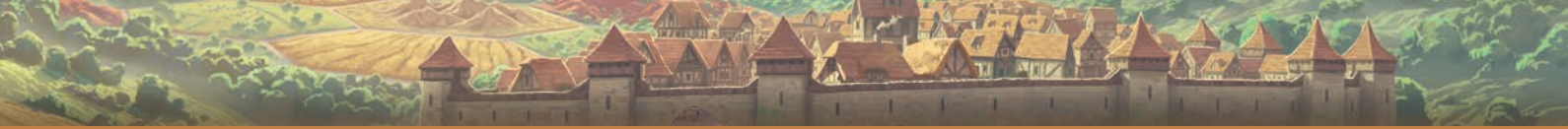
## 5. Zbývající herní materiál

Vedle herního plánu připravte následující herní materiál: figurku obchodníka, žlutou kostku s čísly, červenou kostku s čísly, kostku událostí a destičku mimořádných vítězných bodů Nejdelší obchodní cesta. Destičku Největší vojsko nechte v krabici, ve hře s rozšířením *Města a rytíři* se nepoužívá.

*Poznámka: Červenou kostku z tohoto rozšíření budete potřebovat pouze tehdy, pokud máte vydání základní hry CATAN s oběma kostkami stejné barvy.*







#### 6. Lod' barbarů

Postavte loď barbarů, na níž se plaví barbarské vojsko, na startovní pole na její trase, které leží nejdále od ostrova Catan.

#### 7. Zloděj

Postavte zloděje na kamenitý poloostrov vedle trasy pro loď barbarů.

#### 8. Figurky hráčů

Vyberte si barvu, s níž chcete hrát. Vezměte si v této barvě následující herní materiál a položte ho před sebe:

5 vesnic, 4 města, 15 silnic

6 rytířů: 2 prosté rytíře (korouhev s 1 cípem)

2 silné rytíře (korouhev se 2 cípy)

2 mocné rytíře (korouhev se 3 cípy)

3 hradby a 3 nástavce metropolí

Dále si vezměte 6 přileb pro rytíře a desku pokroku, stejně jako 3 ukazatele a přehled stavebních nákladů.

#### Fáze zakládání: umisťování počátečních figurek

Fáze zakládání probíhá jako v *základní hře CATAN*, viz kapitola Příprava hry pro pokročilé, s následující výjimkou: místo druhé vesnice umistujete na herní plán město.

*Tip: Při umisťování svých figurek nezapomeňte na to, že zboží dostáváte pouze ze tří druhů krajiny: lesa, pastvin a hor. Dávejte pozor, abyste si zajistili přísun obilí.*

#### Počáteční suroviny

Za každou krajinu, která sousedí s vaším městem, si vezměte 1 odpovídající surovinu.

## Příprava hry pro pokročilé

Už máte za sebou více partií s *Městy a rytíři* a nasbírali jste nějaké zkušenosti? V tom případě použijte variabilní přípravu herního plánu, jak je popsána v *základní hře CATAN*. Dílem rámu s trasou lodi barbarů nahraďte díl rámu s přístavem 3 : 1.

## Rychlý přehled průběhu hry

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který jako poslední umístil své město. Když přijdete na tah, proveďte postupně následující fáze:

### 1. Fáze událostí a výnosů

Hod'te všemi 3 kostkami a postupně je vyhodnoťte.



Kostka událostí určuje událost, k níž dojde.



Červená kostka s čísly stanovuje podmínku, kterou je třeba splnit, abyste mohli získat kartu pokroku.



Součet čísel na obou kostkách udává, které krajiny budou všem hráčům poskytovat výnosy.

Pokud vlastníte města, zkontrolujte, zda za ně dostanete zboží.

**Pozor:** Před hodem kostkami je možné zahrát pouze kartu Alchymie.

### 2. Fáze obchodování a stavění

#### Obchodování

Smíte vyměňovat suroviny a/nebo zboží s ostatními hráči a s bankem (přímo nebo prostřednictvím přístavů).

#### Stavění

Můžete stavět jako obvykle silnice, vesnice a města. Nově máte k dispozici následující možnosti:

- Postavit hradby
- Povolat a aktivovat prosté rytíře
- Rozvíjet vlastní města (pomocí zboží)

Navíc můžete kdykoli během fáze obchodování a stavění provádět následující činnosti:

- Hrát karty pokroku a/nebo
- Provádět akce se svými rytíři:
  - povyšovat vlastní rytíře
  - přemísťovat vlastní rytíře
  - zahánět cizí rytíře
  - zahánět zloděje

Jakmile nebudete chtít ve fázi obchodování a stavění nic dalšího dělat, váš tah končí a přichází na řadu hráč nalevo od vás. Začíná opět hodem kostkami.

## Podrobný přehled průběhu hry

Ve hře s rozšířením *Města a rytíři* se nepoužívají akční karty ze *základní hry CATAN*. Důsledkem toho odpadá možnost hrát akční kartu před fází výnosů surovin. Nové karty pokroku nelze hrát před hodem kostkami. Výjimku představuje karta pokroku Alchymie – to je jediná karta, kterou dokonce musíte zahrát už před hodem kostkami.

### 1. Fáze událostí a výnosů

Hod'te všemi 3 kostkami a vyhodnoťte jednotlivé výsledky v následujícím pořadí:



# 1. krok: Kostka událostí

## Lod' Lod' barbarů se blíží

Jestliže na kostce událostí padne symbol lodě barbarů, posuňte lod' o 1 pole vpřed.

Pokud lod' dosáhne posledního pole (se symbolem lodě), přistane barbarské vojsko na Catanu.

Abyste mohli barbary odrazit, musíte mít aktivované rytíře (viz Boj s barbarským vojskem, str. 13).

## Symbol pokroku

Pokud na kostce událostí padne jeden ze tří symbolů pokroku, zkontrolují **všichni** hráči, zda si mohou vzít kartu pokroku.

Abyste měli na kartu pokroku nárok, musíte mít dostatečně rozvinutá města v oblasti, která je určena odhozeným symbolem (vědou, obchodem, politikou). To znamená, že váš ukazatel na desce pokroku musí být posunutý alespoň v jedné ze 3 oblastí (věda, obchod nebo politika) nejméně o 1 stupeň nahoru.

Nyní srovnejte číslo na červené kostce s vyobrazenými kostkami na řádce desky pokroku, kde se nachází váš ukazatel.

Vyobrazené kostky fungují následovně:

Podívejte se na číslo, které je uvedeno na vaší desce pokroku vpravo od ukazatele. Jestliže je hozené číslo shodné s vyobrazeným, resp. je nižší, smíte si vzít vrchní kartu pokroku z balíčku, jehož symbol padl.

Pokud jste si vzali kartu Vítězný bod, vyložte ji ihned před sebe lícem nahoru.

Jestliže jste si vzali jakoukoli jinou kartu, položte ji před sebe lícem dolů.

V případě, že podmínku splní více hráčů, si smí všichni tito hráči vzít vrchní kartu z balíčku.

Postupujte po směru hodinových ručiček; jako první si kartu bere hráč, který házel, resp. hráč, který je k němu po směru hodinových ručiček nejbližší.

Nesmíte mít před sebou vyloženy více než 4 karty pokroku lícem dolů. Zahrané karty Vítězný bod se nepočítají.

Jestliže získáte pátou kartu pokroku a jste na tahu, musíte ihned jednu ze svých karet pokroku zahrát. Pokud na tahu nejste, musíte jednu ze svých karet pokroku odevzdat (zasunout zpět pod balíček). Více informací k jednotlivým kartám naleznete na str. 14–16.



Věda



Obchod



Politika

### Příklad:

Danova deska pokroku



Petrova deska pokroku



Výsledek hodu



**Příklad:** Na kostce událostí padl symbol „obchod“ a na červené kostce „3“.

Dan již dosáhl v rozvoji obchodu 3. stupně (gilda), a proto splňuje podmínku pro získání karty pokroku (vyobrazená kostka ukazuje „4“). Díky tomu si vezme vrchní kartu z balíčku karet pokroku obchod. Petr má zatím obchod pouze na 1. stupni (trh), takže žádnou kartu pokroku nedostane (vyobrazené kostky ukazují „1“ a „2“).

## 2. krok: Výnosy



### Když nepadne „7“: výnosy surovin pro všechny

Přidělování výnosů surovin probíhá stejně jako v *základní hře CATAN* s následující změnou:

Za každé město dostáváte i nadále 2 karty, a sice následovně: v případě vrchoviny a pole 2 suroviny odpovídajícího druhu

nebo

v případě lesa, pastviny a hor 1 surovinu a 1 zboží odpovídajícího druhu.

Není dovoleno vzdát se jednoho druhu karet a vzít si za to 2 karty druhého. Zboží si berete do ruky a započítává se, když padne „7“.



### Když padne „7“: aktivace zloděje

Pravidla pro přemísťování zloděje ze *základní hry CATAN* zůstávají v platnosti s následující změnou:

Zloděje nelze přemístit do té doby, dokud barbaři poprvé nedosáhnou Catanu. V případě, že padne „7“ dříve, se proto pouze zkontroluje, zda nemáte v ruce příliš mnoho karet. Zloděj zůstává stát na kamenitém poloostrově a nikomu nemůžete uloupit kartu.

Dokud barbaři poprvé nedorazí na Catan, nelze zloděje přemísťovat ani pomocí karet pokroku nebo akcí rytířů.

*Poznámka: V případě, že padne „7“ ve stejném tahu, kdy loď barbarů dorazí na Catan, může být zloděj poprvé přesunut, protože k útoku barbarů dochází před výnosy surovin.*

Jakmile se barbaři poprvé vylodí na Catanu, postavte zloděje na poušť, aby bylo jasné, že ho jde od této chvíle přemísťovat.



## 2. Fáze obchodování a stavění

### Obchodování

Možnosti obchodu ze *základní hry CATAN* zůstávají beze změny a vztahují se i na zboží. Při tom je třeba dodržet následující:

- Výměna může mít jakoukoliv formu: zboží za suroviny, suroviny za zboží, zboží za zboží, suroviny za suroviny. Pouze s kartami pokroku není možné obchodovat.
- Všechny 3 typy zboží se považují za samostatné druhy. Při obchodu s bankem (přímo nebo prostřednictvím přístavu) proto musí být zboží použité při výměně téhož druhu.



### Stavění

Ve svém tahu můžete jako doposud stavět silnice, vesnice a města.

Kromě toho máte následující nové možnosti:

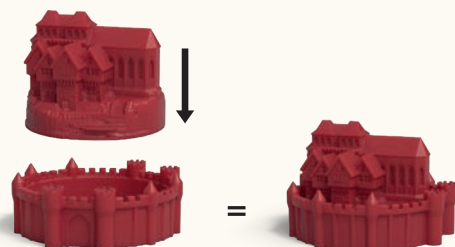
#### Hradby

Stavební náklady: 2× jíl

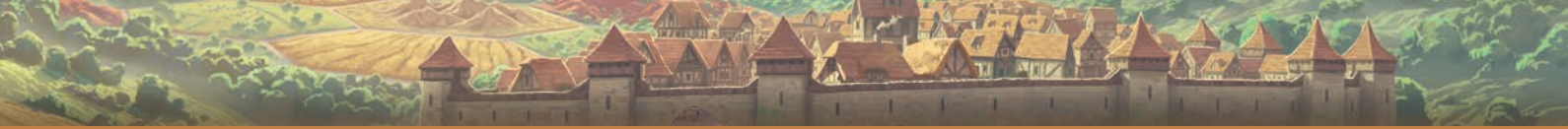
Postavte hradby pod jedno ze svých měst.

Hradby mohou mít pouze města. Jestliže nemáte žádná města bez hradeb, nemůžete stavět žádné další hradby. Každé město smí mít jen 1 hradby.

*Příklad:*







Hradby vás chrání před zlodějem:

Když padne 7, musíte za běžných okolností vrátet do banku karty z ruky, pokud jich máte více než 7.

Hradby zvyšují o 2 maximum karet, které smíte mít v ruce, než je budete nuceni vrátet do banku.

Každé další hradby, které postavíte, zvyšují počet „bezpečných“ karet o další 2.

Jestliže o město přijdete, ztratíte i hradby, jež k němu patří.

## Rytíři

Existují 3 druhy rytířů s různou silou. Sílu rytíře udává počet cípů na jeho korouhvi.

1 cíp: prostý rytíř se silou 1.

2 cípy: silný rytíř se silou 2.

3 cípy: mocný rytíř se silou 3.

V průběhu hry můžete povolávat prosté rytíře a ty později povyšovat, aby se stali silnějšími.

### Povolání rytíře

Cena: 1× vlna + 1× ruda

Umístěte na herní plán prostého rytíře (bez přilby) podle následujících pravidel:

Rytíře musíte postavit na volnou křižovatku na své obchodní cestě. Tato křižovatka tedy musí sousedit alespoň s jednou vaší silnicí.

Pro rytíře neplatí pravidlo odstupu.

Jestliže přijde váš rytíř do kontaktu s cizí silnicí, přeruší obchodní cestu daného spoluhráče a zabráni tak tomu, aby mohl od této křižovatky dále stavět. Rytíř může rovněž přerušit cizí nejdelší obchodní cestu.

**Příklad:** Dan má 2 svá města chráněná hradbami. Jestliže nyní padne „7“, může mít v ruce až 11 karet. Vracet karty do banku by musel až tehdy, kdyby jich měl 12 a více.



**Příklad:** Petr Červený chce povolát do hry rytíře. Má na výběr ze 4 křižovatek. Jestliže ho umístí na křižovatku A, zablokuje tím silnici Dana Modrého a bude tak jediným, kdo bude moci od této křižovatky stavět silnici. Kdyby postavil rytíře na křižovatku B, přerušil by obchodní cestu Dana Modrého.

### Aktivace rytíře

Cena: 1× obilí

Rytíř se může nacházet ve dvou stavech, které se znázorňují pomocí přilby.

Jestliže rytíř nemá přilbu, je neaktivní. V tomto stavu ho povoláváte do hry. Neaktivní rytíř nemůže provádět žádné akce.

Jestliže rytíř přilbu má, je aktivní. V tomto stavu smí provádět akce.

Pokud ve svém tahu zaplatíte 1× obilí, nasadíte přilbu 1 svému rytíři na herním plánu, jenž je momentálně bez přilby. Může se jednat i o rytíře, jehož jste povolali ve stejném tahu.

Jakmile je rytíř aktivován, smíte ho od svého následujícího tahu použít k provedení 1 akce.

Více informací k akcím rytířů naleznete na str. 12.



## Povýšení rytíře

Cena: 1× vlna + 1× ruda

Rytíři mohou být povýšeni v neaktivním i aktivním stavu. Stav rytíře se povýšením nemění: jestliže byl předtím aktivní, zůstává aktivním, pokud byl neaktivní, zůstává neaktivním.

Rytíř může být povýšen pouze jednou za tah.



Povýšit prostého rytíře na silného můžete provést již v tahu, v němž ho povoláte, nebo v jakémkoliv svém pozdějším tahu. Při tom odeberte prostého rytíře z herního plánu a nahraďte ho silným rytířem.

Abyste mohli povýšit silného rytíře na mocného, musíte nejprve dosáhnout v rozvoji města 3. stupně politiky (pevnost).

*Pozor: Všichni hráči mají k dispozici po 2 rytířích od každé síly. Jestliže máte například na herním plánu 2 prosté rytíře, musíte nejprve jednoho z nich povýšit, abyste mohli prostého rytíře povolát znovu.*

## Rozvoj měst

Pomocí zboží můžete rozvíjet svá města na desce pokroku, kterou máte před sebou. I když máte pouze jedno město, můžete se rozvíjet ve všech třech oblastech. Vrcholný stupeň rozvoje každé oblasti představuje vždy metropole. Pokud jako první dosáhnete 4. stupně rozvoje v některé oblasti, získáte metropoli.

Pomocí papíru můžete rozvíjet oblast vědy.

Pomocí sukna můžete rozvíjet oblast obchodu.

Pomocí mincí můžete rozvíjet oblast politiky.

Rozvoj města se zaznamenává pomocí ukazatele na desce pokroku.

Deska zahrnuje pro každou ze tří oblastí 5 stupňů rozvoje.

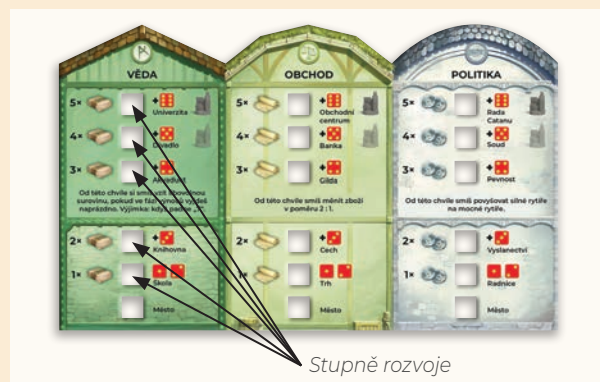
Na začátku hry se všechny ukazatele nachází na nejspodnějším poli „Město“. Jestliže nemáte žádné město, protože jste o ně přišli při nájezdech barbarů, nemůžete pokračovat v rozvoji měst, dokud znovu nějaké město nepostavíte. Dosažené stupně rozvoje však zůstávají zachovány.



Papír

Sukno

Mince



Stupně rozvoje

## Náklady

Náklady pro dosažení každého stupně jsou uvedeny vlevo od výřezu pro ukazatel.

První stupeň rozvoje v dané oblasti stojí vždy 1 zboží odpovídajícího druhu.

Druhý stupeň rozvoje v dané oblasti stojí vždy 2 zboží odpovídajícího druhu, třetí stupeň 3 zboží atd.

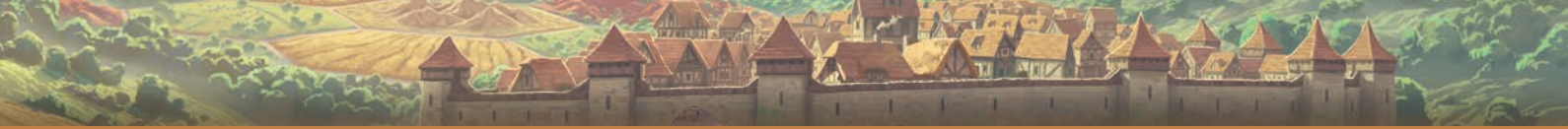
Vždy, když dosáhnete určitého stupně rozvoje v dané oblasti, posuňte ukazatel o 1 stupeň výše.

Jakmile dosáhnete 3. stupně rozvoje, získáte po zbytek hry určitou výhodu. Tato výhoda je uvedena u každé oblasti mezi 2. a 3. stupněm rozvoje.



Dosažení 1. stupně vyžaduje 1× papír, dosažení 2. stupně 2× papír atd.





Výhody jednotlivých oblastí jsou následující:

**Věda – akvadukt:** Od této chvíle si smíte vzít 1 libovolnou surovinu, pokud při hodu na výnos vyjdete naprázdno. To platí i v případě, že nedostanete nic kvůli tomu, že výnos z krajiny s hozeným číslem blokuje zloděj.

Výjimka: Když padne „7“, nezískáte žádnou surovinu.

**Obchod – gilda:** Od této chvíle smíte měnit zboží v poměru 2 : 1. Můžete vyměnit 2 zboží za 1 surovinu nebo 1 zboží jiného druhu. Obě vyměňovaná zboží musí být téhož druhu.

**Politika – pevnost:** Od této chvíle smíte povyšovat silné rytíře na mocné.



## Karty pokroku

Šance na získání karet pokroku

Vpravo od každého stupně rozvoje jsou vyobrazeny hodnoty červené kostky. Ty udávají, jaké nejmenší číslo na ní musí padnout, abyste si mohli vzít kartu pokroku (viz str. 7).

Tato čísla s každým stupněm rostou. Pokračující rozvoj proto zvyšuje šanci na karty pokroku, protože se zvyšuje počet hodnot na červené kostce, jež vás opravňují k získání karty pokroku.

## Hraní karet pokroku

Ve svém tahu smíte zahrát libovolný počet karet pokroku, ale až poté, co hodíte kostkami.

*Poznámka: Výjimku představuje karta Alchymie; tu musíte zahrát před svým hodem.*

Zahrané karty vracíte lícem dolů pod příslušný balíček (kromě karty Vítězný bod).

## Metropole

K metropolím se můžete propracovat pouze prostřednictvím rozvoje města na desce pokroku. Celkem můžete postavit 3 metropole, pro každou oblast jednu.

Město rozšířené na metropoli má hodnotu 4 vítězných bodů (2 za město + 2 za metropoli).

Pokud jako první dosáhnete v některé ze tří oblastí 4. stupně rozvoje (divadlo, banka, soud), smíte na jedno ze svých měst přidat nástavec metropole.

O metropoli můžete přijít pouze tehdy, jestliže nějaký jiný hráč dosáhne 5. stupně rozvoje v téže oblasti dříve než vy. V takovém případě odstraňte nástavec metropole ze svého města a dotyčný hráč naopak umístí nástavec metropole na své město.

Jakmile dosáhnete 5. stupně rozvoje, je vaše metropole v bezpečí a už o ni nemůžete přijít. I když dosáhnete 5. stupně rozvoje v některé oblasti, mohou v ní ostatní hráči i nadále usilovat o 5. stupeň, aby mohli profitovat z vyšších hodnot pro získání karet pokroku, metropoli v ní však už nezískají.

Můžete mít i více metropolí, pokud máte dostatek měst a dosáhnete 4. stupně rozvoje ve více oblastech jako první. Máte-li pouze jedno město, které jste již rozšířili na metropoli, můžete ve zbývajících dvou oblastech dosáhnout maximálně 3. stupně. Na 4. stupeň se lze posunout až tehdy, když postavíte další město.

*Tip: Abyste si udrželi přehled o tom, kdo jakou metropoli postavil, resp. může postavit, měli byste sledovat desky pokroku ostatních hráčů.*



Symbol metropole za vyobrazením kostky udává, kdy můžete metropoli postavit.



**Příklad:** Dan dosáhl v oblasti politiky 4. stupně rozvoje (soud) a díky tomu vlastní politickou metropoli. Petr nyní postoupil v politice na 5. stupeň (rada Catanu). Proto musí Dan odstranit ze svého města nástavec metropole, naopak Petr přidá nástavec metropole na jedno ze svých měst. O tuto metropoli již nemůže přijít.

## Akce rytířů

Ve svém tahu smíte provést 1 akci s každým svým aktivním rytířem, jenž byl aktivován v některém předchozím tahu. Po akci musíte rytíře deaktivovat (sejmout mu přílbu).

Po provedení akce můžete rytíře opět aktivovat zaplacením 1× obilí, ale nelze s ním provádět žádné další akce.

### Přemístění rytíře

Aktivního rytíře smíte přemístit podle následujících pravidel:

Výchozí a cílová (volná) křižovatka musí být spojeny vašimi silnicemi.

Na každé křižovatce se smí vždy nacházet pouze jeden rytíř.

Přesun přes křižovatku obsazenou cizím rytířem není možný.

Jestliže chcete postavit vesnici na křižovatce, kde stojí rytíř, musíte ho nejdříve přemístit.

Pokud to není možné (protože nejsou k dispozici volné křižovatky nebo je rytíř neaktivní), nesmíte na dané křižovatce stavět.

Jakmile rytíře přemístíte, musíte ho deaktivovat (sejmout mu přílbu).

### Zahnání rytíře

Smíte přemístit svého rytíře na křižovatku obsazenou cizím rytířem, a tak ho zahnat. Je však možné zahánět pouze slabší rytíře podle následujících pravidel:

Hráč, jehož rytíř má být zaháněn, ho musí přemístit na volnou křižovatku ležící na téže (jeho) obchodní cestě. Stav zahnaného rytíře se nemění.

Jestliže neexistuje žádná volná křižovatka, na niž by se mohl přemístit, musí být odstraněn z herního plánu.

Zaháněný rytíř se nesmí přesouvat přes křižovatky obsazené cizími rytíři. Vlastní rytíře nelze zahnat.

Jakmile cizího rytíře zaženete, musíte deaktivovat svého rytíře, kterého jste k zahánění využili (sejmout mu přílbu).

### Zahnání zloděje

Pomocí svého aktivního rytíře (bez ohledu na jeho sílu) můžete zahnat zloděje, pokud se nachází na některé z krajin, jež sousedí s rytířovou křižovatkou.

Tento proces probíhá stejně jako zahrání akční karty Rytíř v základní hře CATAN. Postavte zloděje na jinou krajinu, u níž má někdo jiný svou vesnici či město. Poté si náhodně vezměte 1 kartu z jeho ruky.

Po zahánání zloděje musíte použitého rytíře deaktivovat (sejmout mu přílbu).



**Příklad:** Petr Červený smí aktivního rytíře z křižovatky A přemístit na jednu ze dvou křižovatek označených šipkami. Na křižovatky B a C ho přemístit nelze, protože nejsou spojeny Petrovými silnicemi s křižovatkou A.



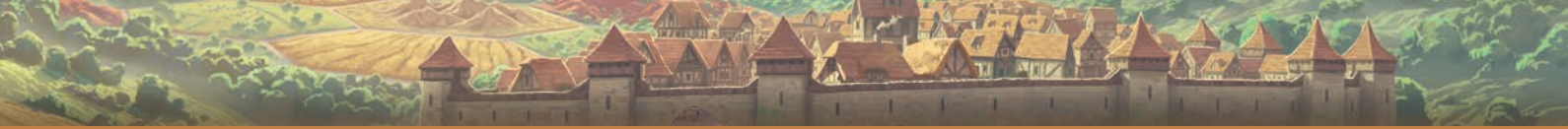
**Příklad:** Petr Červený může přesunout aktivního rytíře na křižovátku obsazenou rytířem Dana Modrého, protože se tato křižovatka nachází na jeho obchodní cestě a modrý rytíř je slabší. Nyní musí Dan Modrý přesunout svého zahnaného rytíře po své obchodní cestě na křižovátku A. Přemístění na křižovátku B není dovoleno.



**Příklad:** Rytíř Petra Červeného by mohl zahnat zloděje ze tří světle označených krajin. Zloděj se však nachází mimo sféru vlivu tohoto rytíře. Aby ho Petr zahnal, musel by: Přesunout rytíře na křižovátku A nebo B a deaktivovat ho. Zaplatit 1× obilí a rytíře znovu aktivovat. V následujícím tahu by pak mohl zloděje zahnat.

*Pozor: Dokud barbari nedorazí poprvé na Catan, nelze zloděje zahnat z jeho místa na kamenitém poloostrově ani pomocí rytíře.*





## Boj s barbarským vojskem

Jakmile loď barbarů dorazí na své trase na pole se symbolem lodě, barbari se vylodí na Catanu a okamžitě dojde k boji s (aktivními) catanskými rytíři.

Nejdříve určete sílu barbarského vojska. Ta odpovídá počtu všech dosud postavených měst na Catanu (včetně metropolí).

Následně určete sílu catanských rytířů. Ta odpovídá počtu cípů na korouhvích všech aktivních rytířů. Nyní obě hodnoty porovnejte. Barbari zvítězí, pokud jsou silnější než catanští rytíři. Catanští rytíři zvítězí, pokud jsou silnější, resp. stejně silní jako barbarské vojsko.



### Vítězství barbarů

Vojsko barbarů přepadne města hráče, resp. hráčů, kteří přispěli k obraně Catanu nejméně (nebo dokonce vůbec).

Přepadení se vás týká pouze tehdy, máte-li na herním plánu alespoň jedno město. Jestliže máte ve hře pouze vesnice, jste přepadení ušetření. Metropolé jsou před přepadem vždy v bezpečí.

Všichni hráči, kteří vlastní alespoň jedno město, nyní spočítají cípy na korouhvích svých aktivních rytířů. Hráč s nejmenším počtem cípů musí změnit jedno své město na vesnici.

Pokud má nejmenší počet cípů více hráčů, přichází o 1 město **každý z nich**. Figurku ztraceného města odeberte z herního plánu a nahradte ji figurkou vesnice ze své osobní zásoby.

Jestliže jste přispěli k obraně Catanu nejméně, ale nemůžete žádné město ztratit (protože na herním plánu žádné nemáte nebo se jedná o metropolí), přichází o město ten z vás, kdo přispěl druhým nejmenším podílem na obraně. Jestliže ani tento hráč nemůže ztratit město, přichází na řadu hráč s třetím nejmenším podílem atd.

*Pozor: V krajním případě, když například nemá nikdo aktivované rytíře, může dojít k tomu, že o město přijdou všichni!*

Jestliže se na vesnici změní město s hradbami, jsou rovněž ztraceny. I pokud ztratíte všechna města, zůstávají vám dosažené stupně rozvoje, a tím pádem možnost získávat karty pokroku. V rozvoji měst však smíte pokračovat až tehdy, když budete vlastnit opět alespoň jedno město.

*Pozor: Jestliže přijdete o město ve chvíli, kdy máte na herním plánu všech 5 vesnic, zachází se tímto městem i nadále jako s vesnicí. Abyste na to nezapomněli, položte jeho figurku na bok. Pokud budete chtít později postavit znovu město, musíte nejprve vrátit do normálního stavu město otočené na bok. Stavební náklady jsou stejné jako u „běžného“ města. Jestliže máte na herním plánu pouze město ležící na boku, nemůžete pokračovat v rozvoji měst (toto město se konečkonců považuje za vesnici).*

### Vítězství catanských rytířů

Catanským rytířům se povedlo barbary zahnat.

Jestliže jste jako jediní přispěli k vítězství největším počtem cípů na korouhvích, získáváte 1 žeton vítězného bodu z banku.

Pokud k vítězství přispělo největším počtem cípů na korouhvích více hráčů, smí si každý z nich vzít vrchní kartu pokroku z libovolného balíčku. Žetony vítězných bodů se v tomto případě nepřidělují. Po skončení boje musíte všechny své aktivní rytíře deaktivovat.

Nakonec přesuňte loď barbarů opět na startovní pole její trasy. V tuto chvíli začíná její nová plavba ke Catanu.

## Konec hry

Hra končí vaším vítězstvím, pokud jste na tahu a máte 13 vítězných bodů.

### Varianta pro taktičtější hru

Díky jedné malé změně můžete vnést do hry více taktizování: Když se barbari vylodí, postupně rozhodnete, kolik rytířů poskytnete do boje proti barbarům. Začíná hráč na tahu a dále pokračujte po směru hodinových ručiček.

*Tip: Můžete se úmyslně rozhodnout rytíře neposkytnout, aby tak barbari zvítězili a jiní hráči přišli k úhonně.*

Po boji se deaktivují pouze rytíři, které jste do boje poskytli.

# Karty pokroku

## Věda



### Alchymie (2x)

Zahraj tuto kartu **před** svým hodem kostkami a nastav výsledky na obou kostkách s čísly. Poté obvyklým způsobem hod kostkou událostí a nejprve vyhodnoť událost.

Pomocí této karty můžete nastavit výsledky na obou kostkách s čísly, místo abyste jimi házeli. Takto lze například dosáhnout i „7“. Poté hodíte kostkou událostí a událost vyhodnotíte. Teprve pak dostanou všichni hráči výnosy podle nastaveného výsledku na kostkách. Tuto kartu nemůžete zahrát, jestliže jste již kostkami hodili.



### Jeřáb (2x)

Dosažení 1 stupně rozvoje města tě v **tomto** tahu stojí o 1 zboží méně.

Sleva platí pouze v tahu, v němž tuto kartu zahrajete a vztahuje se pouze na rozvoj města (trh, radnice atd.). Týká se tedy pouze jednoho posunu ukazatele na desce pokroku. Může se jednat i o 1. stupeň rozvoje.



### Hornictví (2x)

Vezmi si z banku 2x rudu za **každé** hory, u nichž máš alespoň 1 vesnici nebo město.

Nehraje roli, zda u hor máte vesnici nebo město; vždy dostanete 2x rudu. **Příklad:** U jedné hor máte 2 vesnice a u dalších 1 město. Jestliže zahrajete kartu Hornictví, získáte 4x rudu.



### Zavlažování (2x)

Vezmi si z banku 2x obilí za **každé** pole, u něhož máš alespoň 1 vesnici nebo město.

Nehraje roli, zda u pole máte vesnici nebo město; vždy dostanete 2x obilí. **Příklad:** U jednoho pole máte 2 vesnice a u dalšího 1 město. Jestliže zahrajete kartu Zavlažování, získáte 4x obilí.



### Vítězný bod (1x)

**Knihtisk.** Jakmile tuto kartu získáš, vylož ji před sebe. Má hodnotu 1 vítězného bodu.

Karta Vítězný bod se nikdy nevykládá lícem dolů. Stejně jako všechny karty pokroku se nepočítá, když padne „7“.



### Vynález (2x)

Prohod' 2 žetony s čísly kromě 2, 12, 6 a 8.

Pomocí této karty můžete zvýšit své šance na výnos surovin. U krajin, mezi nimiž žetony s čísly prohazujete, nemusíte mít vesnice ani města. Pokud si například vyberete „9“ a „11“, vezměte žeton „9“ a nahradte jím žeton „11“ a naopak. Žeton s číslem lze prohodit i tehdy, pokud se na jedné z vybraných krajin nachází zloděj.



### Stavitelství (1x)

U jednoho svého města postav zdarma hradby.

Když padne „7“, smíte mít v ruce o 2 karty více, když se kontroluje, zda budete muset karty vrátit do banku. Platí běžná pravidla pro hradby.



### Lékařství (2x)

Rozšiř jednu svou vesnici na město. Stavební náklady: 2x ruda + 1x obilí.

Díky této kartě ušetříte 1x rudu a 1x obilí. Obě karty Lékařství nelze použít současně na rozšíření stejné vesnice.



### Kovářství (2x)

Smíš zdarma povýšit až 2 své rytíře (omezení pro 3. úroveň stále platí). Mocné rytíře nelze povyšovat.

Smíte povýšit až 2 své aktivní i neaktivní rytíře. Silné rytíře (síla 2) můžete povyšovat pouze tehdy, pokud jste již dosáhli 3. stupně rozvoje města v politice (pevnost). Při povyšování se stav rytířů nemění. Každého rytíře lze povýšit pouze jednou za tah.



### Stavba silnic (2x)

Smíš postavit 2 silnice zdarma. (Při hře s rozšířením Námořníci můžeš postavit i 2 lodě, resp. 1 silnici a 1 loď.)

Obě silnice na sebe nemusí navazovat. Pro jejich stavbu platí běžná pravidla, pouze za ně neplatíte surovinami.



## Obchod



### Obchodník (6x)

Postav obchodníka na krajinu, u níž máš svou vesnici nebo město. Surovinu odpovídající této krajině můžeš měnit v poměru 2 : 1, dokud na ní obchodník stojí.

Obchodník přichází do hry až ve chvíli, kdy je zahrána první karta Obchodník. Surovinu odpovídající krajině, na niž jste obchodníka umístili, můžete měnit v poměru 2: 1 tak dlouho, dokud se bude obchodník na této krajině nacházet. Obchodníka lze přesunout pouze zahráním další karty Obchodník. Poskytuje výhodnou směnu i tehdy, pokud se nachází na stejném dílu krajiny i zloděj.

Obchodník má hodnotu 1 vítězného bodu pro toho hráče, který ho umístil na aktuální krajinu.



### Obchodní přístav (2x)

Smiš **všem** ostatním hráčům nabídnout 1 libovolnou surovinu. Na oplátku ti každý z nich musí dát 1 libovolné zboží, pokud nějaký má.

S každým hráčem smíte měnit pouze jednou a tento hráč si sám vybírá kartu, kterou vám dá. Jestliže nabídnete kartu na výměnu hráči, jenž

žádné zboží nemá, výměna se neuskuteční. V takovém případě mu rovněž nedáváte nabídnutou surovinu.



### Obchodní flotila (2x)

Vyber si 1 surovinu nebo 1 zboží. Až do konce svého tahu je smíš měnit libovolně často v poměru 2 : 1.

Při této výměně musíte vždy nabízet 2x stejnou surovinu nebo zboží. Nabízet kombinaci s jinou surovinou nebo zbožím není dovoleno. Můžete například nabízet libovolně často 2x papír a pokaždé si vzít 1 libovolnou surovinu nebo 1 libovolné zboží (kromě papíru).



### Tribut (2x)

Vybíráš jiného hráče, který má více vítězných bodů než ty. Podívej se na karty v jeho ruce a 2 z nich (suroviny a/nebo zboží) si vezmi.

Cílový hráč se proti této „loupeži“ nemůže bránit.



### Monopol na zboží (2x)

Vyber si 1 zboží. Ostatní hráči ti musí dát po 1 kartě tohoto zboží, pokud ho mají.

Ostatní hráči se tomuto požadavku nemohou bránit.



### Monopol na suroviny (2x)

Vyber si 1 surovinu. Ostatní hráči ti musí dát po 2 kartách této suroviny, pokud ji mají.

Má-li některý hráč pouze 1 kartu vybrané suroviny, musí vám ji přesto dát.

## Politika



### Daně (2x)

Přesuň zloděje. Vezmi si 1 kartu z ruky od každého hráče, který má u krajiny, kam se zloděj přesunul, alespoň 1 vesnici/město.

Pokud má některý hráč u dané krajiny více vesnic a/nebo měst, smíte mu i tak vzít pouze 1 kartu.



### Diplomacie (2x)

Smiš odstranit libovolnou otevřenou silnici (na niž nenavazuje stejnobarevná silnice nebo figurka). Pokud takto odstraníš vlastní silnici, smíš ji okamžitě znovu umístit.

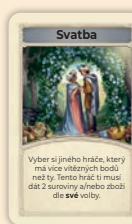
„Otevřenou silnicí“ se myslí krajní silnice (při hře s rozšířením *Námořníci* i loď) některé obchodní cesty, jež jedním koncem nenavazuje na křižovatku s vlastní vesnicí, městem nebo rytířem. Silnice se nepovažuje za otevřenou, pokud již existující obchodní cestu přeruší figurka jiného hráče. Cizí odstraněnou silnici vraťte hráči, kterému patří. Vlastní odstraněnou silnici můžete ihned zdarma umístit na herní plán při dodržení běžných pravidel pro stavbu silnic. Nesmíte odstranit cizí silnici a nahradit ji vlastní.



### Motivace (2x)

Aktivuj zdarma všechny své rytíře.

Aktivace všech rytířů je zdarma bez ohledu na jejich sílu.



### Svatba (2x)

Vyber si jiného hráče, který má více vítězných bodů než ty. Tento hráč ti musí dát 2 suroviny a/ nebo zboží dle své volby.

Jestliže má cílový hráč v ruce pouze 1 kartu, musí vám ji dát. Pouze pokud nemá v ruce vůbec žádné karty, není touto kartou postižen.



### Intrika (2x)

Smiš zahnat libovolného rytíře jiného hráče z vybrané křižovatky. K této křižovatce však musí vést tvá silnice, resp. linie lodí (při hře s rozšířením *Námořníci*).

Pomocí této karty můžete zahnat cizího rytíře, který blokuje křižovatku pro stavbu, resp. přerušuje obchodní cestu. Na danou křižovatku můžete později vy či postižený hráč opět rytíře umístit. Pro zahrání této karty nemusíte mít na herním plánu žádné rytíře. Zahnaný rytíř musí být přemístěn podle běžných pravidel pro zahnání. Jestliže neexistuje žádná povolená křižovatka, kam by se mohl přemístit, vrátí se do osobní zásoby svého vlastníka.



### Sabotáž (2×)

*Všichni hráči, kteří mají stejně nebo více vítězných bodů než ty, musí okamžitě vrátit do banku polovinu svých karet z ruky (surovin a zboží).*

V případě lichého počtu se jako obvykle zaokrouhluje dolů (například má-li někdo 9 karet, musí vrátit do banku 4 z nich).



### Špionáž (3×)

*Prohlédni si karty pokroku libovolného hráče a 1 z nich si vezmi.*

Je dovoleno zmocnit se takto další karty Špionáž a tu pak okamžitě použít. Kartu Vítězný bod nelze ukrást.



### Zrada (2×)

*Vyber si jiného hráče, který musí odstranit z herního plánu 1 svého rytíře. Na jeho místo povol vej vlastního rytíře se stejnou silou a ve stejném stavu.*

Pokud daný hráč odstraní svého rytíře a vy nemůžete povolat rytíře se stejnou silou, smíte ho nahradit rytířem s nižší silou. Jestliže například odstraní silného rytíře ve chvíli, kdy již máte oba své silné rytíře na herním plánu, smíte místo něj povolat prostého rytíře. Pokud ani to není možné, musí daný cílový hráč svého rytíře odstranit, ale vy svého nepovoláte. Pokud takto dojde k odstranění mocné-

ho rytíře, smíte povolat vlastního mocného rytíře i v případě, že jste dosud nedosáhli 3. stupně rozvoje v oblasti politiky. Nově povolaný rytíř má stejný status (aktivní/neaktivní) jako odstraněný rytíř.



### Vítězný bod (1×)

*Ústava. Jakmile tuto kartu získáš, vylož ji před sebe. Má hodnotu 1 vítězného bodu.*

Karta Vítězný bod se nikdy nevykládá lícem dolů. Stejně jako všechny karty pokroku se nepočítá, když padne „7“.

## Města a rytíři v kombinaci s Námořníky

Rozšíření *Města a rytíři* můžete kombinovat i s rozšířením *Námořníci*. Nejlépe se k tomu hodí scénáře jako *K novým břehům* nebo *Přes poušť*. Naopak nevhodné jsou scénáře s velkým počtem malých ostrovů a scénáře, v nichž se používají díly krajiny lícem dolů. Při hře s *Námořníky* myslíte rovněž na to, že určité věci, jež se týkají silnic, se mohou vztahovat i na lodě.

### Dodatečná pravidla

Pro scénáře s několika ostrovy platí při útoku barbarského vojska stejná pravidla jako u *Měst a rytířů*, tedy jeho síla vychází z celkového počtu měst na herním plánu bez ohledu na to, kde se tato města nachází. Totéž platí pro určování síly catanského rytířstva.

Rytíře lze přemísťovat i přes moře, pokud jsou výchozí a cílová křižovatka navzájem propojeny silnicemi a loděmi či pouze loděmi.

Aktivního rytíře smíte přemístit i na křižovatku sousedící pouze s mořem, pokud k této křižovatce přiléhá vaše loď (rytíř se v tomto případě nachází na její palubě).

Jestliže se rytíř nachází na křižovatce, k níž přiléhá poslední loď z otevřené linie lodí, dochází k jejímu uzavření. Poslední loď nelze přesunout i v případě, že by se tím přerušilo rytířovo spojení k některé stejnobarevné vesnici.

Pokud přerušíte cizí linii lodí rytířem (nebo vesnicí), považuje se tato linie lodí při určování nejdelší obchodní stezky za přerušenou. Přesto vlastník této linie lodí ji nesmí zrušit tím, že přesune loď sousedící s cizím rytířem.

Jestliže deaktivujete rytíře stojícího na křižovatce u dílu moře s pirátem, smíte piráta přesunout.

Počet vítězných bodů vyžadovaný jednotlivými scénáři se zvyšuje o 2.

Za město u zlatonosné řeky získáváte vždy suroviny, nikdy ne zboží.

Obchodníka nelze umístit na zlatonosnou řeku.

Pravidlo, že se zloděj nesmí přesunout, dokud barbaři poprvé nedorazí na Catan, platí i pro piráta. Piráta lze používat současně se zlodějem nebo místo něj.