

Hráč je omezen ve stavění jen zásobou svých surovin, figurek a zásobou akčních karet.

Více viz akční karty (→), město (→), silnice (→), vesnice (→).

Každý hráč může postavit maximálně 15 silnic, 5 vesnic a 4 města. Povyšením vesnice na město získá hráč figurku vesnice zpět a může ji postavit jinde. Silnice a města zůstávají až do konce hry na svém místě. Když hráč ohlásí konec stavění, ukončil svůj tah a hraje soused po jeho levici.

Vesnice

Vesnice má hodnotu 1 vítězného bodu. Majitel vesnice bere výnosy ze všech sousedních krajin.

POZOR: Při stavbě vesnice musí být vždy dodrženo pravidlo o vzdálenosti – žádná ze 3 sousedních křižovatek **NENÍ** zastavěná vesnicí nebo městem (dokonce i kdyby byly od stejného hráče).

POZOR: Hráč, který již postavil 5 vesnic, žádné další nemá. Musí nejprve povýšit některou z nich na město, aby získal zpět figurku vesnice a mohl stavět další vesnici.

Vítězné body

Vyhrává ten, kdo jako první nashromáždí 10 vítězných bodů a je na tahu.

Vítězné body se počítají následovně:

1 vesnice = 1 vítězný bod

1 město = 2 vítězné body

Nejdelší obchodní cesta = 2 vítězné body

Největší vojsko = 2 vítězné body

Karta s vítězným bodem = 1 vítězný bod

Výstavba variabilního plánu

6 oboustranně potitěných částí herního plánu se v různých kombinacích postará o proměnlivý herní plán. Stejně jako pozice na herním plánu, tak také strana částí herního plánu může být libovolně a náhodně použita. Nejdříve náhodně zvolte velkou (se 4 krajinami) část herního plánu a položte ji do jednoho ze šesti rohů kompaktního boxu. Voda musí vždy hraničit s okrajem herního plánu. Poté umístíte po směru hodinových ručiček vždy jednu malou (se 2–3 krajinami) a jednu velkou část, dokud není celý herní plán vyplněn.

Další postup viz fáze zakládání (→).

Zloděj

Zloděj stojí na začátku hry na poušti (→). Pohybuje se pouze tehdy, když na kostkách padne v součtu 7 (viz Sedmička padla, nastupuje zloděj), nebo některý hráč vyloží kartu Rytíř. Když je zloděj přemístěn na krajinu, nepřináší tato krajina žádné výnosy tak dlouho, dokud není zloděj opět přesunut jinam. Dokud zloděj stojí na krajině, tak všichni hráči, kteří mají u této krajiny svou vesnici anebo město, nezískávají z této krajiny žádné suroviny.

Příklad: (obrázek u „Rytíře“): Hráč na tahu hodil „7“. Nyní musí přesunout zloděje a přemístí jej na krajinu lesa s číslem „3“. Nyní si smí od jednoho z obou hráčů, kterým patří vesnice „A“ nebo „B“, vzít náhodně jednu kartu surovin z ruky. Kromě toho platí: Pokud bude v příštích tazích bozena „3“, pak majitel vesnic „A“ a „B“ nezískají dřevo z této krajiny. To bude platit tak dlouho, dokud nebude zloděj přemístěn jinam hodem „7“ nebo vyloženou kartou Rytíř.

Výrobce a distributor pro ČR: www.albi.cz
Albi Česká republika a.s. email: hry@albi.cz
Táhova 13
186 00 Praha 8

Infolinka: +420 737 221 010

Překlad:
Jiří Klumpar

Albi

CATAN

OSADNÍCI Z KATANU

KOMPAKT

PRAVIDLA



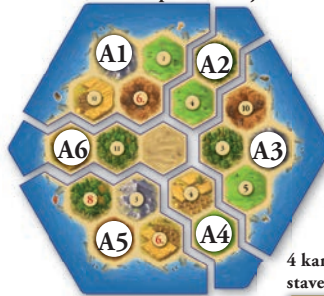
Znáte již pravidla hry Osadníci z Katanu? Pak můžete skoro okamžitě začít hrát. V těchto pravidlech není žádný rozdíl! Nové pro vás bude pouze sestavení ostrova ze 6 částí herního plánu. Na straně 2 těchto pravidel je zobrazeno počáteční rozestavení pro začátečníky a na straně 12 je popsáno počáteční rozestavení pro pokročilé hráče.

Ještě pravidla hry Osadníci z Katanu neznáte? Pak využijte třídílný systém pravidel. Díky úvodnímu stručnému přehledu hry (strana 2–3) získáte představu o celé hře. Poté si prostudujte pravidla hry (strana 4–8) a můžete začít hrát. Pokud budete mít během hry dotazy nebo nejasnosti, nahlédněte do almanachu (strana 12–16). Tam najdete další vysvětlení ke všem pojmům, které jsou v pravidlech označeny (→).

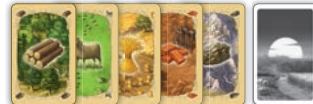
Pokyny na straně 9 týkající se používání této kompaktní verze hry si přečtete v každém případě!

HERNÍ MATERIÁL

6 částí herního plánu s krajinami



95 karet se surovinami



25 akčních karet



4 karty se

stavebními náklady 2 zvláštní karty



Největší vojsko
Nejdelší obchodní cesta

Herní figurky (ve 4 barvách)

4 × 4 města, 4 × 5 vesnic,
4 × 15 silnic



1 zloděj



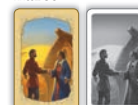
1 krabička s kostkami



2 pořadače na karty



14 obchodních karet



Budou použity pouze při hře dvou hráčů

PŘEHLED HRY A POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ PRO ZAČÁTEČNÍKY

1 Před vámi leží ostrov Katan. Skládá se z 19 krajin, které jsou kolem dokola obklopeny mořem. Vaším úkolem je tento ostrov osídlit.

2 Na ostrově Katan se nachází poušť a dalších pět různých typů krajin. Každý typ krajiny přináší jinou surovinu.



Les přináší dřevo (klády)



Pahorkatina přináší hlínu (cihly)



Pastvina přináší vlnu (ovce)



Pole přináší obilí (snopy obilí)



Hory přináší rudu (železo)



Poušť nepřináší žádné suroviny

3 Hru začínáte se 2 vesnicemi a 2 silnicemi. Dvě vesnice znamenají, že již máte 2 vítězné body, neboť každá vesnice se počítá jako 1 vítězný bod. Kdo jako první získá 10 vítězných bodů, zvítězí.

4 Abyste získali další vítězné body, musíte stavět nové silnice a vesnice a ty pak povyšovat na města. Město již má hodnotu 2 vítězných bodů. Avšak chcete-li stavět, potřebujete suroviny.

5 Jak získáte suroviny? Velmi snadno! V každém tahu se určí, která krajina přinese výnos. Hodíte 2 kostkami v krabici. Bude-li například součet obou kostek „3“, přinesou výnos všechny krajiny s natištěným číslem „3“. Podle obrázku napravo tudíž les (dřevo) a hory (ruda).

6 Výnosy však mohou obdržet pouze ti hráči, kteří svou vesnici nebo městem sousedí s těmito krajinami. Na obrázku sousedí s trojkovým lesem bílá vesnice (D). S trojkovými horami sousedí modrá vesnice (B) a oranžová vesnice (C). Z tohoto důvodu, když na kostkách padne součet „3“, získá bílý hráč 1 dřevo a modrý a oranžový hráč získají každý 1 rudu.

7 Většina vesnic sousedí s několika krajinami (maximálně 3) a „sklízí“ tedy – podle součtu kostek – různé suroviny. V našem příkladu sousedí vesnice (B) se 3 krajinami: lesem, horami a pahorkatinou.

8 Jelikož vaše vesnice nesousedí se všemi typy krajin a se všemi čísly, získáte některé suroviny jen zřídkakdy – nebo vůbec ne. A to není moc strategicky výhodné, protože k vybudování nových staveb potřebujete vždy určitou kombinaci surovin.

9 Z toho důvodu můžete se svými spoluhráči obchodovat. Číníte jim obchodní nabídky nebo odpovídáte na jejich návrhy. A když se domluvíte, třeba získáte surovinu, která vám schází k výstavbě nové vesnice.

10 Novou vesnici můžete postavit na volné křižovatce za předpokladu, že k ní vede jedna z vašich silnic a jakákoli nejbližší vesnice je vzdálena alespoň 2 křižovatky (vesnice tudíž nemohou stát na sousedních křižovatkách).

11 Vždy si ale promyslete, kde svou vesnici postavíte. Číslice na krajinách mají různou velikost podle toho, jaká je pravděpodobnost, že na kostkách padnou (čím větší číslo, tím je větší pravděpodobnost, že padne). Číslo 6 a 8 jsou navíc červená, protože jejich pravděpodobnost je největší. A čím častěji číslo padá, tím více výnosů krajina s tímto číslem přináší.



POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ PRO ZAČÁTEČNÍKY

PRAVIDLA HRY

PŘÍPRAVA

Všeobecně

- Každý hráč dostane jednu kartu „stavební náklady“ a všechny figurky ve své barvě: 5 vesnic (→), 4 města (→) a 15 silnic (→).
- Zvláštní karty Nejdelší obchodní cesta (→) a Největší vojsko (→) se připraví vedle herního plánu. Rovněž tak krabička s kostkami.
- Karty se surovinami se roztřídí na pět balíčků a položí se lícem nahoru do přihrádek v pořadačích na karty. Pořadače se položí vedle herního plánu.
- Akční karty (→) se promíchají a balíček se položí lícem dolů do poslední volné přihrádky v pořadači.
- Figurka zloděje je umístěna na poušť.
- Obchodní karty jsou potřeba pouze při hře dvou hráčů.

Počáteční rozestavení pro začátečníky (viz obrázek na straně 2/3)

Pro první hry doporučujeme připravit herní plán shodně s obrázkem na stranách 2/3. Na všech 6 částech herního plánu je na okraji označení, například A1, A2 nebo B3. Otočte všechny části stranou „A“ nahoru a takto je vložte, počínaje A1, po směru hodiny ručiček (dle obrázku) do kompaktního boxu.

Každý hráč umístí na herní plán 2 silnice a 2 vesnice shodně podle obrázku. Zbývající figurky si může každý hráč uložit do jedné ze zásuvek v kompaktním boxu. Při hře ve třech hráčích nebudou použity červené figurky. Poté obdrží každý hráč za svou vesnici označenou písmenem první výnosy surovin: za každou krajinu, se kterou tyto vesnice sousedí, si vlastník vezme jednu odpovídající kartu surovin z banku.

Příklad: Modrý si za svou vesnici (B) vezme 1 dřevo, 1 rudu a 1 vlnu. Oranžový si za svou vesnici (C) vezme 1 rudu a 2 obilí.

Počáteční rozestavení pro pokročilé

Po 1 nebo 2 hrách byste měli hrát s variabilním sestavováním herního plánu. Všechny informace k tomu najdete v almanachu pod heslem „výstavba variabilního plánu“ (→).

Zvláštní pravidla Osadníků z Katanu pro dva hráče

Pro tuto variantu platí mírně obměněná pravidla, která jsou vysvětlena na straně 10/11.

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Hru začíná nejstarší hráč. Ten, kdo je na tahu, provede následující kroky v uvedeném pořadí:

1. **Výnosy surovin.** Hráč musí hodit kostkami, aby se určily výnosy surovin v tomto tahu. Výsledné číslo je platné pro všechny hráče.
2. **Obchod.** Chce-li, může hráč obchodovat: směňovat suroviny se spoluhráči i se zámořím.
3. **Stavění.** Chce-li, může stavět (→): silnice (→), vesnice (→), města (→) a také kupovat akční karty (→).

Navíc: Hráč může kdykoli ve svém tahu (také před hodem kostkami) zahrát svou akční kartu (→).

Poté pokračuje soused po levé straně svým 1. krokem „výnosy surovin“.

PRŮBĚH HRY DETAILNĚ

1. Výnosy surovin

Hráč na tahu hodí oběma kostkami. Součet čísel určí krajinu, která přináší výnos.

- Každý hráč, který má vesnici na křižovatce u krajiny s hozeným číslem, si vezme 1 kartu s odpovídající surovinou. Má-li hráč 2 nebo 3 vesnice u takové krajiny, dostane za každou vesnici 1 odpovídající surovinu. Pokud má hráč u krajiny s hozeným číslem město, dostane 2 odpovídající suroviny.



Příklad: Pokud padne v součtu číslo „3“, obdrží červený hráč 2 dřeva za obě své vesnice. Bílý hráč obdrží 1 dřevo. Při hodu „8“ obdrží bílý hráč 1 rudu. Pokud by zde měl bílý hráč město postaveno město, obdržel by při hodu „8“ 2 rudy.

- Hráči si své karty se surovinami drží tak, aby je ostatní neviděli.

2. Obchod

Poté může hráč obchodovat, aby si doplnil chybějící suroviny. Hráč smí obchodovat tak dlouho a tolikrát, jak mu umožňují jeho karty surovin (v ruce).

Jsou dva druhy obchodu:

a) Vnitřní obchod (obchod se spoluhráči) (→):

Hráč na tahu může obchodovat se všemi spoluhráči. Ohlásí, co potřebuje, případně co nabízí. Nebo si může vyslechnout návrhy svých spoluhráčů a učinit protinabídku.

POZOR: Obchodovat je možno pouze se hráčem, který je na tahu, ostatní hráči mezi sebou obchodovat nemohou.

b) Obchod se zámořím (obchod s bankem) (→):

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

- Kdykoli může hráč, který je na tahu, směňovat libovolné suroviny v poměru 4:1, tj. odevzdá do banku 4 stejné suroviny a vezme si 1 jinou.
- Má-li hráč vesnici (nebo město) v přístavu (→), může obchodovat s bankem ve výhodnějším kurzu: 3:1 (vymění jakékoli 3 stejné suroviny za 1 jinou), nebo kurzem 2:1 ve specializovaném přístavu, kde je surovina, kterou lze v tomto kurzu směňovat, určena obrázkem.



Obchod se zámořím 4:1 bez přístavu

Obchod se zámořím 2:1 ve specializovaném přístavu na dřevo



Obchod se zámořím 3:1 v přístavu

3. Stavění

A teď už je možné stavět, aby si hráč zvýšil výnosy surovin a aby vzrostl počet jeho vítězných bodů (→)!

- Kdo chce stavět, musí zaplatit určitou kombinací surovin (viz karta stavební náklady) a pak umístí své silnice, vesnice či města ze své zásoby na herní plán. Zaplacené suroviny se odevzdávají zpět do banku na odpovídající balíčky karet. Během tahu lze stavět i vícekrát.

POZOR: Nikdo nemůže postavit víc, než má figurek v zásobě, tedy maximálně 5 vesnic, 4 města a 15 silnic.

a) Silnice (→): dřevo + cihla



- Silnice se staví na cesty (→). Na každé cestě lze postavit jen jednu silnici.
- Každá nová silnice musí navazovat na již postavenou vlastní silnici, vesnici či město. Pokud však na křižovatce (→) stojí cizí město nebo vesnice, nelze u takovéto křižovatky novou cestu stavět.



Příklad: Oranžový hráč může svoji novou silnici postavit na zeleně označených cestách, nesmí ji ale postavit na červeně označenou cestu.

- Má-li hráč souvislou silnici z pěti úseků (odbočky se nepočítají), které nejsou přerušeny cizí vesnicí nebo městem, získává zvláštní kartu Nejdělsí obchodní cesta (→). Pokud se podaří jinému hráči postavit souvislou silnici delší, případně ihned tato karta jemu. Zvláštní karta Nejdělsí obchodní cesta má hodnotu 2 vítězných bodů.



Nejdělsí obchodní cesta



Příklad: Červený hráč má souvislý úsek ze 6 silnic (odbočky se nepočítají), a tudíž získává zvláštní kartu Nejdělsí obchodní cesta. Oranžový hráč má sice dlouhý úsek ze 7 silnic, ale ten je přerušen červenou vesnicí na dvě části...

b) Vesnice (→): cihla + dřevo + vlna + obilí



- Vesnice musí být postavena pouze na křižovatce (→), ke které vede minimálně jedna vlastní cesta. Zároveň se musí dbát na pravidlo o vzdálenosti.
- Pravidlo o vzdálenosti: Vesnice může stát pouze na křižovatce, jejíž žádná ze 3 sousedních křižovatek NENÍ zastavěná vesnicí ani městem (dokonce i kdyby byly od stejného hráče).



Příklad: Oranžový hráč si může postavit vesnici pouze na zeleně označené křižovatce, protože červeně zvýrazněné křižovatky nespĺňují pravidlo o vzdálenosti.

- Také za každou novou vesnici obdrží majitel výnos surovin ze sousední krajiny: vždy 1 kartu suroviny, když na kostkách padne v součtu odpovídající číslo.
- Vesnice se počítá jako 1 vítězný bod.

c) Město (→): 3x ruda + 2x obilí

Město může vzniknout pouze povýšením jedné vesnice na město!



- Hráč, který je na tahu a chce povýšit vesnici na město, si vezme vesnici zpátky do své zásoby a postaví na herní plán místo ní město.
- Město přináší svému vlastníkovvi dvojnásobné výnosy surovin ze sousedních krajin: vždy 2 karty s odpovídající surovinou, když padne číslo sousedící krajiny.
- Město se počítá jako 2 vítězné body.

d) Akční karty (→): ruda + vlna + obilí



- Kdo si koupí akční kartu, vezme si horní kartu z balíčku akčních karet.
- Existují tyto 3 různé druhy akčních karet: Rytíř (→), Pokrok (→) a Vítězné body (→).
- Koupené akční karty drží hráč skrytě až do okamžiku použití.
- Akční karty nelze uloupit zlodějem.

Objevte celý
svět Osadníků
z Katanu



4. Zvláštní případy

a) Padla sedmička, nastupuje zloděj (→):

- V okamžiku, kdy během kroku „výnos surovin“ padlo v součtu 7, žádný hráč si nebere suroviny.

- Každý hráč, který má více než 7 karet surovin, odevzdá dle svého výběru polovinu karet surovin do banku. Lichý počet se zaokrouhlí dolů ve prospěch postiženého hráče (například, když má někdo 9 karet, musí 4 z nich odevzdat).

- Poté musí hráč, který je na tahu, zloděje přemístit:

1. Hráč musí zloděje přemístit na jinou krajinu.

2. Pak uloupí náhodně 1 kartu suroviny jednomu z hráčů, jehož vesnice nebo město sousedí s touto novou krajinou se zlodějem. Olupovaný hráč drží karty lícem k sobě, aby suroviny nebyly vidět.

3. Hráč pokračuje ve svém tahu krokem „obchod“.

POZOR: Padne-li při výnosu surovin číslo krajiny, na které stojí zloděj, majitelé sousedících vesnic a měst neobdrží ŽÁDNÉ suroviny.

b) Akční karta (→):

Hráč může během svého tahu zahrát kdykoli 1 akční kartu (pouze 1x za tah) – také před hodem kostkami. NESMÍ to však být karta, kterou v tomto tahu koupil!

Rytíř (→):



- Kdo zahraje kartu Rytíř, musí přemístit zloděje. (Viz výše 4a) body 1. a 2.).
- Zahraná karta Rytíř zůstane ležet před majitelem lícem nahoru.
- Kdo má jako první zahrané tři karty Rytíř, dostane zvláštní kartu Největší vojsko, která má hodnotu 2 vítězných bodů.
- Vyroží-li jiný hráč vyšší počet karet Rytíř, než je počet karet Rytíř u aktuálního majitele zvláštní karty Nejvyšší vojsko, pak zvláštní kartu Nejvyšší vojsko ihned získá a s tím i 2 vítězné body.



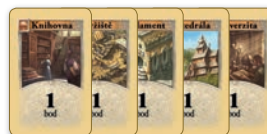
Největší vojsko

Pokrok (→):

Kdo zahraje tuto kartu, řídí se jejími pokyny. Poté je karta odstraněna ze hry.



Vítězný bod (→):



Tyto karty hráč drží v tajnosti a ukáže je teprve tehdy, když má i s těmito kartami 10 bodů a hra končí.

KONEC HRY (→)

Hra končí v tom tahu, kdy některý z hráčů dosáhl 10 nebo více vítězných bodů. Vyhrát může pouze hráč, který je právě na tahu a v tomto tahu dosáhl alespoň 10 vítězných bodů.

Pokyny a tipy pro hru „Katan - kompaktní hra“:

- Aby se vám figurky ze zásuvek lépe vytahovaly, povytáhněte zásuvky směrem ven. Zásuvka je pevně spojena s kompaktním boxem a nemůže být zcela vytažena.
- Nebudete-li hrát ve dvou a tudíž nebudete používat obchodní karty, doporučujeme je položit až dospodu do pořadače karet pod karty surovin. Tam jsou bezpečně uloženy a nepřekážejí.
- Při skládání hry prosím postupujte podle následujících pokynů v uvedeném pořadí.
 1. Nejdříve vložte všechny karty do pořadačů karet.
 2. Poté oba pořadače karet dobře uložte do různých zásuvek. Krabičku s kostkami uložte do další zásuvky.
 3. Figurky sbalte do prázdných zásuvek. Pozor! Malý pytlíček nebo sáček se může v zásuvce zaseknout. Proto používání sáčků nedoporučujeme.
 4. Zavítejte zásuvky tím, že je zasunete ke středu kompaktního boxu a poté je posunete podél vodící lišty v boxu, až se zaklapnou.
 5. Začněte odstraňovat herní plán u jednoho žlábků na okraji kompaktního boxu.
 6. Položte všechny části herního plánu a pravidla na jednu polovinu kompaktního boxu. Na tu nyní zaklapněte druhou polovinu boxu.
 7. Zajistěte západku proti otevření.



Jedinečná strategická hra

Strategická rodinná hra s netradičním herním principem. Mezi hráči jedna z nejlépe hodnocených her na světě. Hra je přístupná i pro rodiny s dětmi.

www.albi.cz

KATAN PRO DVA

Doplňující materiál:
14 obchodních karet

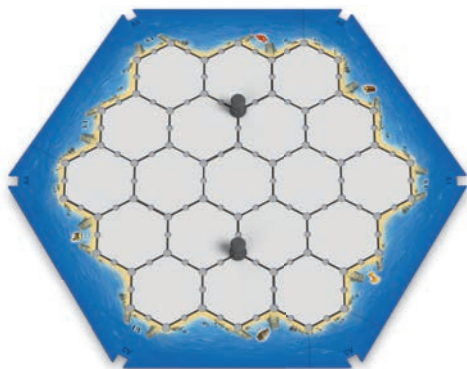


PŘÍPRAVA

Příprava hry probíhá podle normálních pravidel. Obě sady figurek, které si hráči nezvolili, jsou figurky dvou imaginárních, neutrálních spoluhráčů. Balíček obchodních karet připravte vedle herního plánu. Každý hráč dostane na začátku hry 4 obchodní karty.

FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Od každého neutrálního hráče bude postavena jedna vesnice (bez silnice) na vyznačenou křižovatku podle obrázku. Oba hráči poté umístí obě své vesnice se silnicemi podle normálních pravidel. Po ukončení fáze zakládání se na herním plánu nacházejí 2 vesnice a 2 silnice každého hráče a 1 vesnice každého neutrálního hráče.



Knížata z Katanu



PRAVIDLA

V zásadě platí stejná pravidla jako pro hru ve třech a čtyřech hráčích. Změny jsou popsány následně:

Házení kostkami výnosů

Je-li hráč na tahu, hází kostkami dvakrát za sebou. Při tom platí, že oba hozené součty musí být rozdílné. Pokud druhý hod ukazuje stejný výsledek jako první, opakujte hod tak dlouho, dokud se nebude od prvního výsledku lišit. Ihned po každém z obou hodů obdrží hráči výnosy surovin, popřípadě je při „7“ přemístěn zloděj. Zloděj může být pomocí karty Rytíře nebo akce karet obchodu přemístěn i mezi oběma hody.

Postup stavění pro neutrálního hráče

Kdo postaví silnici nebo vesnici, postaví rovněž (zadarmo) 1 vesnici libovolnému neutrálnímu hráči. Pokud nelze žádnému neutrálnímu hráči postavit vesnice, bude místo vesnice postavena silnice.

Postaví-li si hráč město nebo si koupí akční kartu, tak se s neutrálními hráči nic neděje. Neutrální hráči také nedostávají žádné výnosy za své vesnice. Neutrální hráč ale může získat zvláštní kartu Nejdelší obchodní cesta.

Akce obchodních karet

Ve svém tahu (také před hodem kostkami) může hráč provést jednu ze 2 následujících akcí:

- „Vynucený obchod“. Hráč si smí náhodně vytáhnout 2 karty surovin z ruky svého spoluhráče a za to mu dát 2 libovolné karty surovin. Pokud má spoluhráč pouze 1 kartu surovin, vezme si hráč tuto, avšak musí mu přesto vrátit 2 karty.
- „Přemístění zloděje“. Hráč smí přemístit zloděje na poušť. Má-li spoluhráč vesnici či město sousedící s pouští, nebude mu ukradena žádná karta.

Hráče, který má méně nebo stejně vítězných bodů (karty vítězných bodů se nepočítají) jako spoluhráč, stojí jedna akce 1 obchodní kartu. Pokud má hráč více vítězných bodů, stojí jej jedna akce 2 obchodní karty. Zaplacené obchodní karty se pokládají zpět na balíček obchodních karet.

Zisk obchodních karet

- Hráč může jednou během svého tahu odstranit jednoho svého vyloženého Rytíře ze hry a za to si vzít 2 obchodní karty. Jestliže hráč vlastní zvláštní kartu Největší vojsko a odstraní svého Rytíře, ztrácí kartu Největší vojsko, pokud má vyloženou pouze 2 karty Rytířů nebo má vyloženo přesně tolik Rytířů jako jeho spoluhráč. Kartu Největší vojsko poté zase získá ten hráč, který má více vyložených Rytířů než spoluhráč (nejméně však 3).
 - Hráč získá 2 obchodní karty za postavení své vesnice (také ve fázi zakládání) vedle pouště.
 - Hráč získá 1 obchodní kartu za postavení vesnice na pobřeží (také ve fázi zakládání).
 - Hráč získá 3 obchodní karty za postavení vesnice, která sousedí s pouští a zároveň s pobřežím.
- Každý hráč smí mít maximálně 7 obchodních karet.

Příklad: Hráč má 6 obchodních karet a staví vesnici u pouště. Za to by získal 2 obchodní karty, avšak nesmí mít více než 7 obchodních karet. Proto získá z balíčku pouze 1 obchodní kartu.

Podrobné vysvětlení pravidel a příklady

Akční karty

Existují 3 druhy akčních karet: Rytíř (→), Pokrok (→) a Vítězné body (→). Hráč, který kupuje akční kartu, si vezme vrchní kartu z lícem dolů ležícího balíčku akčních karet. Hráči své akční karty drží v tajnosti. Hráč může během svého tahu zahrát vždy jen jednu akční kartu: buď kartu rytíře, nebo kartu pokroku a může ji zahrát kdykoli, i před hodem kostkami. Nelze však zahrát kartu, kterou hráč právě v tomto tahu koupil. Jedinou výjimkou je karta Vítězný bod (→), je-li toto právě desátý bod. Pak hráč smí tuto kartu vyložit ihned a vyhrává hru. Všechny karty s vítěznými body se odkrývají až na konci hry, když s nimi hráč dosáhne 10 vítězných bodů a tím ukončí hru.

Poznámka: Pokud hráč loupi kartu pomocí zloděje (viz Sedmička padla, nastupuje zloděj), může si vzít pouze kartu suroviny. Akční karty předtím oddělte.

Cesta

Cesty jsou společné hrany dvou sousedních krajin. Cesta se nachází i mezi krajinou a mořem. Na každé cestě lze postavit pouze jednu silnici (→). Každá cesta je ohraničena 2 křižovatkami (→), kde se stýkají 3 krajiny.

Čísla na krajinách

Velikost čísla znázorňuje, jak velká je pravděpodobnost, že bude hozen příslušný součet. Čím větší je zobrazené číslo, tím větší je pravděpodobnost. Tzn. krajiny s hodnotou „6“ a s „8“ jsou výrazně výnosnější než krajiny s hodnotou „2“ nebo s „12“.

Fáze zakládání

Fáze zakládání je rozdělena na 2 kola, kdy hráči postupně postaví 2 silnice a 2 vesnice.

1. kolo

Všichni hráči hodí dvěma kostkami a začíná ten, kdo hodil nejvíce. Hráč si zvolí volnou křižovátku (→) a umístí jednu svou vesnici. K umístění vesnice připojí jednu silnici v libovolném směru. Ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Každý umísťuje 1 vesnici a 1 silnici. Pozor: Všichni musí dodržovat pravidlo o vzdálenosti mezi 2 vesnicemi!

2. kolo

Jakmile všichni hráči umístili 1 vesnici a 1 silnici, tak poslední hráč z prvního kola ihned umísťuje svou druhou vesnici a druhou silnici. Ostatní následují proti směru hodinových ručiček, čili první hráč nyní bude poslední. Druhou vesnici může hráč postavit v libovolnou volnou křižovátku, nemusí navazovat na první. Avšak i nyní musí být pravidlo o vzdálenosti dodrženo. Druhá silnice musí navazovat v libovolném směru na druhou vesnici.

Každý hráč ihned po založení své druhé vesnice obdrží své první výnosy: za každou sousedící krajinu s druhou vesnicí si vezme kartu s příslušnou surovinou. Hráč, který začínal (a jako poslední umístil svou druhou vesnici), poté začne hru svým tahem: hází a určuje tak výnosy prvního tahu.

Karta Vítězný bod

Karty Vítězný bod patří mezi akční karty (→). Tuto kartu si hráč může koupit. Každá karta Vítězný bod se počítá jako 1 vítězný bod. Pokud hráč koupí akční kartu Vítězný bod, je vhodné držet ji skrytě. V okamžiku, kdy má hráč pohromadě všech 10 bodů, teprve odkrývá svou kartu (i více karet) Vítězný bod. Je přípustné, aby bylo odhaleno v jednu chvíli i více karet Vítězný bod (výjimka z pravidla o hraní pouze 1 akční karty za tah).

Konec hry

Hra ihned končí, když hráč, který je na tahu dosáhne 10 vítězných bodů.

Příklad: Hráč má 2 vesnice (2 vítězné body),
Nejdelší obchodní cestu (2 vítězné body),
2 města (4 vítězné body) a 1 kartu
s vítězným bodem. Koupí si akční kartu
a je to další karta s vítězným bodem.
Hráč nyní odkryje obě
karty s vítěznými body,
vyhrává a hra končí.

Křižovatka

Křižovatka je místo, kde se hrotem dotýkají 3 krajiny. Vesnice se smějí stavět pouze na křižovatkách.

Město

Pouze existující vesnici lze povýšit na město. Hráč zaplatí podle stavebních nákladů suroviny za město, vezme si zpět vesnici a na její místo postaví město. Každé město má hodnotu 2 vítězných bodů. Město také přináší svému majiteli dvojnásobné výnosy (2 karty surovin) ze sousedních krajin. Uvolněnou figurku vesnice (díky povýšení na město) je možné v budoucnu znovu použít ke stavbě vesnice.

Příklad: Modrý při hození „3“ obdrží 3 dřeva: 1 za vesnici a 2 za město. Oranžový dostane 2 rudy za město.

Nejdelší obchodní cesta

- Když se hráči podaří postavit souvislou silnici minimálně z 5 úseků, dostane zvláštní kartu, kterou položí před sebe. Tato karta má hodnotu 2 vítězných bodů. Pozor: Má-li cesta odbočky, platí vždy jen nejdelší souvislý úsek.
- Kdykoli jiný hráč postaví souvislou silnici delší, dostane kartu i s vítěznými body on.
- Obchodní cestu lze přerušit! Pokud jiný hráč postaví vesnici na křižovatce, která je součástí nejdelší obchodní cesty, je tato „cesta“ přerušena a karta se může stěhovat k jinému hráči.



Příklad: Oranžový měl nejdelší obchodní cestu se 7 silnicemi. Červený postavil vesnici na křižovatce označené černým kruhem. Tím tuto nejdelší obchodní cestu přerušil, a zároveň má nyní nejdelší obchodní cestu a 2 vítězné body.

Všimněte si prosím, že vlastní vesnice/města nejdelší obchodní cestu nepřerušují.

- Mají-li po přerušení nejdelší obchodní cesty dva či více hráčů stejně dlouhé souvislé silnice, postupuje se následovně:

– Pokud hráč, který vlastní zvláštní kartu Nejdelší obchodní cesta, je mezi těmito hráči, pak si tuto zvláštní kartu ponechá.

– Pokud hráč, který vlastní zvláštní kartu Nejdelší obchodní cesta, není mezi těmito hráči, pak je tato zvláštní karta položena stranou. Do hry se dostane teprve tehdy, když má pouze jeden hráč nárok na zvláštní kartu nejdelší obchodní cesta.

– Zvláštní karta bude položena stranou i tehdy, když po přerušení nemá žádný hráč potřebných 5 souvislých silnic, takže na hracím plánu není žádná nejdelší obchodní cesta.

Obchod a stavění – rozdělení na kroky je zrušeno

Rozdělení tahu na krok obchodu a krok stavění bylo zavedeno



proto, aby byl začátečníkům díky jasné struktuře umožněn rychlý vstup do hry. Zkušeným hráčům je však doporučeno, aby zrušili oddělování kroku obchodu a kroku stavění. Tudiž je možno po hodů kostkami na výnos surovin v libovolném pořadí a libovolněkrát obchodovat a stavět. Například lze obchodovat, stavět, pak zase obchodovat a znovu stavět. Když je rozdělení těchto kroků zrušeno, smí hráč postavit přístav a tento přístav ještě ve stejném tahu využít.

Obchod se zámořím

Hráč na tahu může obchodovat také bez spoluhráčů – obchoduje se zámořím.

- Bez přístavů. Nejjednodušší, ale nejméně

výhodné je směňovat v poměru 4:1. Hráč odloží 4 stejné suroviny do banku a vezme si z banku 1 kartu jiné suroviny. K této transakci hráč nepotřebuje žádný přístav (→).



Příklad: Hráč dá do banku 4 rudy a vezme si 1 dřevo.

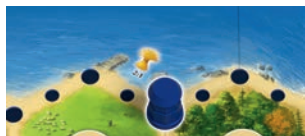
- S přístavem. Jsou dva různé druhy přístavů:

1. Normální přístav (3:1): Hráč na tahu, který má vesnici v normálním přístavu, může odložit do banku 3 stejné suroviny a vzít si 1 jinou libovolnou surovinu.

Příklad: Modrý hráč odloží 3 dřeva a vezme si 1 rudu. Ve stejném tahu lze uskutečnit výměnu pomocí normálního přístavu i vícekrát.

2. Specializovaný přístav (2:1): Pro každou surovinu je na herním plánu jeden specializovaný

přístav. Na těchto přístavech je symbol určité suroviny a poměr 2:1. To znamená, že hráč, který zde má vesnici nebo město, může měnit vyobrazenou surovinu ve výhodném poměru 2:1: odevzdá 2 zobrazené suroviny a vezme si 1 jinou surovinu. V tomto přístavu však nelze měnit suroviny v poměru 3:1!



Příklad: Hráč má specializovaný přístav s obrázkem obilí. Odevzdá do banku 2 obilí a vezme si 1 libovolnou jinou surovinu. Může také vyměnit 4 obilí za 2 jiné suroviny, atd.

Pozor: Pouze hráč, který je na tahu, může provádět obchod se zámořím.

Obchod vnitřní (obchod se spoluhráči)

Hráč, který je na tahu, může směňovat (po určení výnosů) suroviny s ostatními spoluhráči.

Omezen je pouze svými zásobami a obchodní zdatností. Záleží jen na něm, jaké karty a za kolik vyobchoduje. Není dovoleno darování karet (výměna 0 za 1 či více karet). Pozor: měnit lze pouze s hráčem na tahu, ostatní hráči mezi sebou měnit nemohou.

Příklad: Hráč potřebuje ke stavbě silnice 1 hlínu. Má 2 dřeva a 3 rudy. Ptá se tedy: „Kdo mi dá 1 hlínu? Nabízím 1 rudu.“ Spoluhráč odpoví: „Dám ti 1 hlínu, když mi dáš 3 rudy.“ Ale jiný spoluhráč nabídne: „Dám ti 1 hlínu za 1 dřevo a 1 rudu.“ Hráč na tahu se rozhodl pro druhou nabídku. Pozor: Měnit může jen hráč na tahu, ostatní spoluhráči mezi sebou nikoliv.

Pobřeží

Pobřeží je místo, kde krajiny hraničí s mořem. Podél pobřeží lze stavět silnice. Na křižovatce s mořem lze stavět vesnice a povyšovat je na města. Nevýhoda: výnosy jsou pouze ze dvou nebo dokonce 1 typu krajiny. Výhoda: Je možné postavit vesnici v přístavu, který pak umožňuje výhodnější obchod se zámořím (→). Avšak pozor: vesnice na pobřežní křižovatce bez přístavu nepřináší žádný výhodnější obchod.

Pokrok

Karta Pokrok patří do skupiny akčních karet. Ve svém tahu smí hráč vyložit pouze 1 akční kartu.

Každá karta je v balíčku 2x:

- Stavba silnic: Kdo zahraje tuto kartu, může ihned postavit 2 nové silnice (podle normálních pravidel), za které se neplatí surovinami.
 - Vynález: Kdo zahraje tuto kartu, může si ihned vzít 2 libovolné suroviny z banku. Pokud hráč ještě nestavěl, může suroviny využít ke stavění.
 - Monopol: Kdo zahraje tuto kartu, vybere si jednu libovolnou surovinu a všichni spoluhráči mu musí odevzdat veškeré karty s touto surovinou, které mají právo v ruce. Kdo takovou surovinu nevlastní,

nemusí odevzdávat nic.

Přístav

Kdo vlastní přístav, může výhodněji obchodovat se zámořím (viz Obchod se zámořím (→)). Když chce hráč vlastnit přístav, musí postavit vesnici na pobřeží (→), na hranici pevniny s mořem na křižovatce (→) označené kruhovou výščí.

POZOR: Právě postavený přístav může být k obchodu využit teprve v příštím hráčově tahu.



Rytíř

Kdo v průběhu svého tahu zahraje akční kartu Rytíř (lze zahrát i před hodem kostkami), musí ihned přemístit zloděje (→).

- Hráč, který kartu Rytíř zahrál, vezme figurku zloděje a přemístí ji na jinou libovolnou krajinu.
- Pak může náhodně vzít a ponechat si 1 kartu suroviny od jednoho ze spoluhráčů, kteří mají vesnici nebo město u krajiny, kde se nyní nachází zloděj. Pokud má na výběr více hráčů, sám si jednoho z nich vybere.
- Olupovaný hráč drží karty lícem k sobě, aby do nich zloděj neviděl.
- Kdo jako první vyloží celkem 3 karty Rytíř, dostane zvláštní kartu Největší vojsko, která má hodnotu 2 vítězných bodů. Různé obrázky rytířů na kartách nemají na hru žádný vliv.

V okamžiku, kdy jiný hráč vyloží více karet Rytíř, dostane tuto zvláštní kartu od současného majitele i s vítěznými body.

Příklad: Hráč na tahu vyloží kartu Rytíř. Přemístí Zloděje z pahorkatiny do lesa s číslem „3“.

Poté si může buď od hráče A, nebo hráče B náhodně vzít 1 kartu se surovinou.

POZOR: Když je vyložena karta Rytíř, není ověřováno, zda mají hráči více než 7 karet surovin. Karty se odevzdávají pouze v případě, kdy na kostce padlo číslo 7 a hráč má v ruce více než 7 karet surovin.

Sedmíčka padla, nastupuje zloděj

Když během kroku výnosy surovin padne v součtu hodů obou kostek 7, nikdo nebere žádné výnosy. Naopak:

- Všichni si spočítají karty surovin v ruce. Kdo jich má více než 7 (tj. 8, 9 a více), musí polovinu z nich odevzdat do banku. Při lichém počtu karet hráč vrátí polovinu karet zaokrouhlenou dolů. Například, vlastnil-li hráč 9 karet surovin, musí vrátit do banku 4 karty. Vrací se karty dle vlastního výběru.

Příklad: Hráč hodil „7“. Má v ruce 6 karet surovin. Druhý spoluhráč má 9 karet surovin a třetí spoluhráč 11 karet surovin. Druhý spoluhráč tedy musí odložit do banku 4 karty surovin a třetí spoluhráč 5 karet.

- Poté hráč na tahu vezme zloděje (→) a přemístí jej na jinou libovolnou krajinu. Tímto jsou z této krajiny blokovány všechny výnosy. Kromě toho si ještě vybere jednoho z hráčů, jejichž vesnice nebo město sousedí s novým umístěním zloděje, a oloupí jej – vezme si z jeho ruky náhodně 1 kartu suroviny. Viz také Rytíř (→).

Zloděje je možné umístit také na poušť.

Hráč pokračuje ve svém tahu krokem obchod.

Silnice

Silnice spojují vesnice a/nebo města jednoho hráče. Silnice se musí stavět na cestě (→). Na každé cestě (také podél pobřeží) smí být postavena pouze jedna silnice. Silnice může být postavena buď u křižovatky, na které již stojí vlastní vesnice nebo město, nebo u neobsazené (volné) křižovatky, se kterou již vlastní silnice sousedí. Není možné postavit novou vesnici bez předchozí stavby silnice. Silnice nemají hodnotu výherních bodů, pouze pokud hráč získá zvláštní kartu Nejdlejší obchodní cesta (→).

Stavění

Hráč na tahu, který hodil kostkami, vzal si výnosy a vyřídil obchody, může stavět. To znamená, že odevzdá do banku příslušnou kombinaci karet se surovinami (viz karta stavebních nákladů). Hráč si může ve svém tahu postavit libovolný počet akčních karet.

