

Úvodná hra – Prvý Catanci

PRÍPRAVA HRY

Obaja hráči si sadnú k stolu oproti sebe. Doprostred stola poloďte vedľa seba 3 zakladače kariet. Tieto zakladače zároveň oddeľujú herné plochy oboch hráčov. Pripravte karty podľa nasledujúceho popisu:

Roztriedenie kariet

Najprv rozdaťte karty podľa rubových strán.

Všetky karty, ktoré budete v úvodnej hre používať, tvoria tiež základ pre všetky ďalšie tematické hry.

Karty s rubovými stranami „Obdobie zlata“, „Obdobie zmätkov“ a „Obdobie pokroku“ patria do tematických súprav. Tieto karty a štvrtý zakladač kariet odložte späť do škatule. Úvodná hra sa hrá bez tematických súprav a bez štvrtého zakladača kariet.

Baliček kariet udalostí

Otočte karty udalostí lícom hore, vyraďte z nich všetky karty, ktoré nemajú symbol základnej súpravy. Vyrazené karty odložte späť do škatule. Karty udalostí patriace do tematických súprav sa v úvodnej hre nepoužívajú.

Potom odložte stranou kartu Vianoce. Zostávajúce karty udalostí skryto zamiešajte. Položte na stôl lícom dole 3 karty, na ne položte lícom dole kartu Vianoce a následne lícom dole všetky ostatné karty udalostí. Celý balíček kariet udalostí položte do krajnej priehradky zakladača kariet (pozri obr. na strane 3).

Príprava ciest, osád (dedín a miest) a krajín

Položte 3 balíčky s cestami, dedinami a mestami lícom dole do priehradiek zakladačov kariet. Karty v týchto balíčkoch sú všetky rovnaké, preto sa nemusia miešať. Medzi dedinami a mestami nechajte miesto na ďalší balíček.

Zamiešajte balíček krajín a položte ho lícom dole medzi balíček dedín a balíček miest.

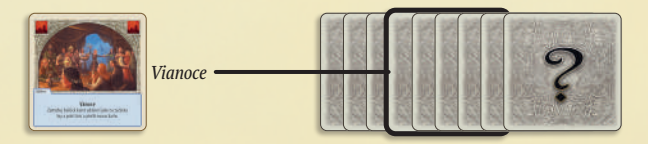
Príprava doberajúceho balíčka

Zamiešajte 36 kariet so symbolom základnej súpravy, rozdeľte ich do 4 balíčkov po 9 kartách a balíčky položte do priehradiek vedľa miest. Tieto balíčky sa nazývajú „doberajúce balíčky“.

Príprava štartovných kariet

Vezmite si Červené štartovné karty a rozložte ich podľa obrázka. Vaše kniežatstvo sa na začiatku hry skladá z 2 dedín, ktoré sú spojené cestou a zo 6 rôznych krajín. Názov krajiny musí byť uvedený vždy vľavo dole.

Modré štartovné karty rozložte na protilahlú stranu zakladačov kariet. Karty budú vždy smerovať k hráčovi, ktorému patria.



ZOBRAZENIE POČIATOČNÉHO ROZMIESTNENIA

Na tomto obrázku je zobrazené rozloženie kariet na začiatku hry. Obaja hráči sedia oproti sebe. Každé rozloženie kniežatstva smeruje k svojmu majiteľovi.

Medzi oboma hráčmi ležia zakladače kariet s cestami, dedinami, krajinami a mestami, a tiež so 4 doberajúcimi balíčkami a balíčkom kariet udalostí.



Modrý hráč



Červený hráč



VAŠE KNIEŽATSTVO

Zaznamenávanie vlastníctva surovín

Svoj kniežací príjem získavate formou surovín. Podľa druhu krajiny získate drevo, vlnu, zlato, tehlu, rudu alebo obilie. Koľko kusov určitej suroviny vlastníte je zobrazené na jednotlivých krajinách. Rozhodujúci je spodný, k vám smerujúci okraj karty každej krajiny. Na začiatku hry sú všetky krajiny, s výnimkou zlatonosnej rieky, natočené okrajom so symbolom 1 suroviny k vám. To znamená, že z každej z týchto surovín vlastníte presne 1 kus. Len zlato nemáte žiadne.



Nevlastníte žiadnu vlnu

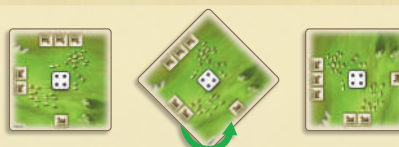
Vlastníte 1 vlnu

Vlastníte 2 vlny

Vlastníte 3 vlny

Zisk surovín

Počas hry získavate suroviny a spotrebúvate ich. Pokiaľ získate 1 surovinu, natočte príslušnú kartu o 90° tak, aby k vám smeroval okraj, kde je o 1 surovinu viac.



Spotrebúvanie surovín

Pokiaľ spotrebujete 1 surovinu, natočte príslušnú kartu opačným smerom o 90°. Na jednej krajine sa totiž môžu nachádzať 0 – 3 suroviny. Pokiaľ už 3 suroviny na krajine máte a mali by ste na túto krajinu získať ďalšiu surovinu, nemôžete ju na túto krajinu uskladniť. Táto surovina je bez náhrady stratená.



Úvodná hra – Prvý Catanci

Dediny

Dediny sú srdcom vášho kniežatstva. Dedina poskytuje 2 voľné stavebné miesta na karty výstavby (budovy alebo jednotky), jedno miesto nad a druhé pod dedinu. Dedina môže byť prestavaná na mesto. Ako, to sa dozviete neskôr (pozri stranu 6). Súhrnný názov „osada“ je používaný pre dediny i pre mestá.

Cesty

Medzi oboma vašimi dedinami leží cesta. Jediná funkcia cesty v základnej hre je umožniť výstavbu ďalšej dediny. Pokiaľ chcete počas hry svoje kniežatstvo rozšíriť postavením 1 ďalšej dediny, musíte najprv v svojej ľavej alebo pravej dediny vybudovať 1 cestu.



CIEL HRY

Úvodná hra „Prvý Catanci“ sa hrá tak dlho, pokiaľ niektorý z hráčov nemá na konci svojho ťahu 7 alebo viac víťazných bodov. Každá dedina sa počíta ako 1 víťazný bod a každé mesto sa počíta ako 2 víťazné body. Na začiatku hry teda majú obaja hráči 2 víťazné body.

Ďalšie možnosti, ako získať víťazné body, budú popísané neskôr.



HRA ZAČÍNA

Najprv určte začínajúceho hráča: každý hráč hodí kockou. Kto má vyššie číslo, začína. Začínajúci hráč si z ľubovoľného doberajúceho balíčka vezme 3 horné karty. Potom si jeho protihráč vezme tiež 3 horné karty, ale z iného doberajúceho balíčka. Dobraté karty sa nazývajú počiatkové karty v ruke. Karty v ruke si skryto drží každý hráč pred protihráčom.



ŤAH HRY

Hráči prichádzajú striedavo na rad. Hráč, ktorý je na rade, vykoná svoj ťah. Ten prebieha vždy nasledujúcim spôsobom:

- 1. Hod kockami:** hod oboma kockami, potom sú vyhodnotené výsledky.
- 2. Akčná fáza:** v ľubovoľnom poradí a ľubovoľne často: hranie kariet, výmena surovín.
- 3. Doberanie kariet:** prepočítanie kariet v ruke, prípadné doberanie alebo odhodnenie kariet.
- 4. Výmena karty v ruke:** náhodná alebo cieľená výmena.

1. Hod kockami

Jedna kocka zobrazuje čísla (body) a druhá symboly. Každý hráč na začiatku každého svojho ťahu hodí oboma kockami. Najprv sa budeme venovať iba kocke s číslami. Vďaka tejto kocke získajú obaja hráči na začiatku každého ťahu hry nové suroviny. Preto sa kocka s číslami nazýva **kocka výnosov**. Každá krajina, ktorej číslo je zhodné s číslom, ktoré na kocke výnosov padlo, získa 1 surovinu – čo znamená, že sa príslušná krajina natočí o 90° proti smeru hodinových ručičiek.



Príklad: Červený hráč hodil v prvom ťahu 6. Jeho pole má číslo 6. Preto získa obilie. Tento zisk si zaznamená tým, že svoju krajinu poľa natočí o 90°, takže teraz k nemu smeruje okraj karty s 2 symbolmi obilia.

Modrý hráč



Tiež modrý hráč získava 1 surovinu na svoju krajinu s číslom 6; čo je pohorie. Preto získava 1 rudu rovnakým spôsobom ako červený hráč.

Na začiatku hry majú obaja hráči každé číslo na svojich krajinách presne jedenkrát. V priebehu hry sa to však môže zmeniť. Pokiaľ má hráč viac krajín s rovnakým číslom, získava po príslušnom hode 1 surovinu na **každú** z týchto krajín.

Účinok kocky so symbolmi bude vysvetlený na strane 8, pozri „Kocku udalostí“.

2. Akčná fáza

a) Vykladanie kariet z ruky

Hráč môže vo svojej akčnej fáze vyložiť niektoré alebo tiež všetky karty zo svojej ruky.

Akčné karty

Akčné karty sú v ľavom hornom rohu označené „A“ a majú žltý textový rámček. Tieto karty sa hrajú vždy z ruky a majú okamžitý efekt. Keď hráč vykladá akčnú kartu, prečíta svojmu protihráčovi jej text, vykoná príslušnú akciu a kartu odhodí lícom hore na odhadzovací balíček spoločný pre oboch hráčov. Táto karta už teda nie je v hre.

Záložka nad textovým rámčekom popisuje druh karty a slúži na lepšiu prehľadnosť.



Žltý textový rámček = akčná karta, je hraná z ruky a potom odhodaná na odhadzovací balíček.

Karty výstavby osady

Karty so zeleným textovým rámčekom sú karty výstavby osady. Vľavo hore sú zobrazené suroviny, ktoré musia byť zaplatené, aby mohla byť karta vyložená (= stavebné náklady). Karty výstavby osady sú vyložené vždy na voľné stavebné miesto osady (mesta alebo dediny) a prinášajú svojmu majiteľovi trvalé výhody. V hre sú 2 druhy kariet výstavby osady: stavby a jednotky. Jednotky sa ďalej delia na hrdinov a obchodné lode.

Druhá záložka udáva, na ktoré stavebné miesta v kniežatstve môže byť karta vyložená.



Zelený textový rámček = karta výstavby osady, vykladá sa k osade (k mestu alebo k dedine).

Keď hráč vykladá kartu výstavby osady, položí ju na voľné stavebné miesto a zaplatí uvedené stavebné náklady. Od tejto chvíle má k dispozícii príslušný efekt stavby alebo jednotky.

Pozor: Niektoré karty výstavby majú označenie (1×). To znamená, že táto karta smie byť v každom kniežatstve len raz.



Príklad: Hráč postaví Kláštor. Zaplatí stavebné náklady, to znamená, že krajiny poľa, vrchoviny a pohoria otočí o 90° v smere hodinových ručičiek. Po zaplatení ešte vlastní 1 obilie, 1 drevo a 1 vlnu, avšak žiadnu tehu ani rudu.

b) Vykladanie centrálnych kariet

Ako centrálny karty označujeme karty „ciest“, „dedín“ (s príslušnými „krajinami“) a „miest“, ležiacimi uprostred stola medzi oboma hráčmi. Obaja hráči majú k týmto kartám priamy prístup. Pokiaľ sú karty k dispozícii, môže ich aktívny hráč po zaplatení stavebných nákladov uvedených na rubovej strane priamo vyložiť do svojho kniežatstva.



Úvodná hra – Prvý Catanci

Postavenie cesty

Cesty sú potrebné na rozširovanie kniežatstva. Pokiaľ hráč chce postaviť novú dedinu, musí najprv postaviť cestu. Cesta musí vždy ležať presne medzi 2 osadami.



Postavenie dediny

Dedina sa stavia vždy na voľný koniec cesty. Nová dedina svojmu vlastníkovi prináša tieto výhody:

- Každá dedina sa počíta ako 1 víťazný bod.
- Každá dedina poskytuje 2 nové stavebné miesta.
- Každá dedina prináša 2 nové krajiny (a tým i ďalšiu šancu pri výnose surovín).

Hneď ako hráč postaví novú dedinu, vezme si 2 horné karty z balíčka „krajín“. Tieto krajiny sa položia k voľným rohom dediny tak, aby okraje bez surovín smerovali k vlastníkovi.



Postavenie mesta

Dedina môže byť prestavaná na mesto. Keď hráč stavia mesto, pokladá nové mesto na už postavenú dedinu. Dedina zostáva ležať pod mestom až do konca hry. Mesto tiež prináša svojmu vlastníkovi výhody:

- Každé mesto sa počíta ako 2 víťazné body. Avšak víťazný bod za dedinu pod mestom sa už ďalej **nepočíta**.
- Každé mesto poskytuje 2 dodatočné stavebné miesta navyše. Teraz môžu byť vyložené 2 karty výstavby osady nad mestom a tiež 2 karty výstavby osady pod mestom.

Pozor: Tiež pre karty na dodatočnom stavebnom mieste platí, že uhlopriečne susediace krajiny sú považované za susedné.

Niektoré karty výstavby osady pôsobia na susedné krajiny vpravo a vľavo. Preto môže byť dôležité, či kartu výstavby osady vyložíte nad alebo pod osadu. Avšak nezáleží na tom, na ktoré z oboch susediacich stavebných miest nad mestom poprípade pod mestom bude karta výstavby osady vyložená. Krajina vpravo i krajina vľavo susedí s oboma stavebnými miestami rovnako.



c) Výmena surovín

Počas hry sa môže stať, že hráč bude mať niektorých surovín dostatok a niektoré iné suroviny mu budú chýbať. V takom prípade môže hráč svoje suroviny vymeniť za iné nasledujúcim spôsobom:

• Bežný výmenný kurz

Hráč na ťahu môže vymieňať 3 suroviny rovnakého druhu za 1 ľubovoľnú surovinu iného druhu. Suroviny, ktoré odovzdáva, môžu byť odobrané i z viac krajín rovnakého druhu.



Hráč platí 3 rudy (z 2 krajín) a za to si berie 1 vlnu.

• Vylepšený výmenný kurz

Pokiaľ hráč má vyloženú kartu výstavby osady Obchodná loď, vylepšil si svoj výmenný kurz a môže vymieňať 2 suroviny rovnakého druhu za 1 ľubovoľnú surovinu iného druhu. Aký druh suroviny (surovín) smie takto vymieňať, závisí od druhu obchodnej lode.



Hráč má vyloženú Obchodnú loď s rudou. Odovzdá 2 rudy a vezme si 1 vlnu.

3. Doberanie kariet

Pokiaľ už hráč vo svojej akčnej fáze nechce alebo nemôže nič vykonávať, je jeho akčná fáza ukončená. Teraz prekontroluje, či má v ruke povolený počet kariet:

- Na konci svojho ťahu smie mať hráč v ruke 3 karty. Za každý bod rozvoja (symbol knihy) vo svojom kniežatstve môže mať ruke o 1 kartu viac.
- Pokiaľ má hráč v ruke menej kariet, než je povolený počet, chýbajúce karty si doberie. Každú kartu si smie dobrať z ľubovoľného doberajúceho balíčka.
- Pokiaľ má hráč v ruke viac kariet, než je povolený počet, musí nadbytočné karty odložiť. Nadbytočné karty sa odkladajú lícom dole pod ľubovoľné doberajúce balíčky.



Zvyčajne sú povolené 3 karty v ruke. Keď si hráč postaví napr. Kláštor, zvýši sa jeho povolený počet kariet v ruke na 4 karty.

4. Výmena karty v ruke

V tejto chvíli má hráč na ťahu v ruke toľko kariet, koľko je dovolené. Teraz smie ešte 1 kartu z ruky vymeniť. Pokiaľ chce, vloží 1 kartu lícom dole pod ľubovoľný doberajúci balíček, potom si doberie hornú kartu z ľubovoľného doberajúceho balíčka. **Alebo si kartu vyberie:** vloží 1 kartu lícom dole pod ľubovoľný doberajúci balíček, zaplatí dve ľubovoľné suroviny a vezme si ľubovoľný doberajúci balíček, z ktorého si vyberie 1 kartu.

Pozor: U kariet v doberajúcom balíčku sa nesmie zmeniť poradie! Takto dobraté karty či vymenenú kartu môže hráč vyložiť až vo svojom nasledujúcom ťahu.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

1. Žetón sily a žetón obchodu

Na niektorých kartách sú zobrazené symboly sekery či symboly váh. Symbol sekery sa nazýva bod sily a symbol váh sa nazýva bod obchodu.

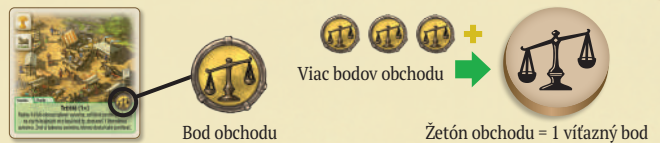
- Hráč, ktorý má vo svojom kniežatstve aspoň 3 body sily **a zároveň** má viac bodov sily než súper, sa stáva vlastníkom žetónu sily.
- Hráč, ktorý má vo svojom kniežatstve aspoň 3 body obchodu **a zároveň** má viac bodov obchodu než súper, sa stáva vlastníkom žetónu obchodu.

Hráč si položí príslušný žetón na ľubovoľnú osadu vo svojom kniežatstve. Žetón sily, poprípade žetón obchodu, prináša svojmu vlastníkovi 1 víťazný bod. Hneď ako už hráč nemá viac bodov sily, poprípade viac bodov obchodu než súper, musí príslušný žetón (a tým i víťazný bod) ihneď odložiť, prípadne predat protivráčovi, pokiaľ má teraz viac bodov.

2. Body zručnosti a body rozvoja

Body zručnosti: Počet symbolov harfy znázorňuje zručnosť daného hrdinu. Prevaha bodov zručnosti prináša hráčovi výhody napríklad pri udalosti Oslava, čo bude vysvetlené na nasledujúcej strane.

Body rozvoja: Na niektorých stavbách je zobrazená kniha, čo predstavuje symbol rozvoja. Za každý bod rozvoja môže mať hráč na konci ťahu o 1 kartu v ruke viac (pozri vyššie pod bodom „3. Doberanie kariet“).



Úvodná hra – Prvý Catanci

3. Kocka udalostí

Každý hráč na začiatku svojho ťahu hodí zároveň s kockou výnosov tiež kockou so symbolmi, ktorá sa nazýva kocka udalostí. Na tejto kocke je 5 rôznych symbolov, ktoré majú odlišný význam. 4 z nich sú čierne. Vďaka týmto symbolom môžu hráči získať surovinu navyše alebo nastane nejaká udalosť. Piaty symbol je červený budzogaň. Táto udalosť môže mať pre hráča negatívny dopad, čo závisí od počtu jeho uskladnených surovín. V akom poradí sú obe kocky vyhodnotené, záleží na farbe symbolu kocky udalostí.

Skontrolujte kocku udalostí:

- Pokiaľ je výsledkom symbol červeného budzogaňa, nastáva udalosť Zlodej, ktorá je vyhodnotená ihneď. Teda ešte **PRED** vyhodnotením kocky výnosov.
 - Pokiaľ je výsledkom akákoľvek čierna udalosť, vyhodnotí sa najskôr kocka výnosov: obaja hráči získajú svoj výnos surovín. Potom je ešte len vyhodnotený výsledok na kocke udalostí.
- Pri výsledku kocky udalostí otáznik sa otočí karta udalosti. Po vyhodnutí príslušnej udalosti sa jej karta zasunie lícom dole pod balíček kariet udalostí. Avšak pokiaľ je ťahanou kartou karta *Vianoce*, musí sa balíček kariet udalostí znovu pripraviť, ako je popísané na strane 2 a potom sa otočí 1 nová karta udalosti.



Zlodej: Hráč, ktorý má viac než 7 surovín, stráca všetky svoje zásoby zlata a vlny.



Obchod: Hráč, ktorý vlastní žetón obchodu, dostane od protihráča 1 surovinu podľa svojej voľby.



Oslava: Obaja hráči získajú 1 ľubovoľnú surovinu. Avšak pokiaľ má niektorý z hráčov viac bodov zručnosti, získa 1 ľubovoľnú surovinu len on.



Bohatý zber úrody: Obaja hráči získajú 1 ľubovoľnú surovinu.



Otočenie karty udalosti: Hráč, ktorý hádzal kockami, vezme hornú kartu z balíčka udalostí a túto udalosť nahlas prečíta. Všetci hráči, ktorých sa udalosť týka (môže to byť jeden hráč, obaja hráči alebo tiež nikto), vyhodnotí jej efekt.

KONIEC HRY

Úvodná hra „Prvý Catanci“ sa hrá dovtedy, pokiaľ jeden z hráčov na konci svojho ťahu nemá 7 alebo viac víťazných bodov. Každá dedina sa počíta ako 1 víťazný bod a každé mesto sa počíta ako 2 víťazné body. Okrem toho získava vlastník žetónu sily 1 víťazný bod a vlastník žetónu obchodu 1 víťazný bod.



Tu je zobrazené kniežatstvo víťazného hráča. Hráč vyhral s 2 mestami, 1 dedinou a s oboma žetónmi (žetónom sily i žetónom obchodu).

Zvládli ste úvodnú hru „Prvý Catanci“? Poznáte už teda všetky základné pravidlá hry. Zahrajte si ešte 1 – 2 hry, pokiaľ sa s pravidlami a priebehom hry dôkladne nezoznámite. Pokiaľ už pravidlá a karty úvodnej hry dobre poznáte, môžete prejsť k tematickým hrám. Tie vám ponúknu dlhší čas hrania a tiež o niečo pesterjšiu a náročnejšiu hru, lebo do hry prídu nielen nové karty, ale tiež úplne nové druhy kariet a nové možnosti výstavby. Začnite s tematickou súpravou „Obdobie zlata“.

Hra s tematickými súpravami

Pri hre s tematickými súpravami platia v podstate všetky pravidlá, ktoré ste sa už naučili. Avšak k doterajším pravidlám sú pridané niektoré nové pravidlá, ktoré budú vysvetlené v nasledujúcom texte. Najprv sú popísané všeobecné doplnovacie pravidlá, ktoré platia pre každú hru s tematickými súpravami. Potom nasledujú špeciálne pravidlá pre tri jednotlivé súpravy.

Odporúčanie:

Hrajte tematické súpravy v rovnakom poradí, v akom sú uvedené v týchto pravidlách. V „Období zlata“ spoznáte nový druh kariet a niekoľko jednoduchých podmienok pre akčné karty. V „Období zmätkov“ vstúpi do hry niektoré útočné karty, ktoré môžete zahrať proti svojmu protihráčovi. „Obdobie pokroku“ je opäť mierumilovné – tu ide najmä o výstavbu oboch kniežatstiev. Až budete tematické súpravy dobre ovládať, môžete skombinovať rôzne prvky jednotlivých stratégií tematických súprav v hre „Súboj kniežat“.

VŠEOBECNÁ PRÍPRAVA HRY

Balíček kariet udalostí

Balíček kariet udalostí sa vždy tvorí z kariet udalostí základnej súpravy a kariet udalostí príslušnej tematickej súpravy. Rovnako ako v úvodnej hre dajte najprv stranou kartu *Vianoce*. Potom karty udalostí základnej súpravy a tematickej súpravy zamiešajte dohromady, položte na stôl 3 karty, na ne lícom dole kartu *Vianoce* a následne všetky zostávajúce karty udalostí.



Pri hre s tematickou súpravou „Obdobie zlata“ je balíček kariet udalostí tvorený z kariet udalostí základnej súpravy a 3 kariet udalostí z tejto tematickej súpravy: *Dar pre knieža*, *Obchodník na cestách* a *Preteky obchodných lodí*.

Verejný balíček kariet výstavby

V každej tematickej súprave sú karty výstavby, ktoré musia mať obaja hráči k dispozícii. Tieto karty skôr vytriedte a položte lícom hore ako verejný balíček kariet výstavby vedľa doberajúcich balíčkov. Karty ležiace lícom hore v tomto verejnom balíčku výstavby sa neberú do ruky. Pokiaľ hráč chce niektorú z týchto kariet postaviť, zaplatí ako zvyčajne stavebné náklady, vezme kartu priamo z balíčka a položí ju na voľné stavebné miesto vo svojom kniežatstve. Všetky karty vo verejnom balíčku kariet výstavby majú označenie (1×) a môžu teda byť v každom kniežatstve vyložené len raz.



V hre s tematickou súpravou „Obdobie zlata“ tvoria verejný balíček kariet výstavby dve karty *Cech obchodníkov*.

Ponuka doberajúcich balíčkov

Zamiešajte oddelene karty základnej súpravy a zostávajúce karty príslušnej tematickej súpravy. Z kariet základnej súpravy vytvorte 3 doberajúce balíčky po 12 kartách. Z kariet tematickej súpravy vytvorte 2 doberajúce balíčky s rovnakým počtom kariet v oboch balíčkoch. Pri hre s tematickými súpravami využijete všetky 4 zakladače kariet.



V hre s tematickou súpravou „Obdobie zlata“ ležia vedľa 3 doberajúcich balíčkov základnej súpravy ešte dva doberajúce balíčky tematickej súpravy a tiež lícom hore verejný balíček kariet výstavby s oboma kartami *Cech obchodníkov*.

Výber počiatkových kariet v ruke

Oproti úvodnej hre si už počiatkové karty v ruke nedoberáte náhodne z jedného doberajúceho balíčka. Počínajúc začínajúcim hráčom si každý hráč vyberie jeden doberajúci balíček základnej súpravy, prezrie si ho a vyberie si 3 karty, ktoré bude mať ako počiatkové karty v ruke. Poradie v balíčku sa nesmie meniť.



Hráč si z jedného doberajúceho balíčka základnej súpravy vyberá karty *Sklad*, *Obecný dom* a *Obchodný karavan*.

Nové usporiadanie krajín

Potom, čo ste si založili svoje kniežatstvo a vzali si do ruky svoje počiatkové karty, smiete znovu usporiadať svojich 6 krajín.



Odhadzovací balíček

Niektoré karty v tematických súpravách umožňujú prístup k odhadzovaciemu balíčku. Preto platí, že je viditeľná len horná karta ležiaca lícom hore na odhadzovacom balíčku. Zostávajúce karty odhadzovacieho balíčka nie je možné prehliadať, pokiaľ nie je podané inak.

Ak bude medzi vašimi počiatkovými kartami napríklad *Práčovňa*, je rozumné umiestniť svoju pastvinu na okraj kniežatstva. Keď potom na príslušnom mieste postavíte ďalšiu dedinu, môžete k nej pridať ďalšiu pastvinu (či už získanú náhodne, alebo vďaka *Zvedovi*). Ak postavíte medzi týmito pastvinami svoju *Práčovňu*, zdvojnásobíte tým výnosy oboch pastvín.

Hra s tematickými súpravami

CIEĽ HRY

Každá tematická hra sa hrá tak dlho, pokiaľ jeden z hráčov nemá na konci svojho ťahu 12 alebo viac víťazných bodov.

Tento hráč sa stáva víťazom bez ohľadu na to, koľko víťazných bodov má v túto chvíľu protihráč.

K už skôr uvedeným víťazným bodom sa teraz tiež navyše započítava každý symbol víťazného bodu na kartách výstavby mesta ako 1 víťazný bod.

Pozor: Ak má hráč 12 víťazných bodov už pred svojim hodom kockami, nemusí už hádzať a ihneď vyhrať.



ĎALŠIE DOPLŇUJÚCE PRAVIDLÁ

Výstavba mesta

Novým druhom kariet v tematických súpravách sú karty výstavby s červeným textovým rámčekom. Tieto karty predstavujú karty výstavby mesta a môžu byť vyložené len na niektoré zo 4 stavebných miest patriacich k mestu.



Karta výstavby mesta môže byť vyložená len na niektoré zo 4 stavebných miest mesta.

Výstavba krajiny

Ďalším novým druhom kariet sú karty výstavby s hnedým textovým rámčekom. Tieto karty predstavujú karty výstavby krajiny. Nesmú sa nikdy ukladať na stavebné miesta osady, ale u horných kariet krajín len nad a u dolných kariet krajín len pod kartu krajiny.



Karta výstavby krajiny môže byť vyložená len nad alebo pod krajinu (podľa toho, či krajina leží v kniežatstve hore alebo dole).

Podmienky

Oproti úvodnej hre majú teraz niektoré karty podmienku, ktorá musí byť splnená skôr, než sa smie karta vyložiť. Môžu to byť rôzne požiadavky, ako napríklad vlastníctvo žetónu sily, žetónu obchodu, alebo stavby, ktorá musí byť v kniežatstve vyložená. Karta s podmienkou smie byť zahraná len vtedy, keď sú všetky pokyny textu splnené oboma hráčmi. Napríklad karta *Lukostrelec* teda nesmie byť zahraná, pokiaľ protihráč nevlasťní žiadnu jednotku, ktorá má aspoň 1 bod sily, lebo v takom prípade nie je možné žiadnu jednotku odstrániť.



Karty *Majster obchodník* a *Sklad tovaru* majú podmienku *Cech obchodníkov*. Pokiaľ hráč chce zahrnúť akčnú kartu *Majster obchodník* alebo postaviť *Sklad tovaru*, musí už mať vo svojom kniežatstve postavený *Cech obchodníkov*.

Odstránenie jednotiek a stavieb

V priebehu hry sa môže stať, že hráč vo svojom kniežatstve už nebudete mať k dispozícii žiadne voľné stavebné miesto. Smie preto vo svojej akčnej fáze zdarma odstrániť a odhodiť na odhadzovací balíček vlastné stavby alebo vlastné jednotky zo svojho kniežatstva. Pokiaľ odstraňuje stavbu patriacu do verejného balíčka kariet výstavby, neodhadzuje ju na odhadzovací balíček, ale položí ju späť lícom hore na verejný balíček kariet výstavby.

Pravidlo doberajúcich balíčkov

Pokiaľ hráč vkladá kartu pod doberajúci balíček, musí si zvoliť ten balíček, ktorého karty majú rovnakú rubovú stranu ako vkladaná karta. Balíček sa môže skladať z ľubovoľného počtu kariet. I keď je balíček úplne minutý, môžete kartu vložiť na jeho miesto a vytvoriť tak nový doberajúci balíček s 1 kartou. Počas celej hry máte k dispozícii vždy rovnaký počet možností, kam kartu vložiť.

Hra s tematickými súpravami

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ

1. Obdobie zlata

Každý z oboch doberajúcich balíčkov tejto tematickej súpravy obsahuje 11 kariet. Verejný balíček kariet výstavby sa skladá z dvoch kariet *Cech obchodníkov*. Táto súprava obsahuje výstavbu krajiny *Úkryt pre zlato*.



V tejto súprave sa intenzívne bojuje o žetón obchodu a surovina zlato získava väčší význam vďaka *Colníci*, *Mincovní* a *Úkrytu pre zlato*. Kto si svoje obchodné impérium buduje pomocou obchodných lodí, musí sa mať na pozore pred *Pirátskou loďou*.

2. Obdobie zmätkov

Každý z oboch doberajúcich balíčkov tejto tematickej súpravy obsahuje 11 kariet. Verejný balíček kariet výstavby sa skladá z dvoch kariet *Krčma*.



So *Zradcom*, *Lukostrelcom* a *Podpaľačom* sa hra priostrojuje. Kto vlastní žetón sily, má viac príležitostí, ako škodiť svojmu protihráčovi. Hráči by tiež mali mať dostatočné množstvo zlata, aby svoje jednotky ochránili pred *Rebéliou*.

3. Obdobie pokroku

Každý z oboch doberajúcich balíčkov tejto tematickej súpravy obsahuje 12 kariet. Verejný balíček kariet výstavby sa skladá z dvoch kariet *Univerzita*.



Kto postaví *Univerzitu*, môže s *Trojpoľným hospodárstvom*, *Stavbou slojov* alebo *Stavebným žeriavom* zbierať ovocie rozvoja. Bohužiaľ, ani Catanu sa nevyhýba Mor. Preto si svoje kniežatstvo pred väčšími stratami dobre chráňte *Kúpeľmi* a *Lekárňou*.

TIRÁŽ

Autor: Klaus Teuber

Ilustrácia: Michael Menzel

Grafické spracovanie: Michaela Kienle

Spracovanie herných figúriek: Andreas Klover

Úprava pre vydanie 2016: Arnd Fischer

Úprava: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,

Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the "CATAN Sun" mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

Výrobca:

© 2016 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Všetky práva vyhradené / vyrobené v Nemecku.

Art.-Nr.: 693732

Albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámova 13

186 00 Praha 8

www.eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

www.eshop.albi.sk

Vyskúšajte tiež
CATAN – základnú hru pre 3 – 4 hráčov:



Súboj kniežat

Pokiaľ ste už hrali všetky 3 tematické hry a zoznámili sa tak so všetkými kartami, je čas na „Súboj kniežat“. V tejto hernej verzii sa vedľa kariet základnej súpravy používajú tiež karty zo všetkých 3 tematických súprav. Okrem zmeny v príprave doberajúcich balíčkov a balíčka kariet udalostí neprichádzajú do hry žiadne nové pravidlá.

PRÍPRAVA HRY

Ponuka doberajúcich balíčkov

Niektoré karty v tematických súpravách sú na svojej lícovej strane označené polmesiacom. Tie vyberte a odložte späť do škatule. Karty základnej súpravy rozdeľte rovnako ako v tematických hrách do troch doberajúcich balíčkov. Vedľa nich položte tri doberajúce balíčky kariet tematických súprav. Každý z týchto tematických doberajúcich balíčkov však obsahuje len karty jednej tematickej súpravy, ktoré nie sú na lícovej strane označené polmesiacom. V hre nie je žiaden verejný balíček kariet výstavby.

Zostavenie balíčka kariet udalostí

15 kariet udalostí je označených polmesiacom. Tieto karty oddeľte a položte stranou. Zostávajúcich 6 štandardných kariet udalostí bez symbolu polmesiaca bude vždy súčasťou balíčka kariet udalostí pri variante „Súboj kniežat“: *Vianoce*, *Vynález*, *Výnosný rok*, *Rebélia*, *Obchodník na cestách* a *Mor*. Teraz 15 odložených kariet s polmesiacom zamiešajte a náhodne vyberte 6 z nich. Týchto 6 kariet pridajte k štandardným kartám udalostí. Potom vytvorte balíček kariet udalostí podľa popisu na strane 2.

Všetky karty s polmesiacom vytriedte a odložte späť do škatule. Vedľa 3 doberajúcich balíčkov základnej súpravy položte 3 zredukované doberajúce balíčky jednotlivých tematických súprav.



Z kariet udalostí označených polmesiacom náhodne vyberte 6 kariet. Tieto karty spoločne so 6 štandardnými kartami (bez polmesiaca) tvoria balíček kariet udalostí.

CIEĽ HRY

„Súboj kniežat“ sa hrá na 13 víťazných bodov.

TURNAJOVÁ HRA

Turnajová hra je o niečo náročnejší variant „Súboja kniežat“. Na hranie turnajovej hry je potrebné, aby každý z hráčov mal k dispozícii jeden exemplár hry „Catan – Duel“ a všetky rozšírenia (pokiaľ s nimi hráte). V tomto variante si každý hráč zo svojich kariet vytvorí svoj vlastný balíček kariet. Počas hry má hráč k dispozícii len svoje vlastné balíčky kariet. Každý si teda sám určí, ktoré karty by chcel počas hry vykladať. Pravidlá pre turnajovú hru nájdete na stránkach catan.de.

Zoznam kariet

Centrálne karty

(celkom 49 kariet)

Centrálne karty nemôžu byť zničené alebo napadnuté protihračom.

Cesty



Cesta (9)

7× s cestou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube

Osady



Dedina (9)

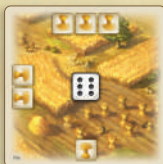
5× s dedinou na rube
2× s červeným štítom na rube
2× s modrým štítom na rube



Mesto (7)

5 mestom na rube

Krajiny



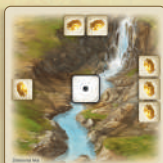
Pole (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



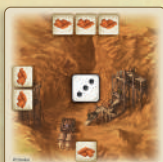
Pohorie (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



Zlatonosná rieka (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



Vrchovina (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



Les (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



Pastvina (4)

2× s krajinou na rube
1× s červeným štítom na rube
1× s modrým štítom na rube



Základná súprava

(celkom 45 kariet)

Akčné karty

(celkom 9 kariet)



Brigitta, múdra žena (2)

Táto karta sa hrá pred hodom kockami. Najskôr určíte výsledok na kocke výnosov tak, že túto kocku natočíte na príslušnú stranu. Potom hodíte kockou udalostí a obe kocky vyhodnotíte vo zvyčajnom poradí. *Brigittu* nie je možné zahrať dodatočne, aby bol zmenený neuspokojivý hod kockou výnosov.



Zlatník (2)

Zlato smie byť odovzdané z rôznych zlatonosných riek a/alebo z *Úkrytu pre zlato* (pozri stranu 16).



Obchodný karavan (2)

Môžete vymeniť 2 rovnaké alebo 2 rôzne suroviny za 1 alebo za 2 krajiny. Smiete si tiež vziať opäť tie isté suroviny, pokiaľ skutočne chcete. Musíte však 2 suroviny mať, aby ste mohli *Obchodný karavan* zahrať.



Zved (2)

Túto kartu môžete zahrať len vo chvíli, keď staviate novú dedinu. Pokiaľ *Zveda* zahráte, môžete si vybrať obe krajiny.



Stahovanie (1)

Táto karta vám môže pomôcť lepšie použiť násobiče výnosov (pozri ďalej „Stavby“ strana 14).

Výstavba osady

(celkom 27 kariet)

Stavby



Násobič výnosov (5)

- Tehelňa (1)
- Huta (1)
- Mlyn (1)
- Píla (1)
- Práčovňa (1)

Násobič výnosov pôsobia výhradne vtedy, keď zodpovedajúcu surovinu dostanete vďaka hodu na výnosy na začiatku herného ťahu. Ak nie je na krajine, ktorej sa to týka, žiadne miesto na dodatočnú surovinu, je táto surovina stratená.

Tip: V zápale hry sa niekedy stane, že si dodatočnú surovinu za násobič výnosov zabudnete vziať. Môžete si pomôcť napríklad tak, že si na krajinu, na ktorú násobič výnosov pôsobí, položíte napríklad mincu.



Obecný dom (2)

Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 *Obecný dom*. (Dodatok „vlastného“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Kláštor (2)

Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 *Kláštor*. *Kláštor* prináša 1 bod rozvoja a umožňuje teda mať jednu kartu v ruke navyše. Na konci svojho ťahu si do ruky doberiete zodpovedajúci počet kariet. Ak je váš *Kláštor* zničený, tak musíte na konci svojho ťahu opäť dodržať nový aktuálny limit počtu kariet v ruke a nadpočetnú kartu prípadne odložiť.



Sklad (2)

Suroviny naľavo i napravo od *Skladu* sa pri udalosti *Zlodej* nezapočítavajú. Pokiaľ však i bez započítania surovín v chránených krajinách máte viac než 7 surovín, tak stratíte tiež zlato a/alebo vlnu z krajín vedľa *Skladu*.



Trh (2)

Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 *Trh*. Príklad efektu: Váš protihráč (modrý štít) postavil prvý dedinu tejto hry a vložil krajinu poľa 3 a zlatonosnú rieku 3. Teraz má o dve krajiny s číslom 3 viac než vy. Ak padne na kocke výnosov 3, tak dostanete navyše takú surovinu, ktorú vďaka tomuto hodu tiež získal váš protihráč: buď 1 obilie, alebo 1 zlato, alebo 1 drevo. Pokiaľ by váš protihráč mal dostať vďaka kocke výnosov surovinu, ktorú však v príslušnej krajine nemôže umiestniť alebo je táto krajina už zaplnená, môžete si i napriek tomu túto surovinu zvoliť.



Colnica (1)

Získané zlato musíte ihneď umiestniť na svoju zlatonosnú rieku (alebo prípadne na *Úkryt pre zlato*). Ak máte miesto len pre 1 alebo žiadne zlato, je prebytok stratený.

Jednotky



„Základná“ obchodná loď (6)

- Obchodná loď s tehliami (1)
- Obchodná loď s obilím (1)
- Obchodná loď s rudou (1)
- Obchodná loď s vlnou (1)
- Obchodná loď s drevom (1)
- Obchodná loď so zlatom (1)

Týmito obchodnými loďami môžete vylepšiť svoj kurz výmeny surovín. „Základné“ obchodné lode sú špecializované vždy na 1 druh suroviny, ktorý môžete vymieňať pri výhodnejšom kurze. Menej suroviny môžu pochádzať z rôznych krajín príslušného druhu. Jedna obchodná loď môže byť využitá i viackrát počas ťahu, pokiaľ máte k dispozícii zodpovedajúce suroviny.



„Obyčajní“ hrdinovia (6)

- Austin (1)
- Candamir (1)
- Harald (1)
- Inga (1)
- Osmund (1)
- Siglind (1)

„Obyčajní“ hrdinovia majú len odlišné stavebné náklady, body zručnosti a body sily.



Veľká obchodná loď (1)

S *Veľkou obchodnou loďou* môžete vymieňať suroviny priamo zo susednej krajiny naľavo, prípadne zo susednej krajiny napravo. Nie je možné ale kombinovať suroviny z ľavej i z pravej strany. Bud vymeníte suroviny len z ľavej krajiny, alebo len z pravej krajiny. Smiete však vo svojom ťahu vymeniť najskôr suroviny z krajiny na jednej strane a potom z krajiny na druhej strane.

Karty udalostí

(celkom 9 kariet)



Bratská hádka (1)

Ak vlastníte žetón sily, tak vám protihráč dá všetky svoje karty v ruke. Vyberte 2 z nich a obe vložte pod doberajúci balíček s príslušnou rubovou stranou – alebo tiež pod 2 rôzne doberajúce balíčky s príslušnou rubovou stranou. (Dodatok „(svoje)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.) váš protihráč sa iba dozvie, pod ktoré balíčky boli karty vložené. Zostávajúce karty vráťte protihráčovi späť. Protihráč si smie zase doplniť svoje karty v ruke až na konci svojho ťahu.



Vynález (1)

Každý hráč sa rozhoduje sám za seba, aké suroviny dostane a na ktoré krajiny ich rozdelí.



Výnosný rok (2)

Ak susedí s krajinou viac *Kláštrov* alebo *Skladov*, dostane krajina za každú túto susednú stavbu jednu surovinu – za predpokladu, že na krajine je k dispozícii dostatok miesta.



Obchodník na cestách (2)

Môžete zaplatiť tiež zlatom, ktoré ste dostali vďaka kocke výnosov v tomto hode.



Svár (1)

Ak vlastní poškodený hráč len 3 alebo menej stavieb, sú tieto stavby vybrané automaticky a hráč si z nich vyberie jednu, ktorú odstráni. (Dodatok „(vlastný)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Vianoce (1)

Keď je otočená karta Vianoce ako udalosť, pripravte nový balíček kariet udalostí, ako je popísané na strane 2. Potom otočte novú kartu udalostí.



Preteky obchodných lodí (1)

Pokiaľ žiaden z hráčov nemá postavenú *obchodnú loď*, tak surovinu nedostane.



Obdobie zlata

(celkom 27 kariet)

Akčné karty

(celkom 8 kariet)

Zlatník (1)

Pozri základnú súpravu (strana 13).



Gudrun, postrach morí (1)

Ak nemáte žiadnu *Pirátsku loď* a/alebo protihráč nemá na svojich krajinách žiadne zlato, nemôžete *Gudrun* zahrať. Protihráč vám požadované zlato musí dať: maximálne toľko zlata, koľko má a koľko môžete do svojich zlatonosných riek (a popri prípade do *Ťkrytu pre zlato*) umiestniť. Protihráč určí, z ktorých krajín zlato vezme.



Majster obchodník (2)

Ak nevlastníte *Cech obchodníkov*, nemôžete *Majstra obchodníka* zahrať. Ak zahráte *Majstra obchodníka*, určíte 1 alebo 2 suroviny, ktoré vám protihráč musí dať. Protihráč určí, z ktorých krajín tieto suroviny vezme. Ak nemá protihráč žiadnu surovinu, nemôžete *Majstra obchodníka* zahrať.



Obchodník (2)

Ak nemáte ani mesto, ani 3 body obchodu, nemôžete *Obchodníka* zahrať. Ak zahráte *Obchodníka*, určíte 1 alebo 2 suroviny, ktoré vám protihráč musí dať. Protihráč určí, z ktorých krajín tieto suroviny vezme. Potom mu musíte dať jednu ľubovoľnú surovinu. Môže to byť tiež surovina, ktorú ste práve od protihráča dostali. Ak nemá protihráč žiadnu surovinu, nemôžete *Obchodníka* zahrať.



Lúpežná výprava (1)

Ak nemáte žetón sily, nemôžete *Lúpežnú výpravu* zahrať. Protihráč vám musí požadované suroviny dať. Protihráč určí, z ktorých krajín tieto suroviny vezme.



Reiner, herold (1)

Aj keby ste pri udalosti *Oslava* podľa pravidiel nedostali žiadnu surovinu, pretože protihráč má viac bodov zručnosti než vy, napriek tomu vďaka *Reinerovi* dostanete 1 surovinu.

Zoznam kariet

Výstavba krajiny

(celkom 1 karta)

Zvláštne miesto



Úkryt pre zlato (1)

Úkryt pre zlato sa vyloží pri 1 ľubovoľnej krajine hore alebo dole. Zlato v Úkryte pre zlato je chránené pred Zlodejom. Zlato odtiaľ môžete ľubovoľne používať na vykladanie či výmenu. Ak zahrá protihráč akčnú kartu ako napríklad *Obchodník* alebo *Lúpežná výprava* a požaduje od vás zlato, je zasiahnuté tiež zlato vo vašom Úkryte pre zlato.

Výstavba osady

(celkom 5 kariet)

Stavby

Sklad (1)

Pozri základnú súpravu (strana 14).

Colnica (1)

Pozri základnú súpravu (strana 14).

Jednotky

Veľká obchodná loď (1)

Pozri základnú súpravu (strana 14).



Pirátska loď (2)

Efekt *Pirátskej lode*, tj. odstránenie *obchodnej lode* protihráča, sa vykoná priamo pri vyložení. (Dodatok „(vlastný)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.) Ak nemá protihráč žiadnu *obchodnú loď*, nič sa nestane. Na neskôr postavenú *obchodnú loď* nebude mať skôr vyložená *Pirátska loď* žiadny vplyv. Nezávisle od toho dostanete pri udalosti *Bohatý zber úrody* vždy 1 zlato.

Výstavba mesta

(celkom 10 kariet)



Ťžerník (1)

Ťžerníka môžete postaviť i vtedy, keď nevladniete žetón obchodu. Ak vlastní protihráč len 1 surovinu, dostanete len túto surovinu. Je možné si zvoliť len surovinu, ktorú môžete umiestniť na svoje krajiny. Ak nemáte na svojich krajinách miesto, protihráč si svoje suroviny ponechá.



Prístav (1)

Prístav môžete postaviť i vtedy, keď nevladniete žiadnu alebo menej než 3 *obchodné lode*. V takom prípade sa započítava len bod obchodu. Ak budete mať neskôr 3 *obchodné lode*, získate za Prístav ihneď 1 víťazný bod. Ak stratíte *obchodnú loď* a potom budete opäť vlastníť menej než 3 *obchodné lode*, stratíte tiež víťazný bod. Bod obchodu nie je týmto zasiahnutý.



Obchodná kancelária (1)

Obchodnú kanceláriu môžete postaviť i vtedy, keď nevladniete žiadny Prístav alebo Trh. V takom prípade sa započítava len bod obchodu Obchodná kancelária. Ak postavíte Prístav alebo Trh neskôr, získavajú tieto stavby ihneď ďalší bod obchodu, pokiaľ Obchodná kancelária vo vašom kniežatstve stojí.



Cech obchodníkov (2)

Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 Cech obchodníkov. Postavený Cech obchodníkov je podmienkou pre iné karty výstavby a akčné karty. Ak odstránite Cech obchodníkov zo svojho kniežatstva, zostávajú všetky jednotky a stavby s podmienkou Cech obchodníkov vo vašom kniežatstve zachované.



Mincovňa (2)

V každom svojom ťahu môžete vďaka Mincovni vymeniť presne 1 zlato za 1 inú surovinu. Ak máte postavené obe Mincovne, môžete za každú Mincovňu vymeniť 1 zlato za 1 inú surovinu.



Zásobáreň soli (1)

Zásobáreň soli môžete postaviť i vtedy, keď nevladniete žiadnu obchodnú loď. V takom prípade si započítavate len víťazný bod zo Zásobárne soli. Ak postavíte obchodnú loď neskôr, započítavate si ihneď 2 obchodné body, pokiaľ Zásobáreň soli vo vašom kniežatstve stojí.



Sklad tovaru (2)

Keď nevladniete Cech obchodníkov, nemôžete Sklad tovaru postaviť. Najprv musíte úplne zaplatiť stavebné náklady za Sklad tovaru a až potom dostanete 2 ľubovoľné suroviny. Suroviny, ktoré po postavení Skladu tovaru dostanete, nemôžete teda použiť na uhradenie stavebných nákladov tohto Skladu tovaru.

Karty udalostí

(celkom 3 karty)

Obchodník na cestách (1)

Pozri základnú súpravu (strana 15).



Dar kniežatú (1)

Zlato musíte umiestniť na svoje zlatonosné rieky (alebo prípadne na Úkryt pre zlato). Ak dostanete viac zlata, než môžete umiestniť, je prebytok stratený.

Preteky obchodných lodí (1)

Pozri základnú súpravu (strana 15).



Obdobie zmätkov

(celkom 28 kariet)

Akčné karty

(celkom 10 kariet)



Plavba za koristou (2)

Ak nevlastníte žetón sily, nemôžete *Plavbu za koristou* zahrať. Ak nemá protihráč žiadne suroviny, ktoré môžete umiestniť na svoje krajiny, nemôžete túto kartu zahrať.



Lukostrelec (2)

Ak nevlastníte *Krčmu*, nemôžete *Lukostrelca* zahrať. Ak nevlastní protihráč žiadnu jednotku, ktorá má bod sily, nemôžete *Lukostrelca* zahrať. Protihráč určí, ktorú svoju jednotku odstráni. (Dodatok „(vlastný)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Podpaľač (2)

Ak nevlastníte *Krčmu*, nemôžete *Podpaľača* zahrať. Ak nevlastní protihráč žiadnu nechránenú stavbu, nemôžete *Podpaľača* zahrať. Pokiaľ protihráč chce použiť ochrannú kartu (*Heinrich, strážca*, *Pozorovateľňa*), tak musíte počkať na výsledok hodu kockou, než určíte cieľ *Podpaľača*. (Dodatok „(vlastný)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)

Lúpežná výprava (1)

Pozri „Obdobie zlata“ (strana 15).



Sebastián, potulný kazateľ (1)

Túto kartu môžete zahrať len v chvíli, kedy je príslušná udalosť odhalená. Nie je možné zahrať, keď vás už proti udalosti *Rebélia* chráni *Kaplnka*. Ak vlastníte zlato, môžete si vybrať, či sa *Rebélii* ubránite zlatom alebo zahraniím *Sebastiána*.

Zradca (2)



Ak nevlastníte *Krčmu*, nemôžete *Zradcu* zahrať. Ak nemá protihráč žiadne karty v ruke, nemôžete *Zradcu* zahrať. Ukradnutú kartu môžete popriadať ihneď zahrať, resp. postaviť. Protihráč si až na konci svojho ťahu doberie náhradu za ukradnutú kartu. Pokiaľ sa vám karty protihráča nehodia, nemusíte si vziať žiadnu – *Zradca* je však v každom prípade odhodnený na odhadzovací balíček.

Výstavba osady

(celkom 5 kariet)

Stavby



Pozorovateľňa (1)

Ak máte vo svojom kniežatstve vyloženého takého *Heinricha, strážcu*, ste navyše chránení pri výsledku 1 až 5 na kocke. Pri spojení s *Heinrichom, strážcom*, sa kockou hádže len raz.



Cvičisko (1)

Stavebné náklady za hrdinov sú znížené o 1 ľubovoľnú surovinu. *Cvičisko* nemá žiaden vplyv na jednotky, ktoré nie sú hrdinovia.

Jednotky



Karol Rozvetvený fúz (1)

Pozri základnú súpravu: Obyčajní hrdinovia (strana 14).



Heinrich, strážca (1)

Heinrich je hrdina so zvláštnou schopnosťou, ktorú má vedľa svojich bodov sily. Ak máte vo svojom kniežatstve vyloženú *Pozorovateľňu*, ste navyše chránení pri výsledku 1 až 5 na kocke. V spojení s *Pozorovateľňou* sa kockou hádže len raz.



Irmgard, strážkyňa svetla (1)

Irmgard je hrdinka so zvláštnou schopnosťou, ktorú má vedľa svojich bodov zručnosti. Dostanete surovinu, kedykoľvek musíte kvôli akčnej karte protihráča alebo na základe nejakej udalosti odstrániť zo svojho kniežatstva nejakú vyloženú kartu výstavby. Ak sa odstráni samotná *Irmgard*, nedostanete za ňu týmto spôsobom žiadnu surovinu.

Výstavba mesta

(celkom 9 kariet)



Miesto na konanie osláv (1)

Najprv musíte úplne zaplatiť stavebné náklady za *Miesto na konanie osláv* a až potom dostanete 2 ľubovoľné suroviny. Suroviny, ktoré po postavení *Miesta na konanie osláv* dostanete, nemôžete teda použiť na úhradu stavebných nákladov toto *Miesto na konanie osláv*. *Miesto na konanie osláv* môžete postaviť i vtedy, keď nemáte viac bodov zručnosti než protihráč. Vtedy však nedostanete žiadne suroviny.



Požiarna zbrojnica (2)

Požiarna zbrojnica chráni všetky stavby (výstavby mesta i výstavby osady) v meste, ku ktorému bola postavená, vrátane jej samotnej.

Zoznam kariet



Veľká slávnostná sieň (1)

Prináša 2 víťazné body.



Kaplňka (2)

Platí aktuálny výsledok na kocke výnosov (kockou sa teda znovu nehádza). Jedna z *Kaplniek* vás proti udalosti *Rebélia* chráni pri výsledku 1, 2 alebo 3, druhá pri výsledku 4, 5 alebo 6. Ak máte postavené obe, ste pred udalnosťou *Rebélia* chránený vždy.



Krčma (2)

Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 *Krčmu*. Postavená *Krčma* je podmienkou pre mnoho útočných akčných kariet.



Stodola na desiatky (1)

Hneď ako postavíte *Stodolu na desiatky*, zvolte jeden druh suroviny – buď vlnu, alebo obilie. Za každého svojho hrdinu dostanete 1 surovinu zvoleného druhu. Napríklad za 3 hrdinov dostanete buď 3 vlny, alebo 3 obilia. Získané suroviny musíte umiestniť na svoje krajiny. Ak dostanete viac surovín, než koľko ich môžete umiestniť, je prebytok stratený.

Karty udalostí

(celkom 4 karty)

Bratská hádka (1)

Pozri základnú súpravu (strana 15).

Svár (1)

Pozri základnú súpravu (strana 15).



Rebélia (2)

Ak máte dostatok zlata, ale nechcete zaplatiť, môžete sa dobrovoľne rozhodnúť pre odstránenie 1 jednotky. Odstránená jednotka sa musí vsunúť pod vhodný balíček. (Dodatok „(vlastný)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Obdobie pokroku

(celkom 31 kariet)

Akčné karty

(celkom 11 kariet)



Benjamín, potulný učiteľ (1)

Ak budete držať *Benjamína* v ruke, mali by ste si výsledok hodu na kocke výnosov dobre pamätať. Keby ste postavili novú dedinu a potom zahrali *Benjamína*, dostanete surovinu vďaka *Benjamínovi* prípadne i v nových krajinách – ak číslo krajiny zodpovedá číslu na kocke výnosov. Karty výstavby, ktoré – ako napríklad násobiče výnosov – zvyšujú výnosy krajín, sa pri zahranií *Benjamína* neuplatňujú.

Brigitta, múdra žena (1)

Pozri základnú súpravu (strana 13).



Trojpoľné hospodárstvo (2)

Ak nevlastníte *Univerzitu*, nemôžete *Trojpoľné hospodárstvo* zahrať. Obilie, ktoré dostanete, môžete rozdeliť medzi ľubovoľné polia. Ak nemáte na svojich poliach dostatok miesta, je prebytočné obilie stratené.



Stavba slojov (2)

Ak nevlastníte *Univerzitu*, nemôžete *Stavbu slojov* zahrať. Rudu, ktorú dostanete, môžete rozdeliť medzi ľubovoľné pohorie. Ak nemáte na svojich pohoriach dostatok miesta, je prebytočná ruda stratená.



Guido, veľvyslanec (1)

Ak nevlastníte *Radnicu*, môžete *Guida* zahrať len vtedy, ak máte menej víťazných bodov než protihráč. Kartu, ktorú si z odhadzovacieho balíčka vezmete, môžete tiež hneď zahrať – pokiaľ to ide. (Dodatok „(protihráčova)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Gustáv, knihovník (1)

Ak nevlastníte *Knížnicu*, môžete *Gustáva* zahrať len vtedy, pokiaľ máte menej víťazných bodov než protihráč. Kartu, ktorú si z odhadzovacieho balíčka vezmete, môžete tiež hneď zahrať – pokiaľ to ide. (Dodatok „(vlastného)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Doktor (2)

Ak nevlastníte *Kúpele*, nemôžete *Doktora* zahrať.

Sťahovanie (1)

Pozri základnú súpravu (strana 13).

Výstavba osady

(celkom 2 karty)

Jednotky



Kanonier (2)

Ak nevlastníte *Univerzitu*, nemôžete *Kanoniera* vylážiť. *Kanonier* je jednotka, ale nie je to hrdina. Preto tiež môžete do svojho kniežatstva vylážiť 2 *Kanonierov*. Karty, ktoré sa vzťahujú na hrdinov, pre *Kanoniera* neplatia. Karty, ktoré sa vzťahujú na jednotky, pre *Kanoniera* platia.



Radnica (2)

Aby ste mohli postaviť *Radnicu*, musí už vo vašom meste stáť *Obecný dom*. Keď *Radnicu* postavíte, zostane *Obecný dom* ležať pod *Radnicou*. Ak musíte *Radnicu* odstrániť, zostáva *Obecný dom* vo vašom kniežatstve. Ak premiestnite *Radnicu* pomocou *Stahovania* do iného mesta, premiestnite s ňou tiež *Obecný dom*. Ak máte *Radnicu* postavenú, nesmiete postaviť žiaden ďalší *Obecný dom*, pretože prvý *Obecný dom* sa vo vašom kniežatstve stále vyskytuje.



Univerzita (2)

Ak nevlastníte *Kláštor* ani *Knižnicu*, nemôžete *Univerzitu* postaviť. Vo svojom kniežatstve môžete postaviť len 1 *Univerzitu*. Postavená *Univerzita* je podmienkou pre iné karty výstavby a akčné karty. Ak odstránite *Univerzitu* zo svojho kniežatstva, zostávajú všetky jednotky a stavby s podmienkou *Univerzita* vo vašom kniežatstve zachované.

Výstavba mesta

(celkom 13 kariet)



Lekáreň (2)

Bez ohľadu na to, či kvôli *Moru* suroviny stratíte, alebo nie, dostanete v každom prípade vďaka *Lekárni* po prípadnej strate 1 suroviny v ľubovoľnej krajine. Ak vlastníte viac než 1 *Lekáreň*, dostanete 1 surovinu za každú *Lekáreň*.



Kúpele (3)

4 krajiny, ktoré susedia s mestom, v ktorom sú postavené *Kúpele*, sú chránené pred *Morom*.



Stavebný žerjav (1)

Ak nevlastníte *Univerzitu*, nemôžete postaviť *Stavebný žerjav*. Surovina, ktorú pri stavbe ušetríte, vám zostáva.



Knižnica (2)

Vyhľadajú kartu môžete poprípade tiež ihneď postaviť resp. zahrať. (Dodatok „(vlastného)“ sa vzťahuje na turnajovú hru.)



Snemovňa (1)

Ak nemáte na kartách výstavby vo svojom kniežatstve aspoň 2 body rozvoja, nemôžete *Snemovňu* postaviť.

Karty udalostí

(celkom 5 kariet)

Vynález (2)

Pozri základnú súpravu (strana 15).



Mor (3)

Krajiny, ktoré susedia s 2 mestami, strácajú len 1 surovinu. Výstavby krajiny, ako napríklad *Úkryt pre zlato*, nie sú *Morom* zasiahnuté.

PREHLAD ŤAHU

1. Hod kockami

hod oboma kockami

Zlodej?

Áno

Strana 8



Zlodej: Hráč, ktorý má viac než 7 surovín, stráca všetky svoje zásoby zlata a vlny.

Nie

Kocka výnosov

Strana 4

Obaja hráči získajú v každej krajine s hodeným číslom 1 surovinu.

Kocka udalostí

(pokiaľ výsledok nie je Zlodej)

Strana 8



Obchod: Hráč, ktorý vlastní žetón obchodu, dostane od protihráča 1 surovinu podľa svojej voľby.



Oslava: Obaja hráči získajú 1 ľubovoľnú surovinu. Ale ak má niektorý z hráčov viac bodov zručnosti, získa 1 ľubovoľnú surovinu on.



Bohatý zber úrody: Obaja hráči získajú 1 ľubovoľnú surovinu.



Otočenie karty udalosti: Hráč, ktorý hádzal kockami, vezme hornú kartu z balíčka udalostí a túto udalosť nahlas prečíta. Všetci hráči, ktorých sa udalosť týka (môže to byť jeden hráč, obaja hráči alebo tiež nikto), vyhodnotí jej efekt.

2. Akčná fáza

(v ľubovoľnom poradí a v ľubovoľnom počte výstavba, výmena a hranie akčných kariet)

strana 5

Výstavba: vyloženie karty, zaplatenie surovín.

Červené karty len v meste, zelené v dedine i v meste.

Hnedé karty len na krajiny.

Výmena: rovnaké suroviny za 1 jednu inú surovinu.

Niektoré karty poskytujú priaznivejší výmenný kurz.

Hranie akčných kariet: hranie ľubovoľného počtu akčných kariet.

(Dbajte na plnenie podmienok pri niektorých kartách z tematických súprav.)

Overte správneho majiteľa žetónu sily a žetónu obchodu!

3. Doberanie kariet

strana 7

Doplnenie počtu kariet v ruke na maximálny povolený počet. Kto má v ruke viac kariet než môže mať, vloží prebytočné karty pod ľubovoľné doberajúce balíčky so zodpovedajúcou rubovou stranou.

4. Výmena karty v ruce

strana 7

Je možné vložiť 1 kartu pod ľubovoľný doberajúci balíček a z ľubovoľného doberajúceho balíčka si vziať hornú kartu alebo si za poplatok 2 suroviny z jedného doberajúceho balíčka 1 kartu cielene vybrať.

KLAUS TEUBER

CATAN

DUEL

Srdečne Vás vítame pri hre „Catan – Duel“, kartovej hre pre dvoch hráčov!

V hre „Catan – Duel“ sa stanete kniežaťom či kňažnou vo svete Catanu. Vašou úlohou bude úspešne vybudovať prosperujúce kniežatstvo a zároveň nespustiť z očí svojho súpera, lebo na konci hry sa len jeden z vás môže stať víťazom!

Hra a pravidlá sú koncipované tak, aby ste sa najskôr v krátkej úvodnej hre dôverne zoznámili so svojim kniežatstvom a základnými mechanizmami. Na to využijete len asi polovicu kariet obsiahnutých v hre. Ďalším pomocníkom pre vaše prvé hry bude i prehľad ťahu na zadnej strane týchto pravidiel.

Keď už sa v kniežacej roli budete cítiť isto, môžete prejsť k „tematickým súpravám“. S nimi budú do hry postupne prichádzať nové druhy kariet a nové mechanizmy hry.

S tematickými hrami súčasne zakúsite potulky Catanskou históriou. V úvodnej hre „Prvý Catanci“ sa ocitnete v ranej dobe osídľovania Catanu ako v románe „Osadníci z Catanu“, ktorý napísala Rebecca Gablé. V tematických hrách na vás čakajú staršie etapy z histórie Catanu, o ktorých dosiaľ nebolo nič napísané. (Ďalšie informácie týkajúce sa dejín Catanu a ich tematického zasadenia do hry „Catan – Duel“ nájdete v nemeckom a anglickom jazyku na www.catan.de.)

„Catan – Duel“ je nové vydanie hry „Kniežatá z Catanu“ z roku 2010. Karty ani pravidlá neboli zmenené, takže kombinovanie s kartami z hry „Kniežatá z Catanu“ (napríklad z rozšírení alebo špeciálnymi kartami) je možné bez obmedzení.

HERNÝ MATERIÁL

- 1 žetón sily



- 1 žetón obchodu



- 1 kocka s číslami
(= kocka výnosov)



- 1 kocka so symbolmi
(= kocka udalostí)



- 4 zakladače kariet



- 180 kariet (v zozname kariet od strany 13 sú všetky karty vypísané i so spresnením)

OBSAH

Úvodná hra (= základné pravidlá)	2
Hra s tematickými súpravami	9
Tiráž	11
Súboj kniežat	12
Zoznam kariet	13
Prehľad ťahu	20

