

CATAN

SCENÁR POMOCNÍCI

Pravidlá hry

Poznajete svojich nových spojencov v Catane! Budú vás podporovať svojimi mimoriadnymi schopnosťami na ceste za slávou a úspechom. Tento scenár je určený pre 3 až 6 hráčov a je možné ho hrať tak so základnou hrou CATAN, ako aj s rozšírením CATAN – Námorníci.

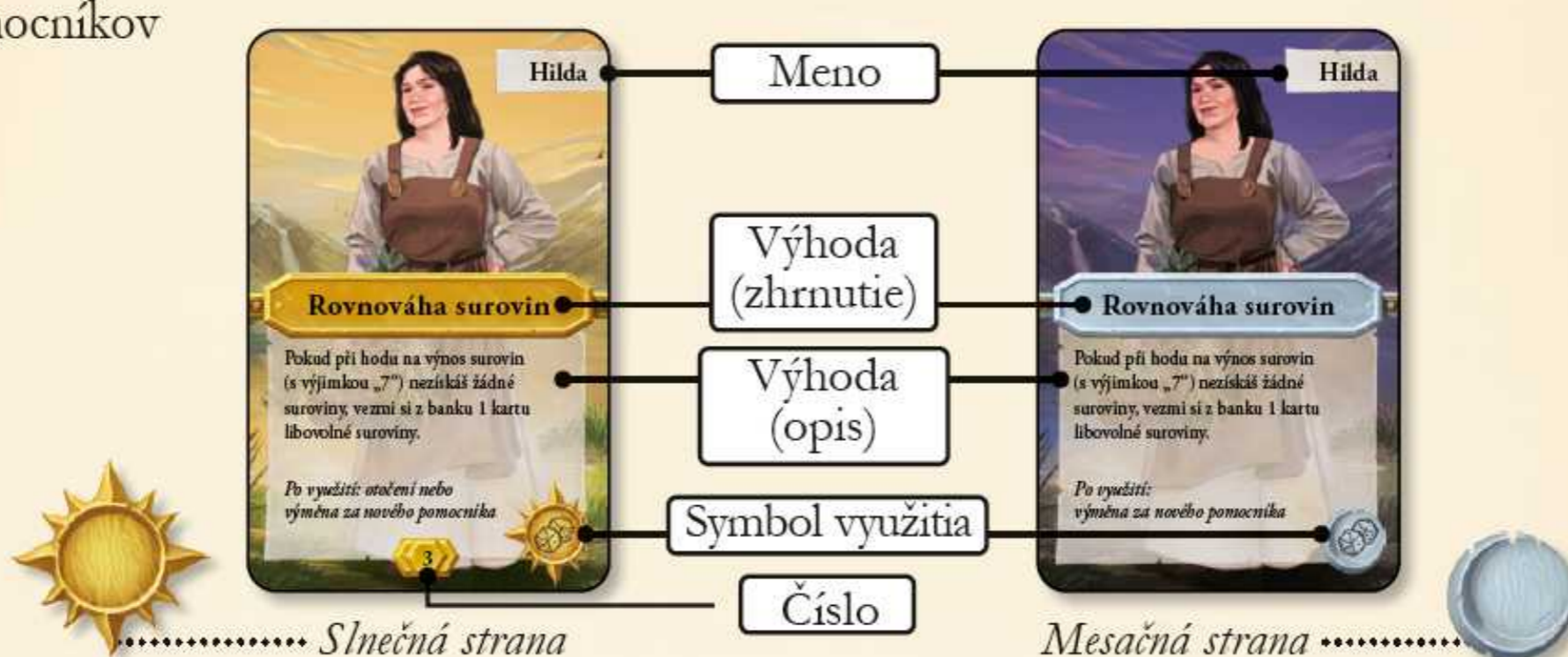
HERNÝ MATERIÁL

12 doštičiek
pomocníkov



ŠTRUKTÚRA DOŠTIČIEK

Všetky doštičky pomocníkov vyzerajú takto:



PRÍPRAVA HRY

Hru pripravte obvyklým spôsobom.

Všetky doštičky pomocníkov zoradíte vo vzostupnom poradí podľa ich čísel slnečnou stranou hore. Vezmite toľko doštičiek, koľko je hráčov, a začnúc číslom 1 (Asla) z nich vytvorte štartovaciu kôpku. Najnižšie číslo bude dole a najvyššie navrchu.

Príklad: Pri 3 hráčoch vezmite pomocníkov č. 1, 2 a 3, pri 6 hráčoch pomocníkov č. 1 – 6.

Všetky zostávajúce doštičky pomocníkov zamiešajte a vyberte z nich náhodne toľko, koľko hráčov sa zúčastní partie. Vložte ich vedľa štartovacej kôpky slnečnou stranou hore, aby na ne všetci dobre dosiahli. Zostávajúce doštičky pomocníkov vráťte do škatule, v danej hre nebudú potrebné.

Príklad: Začiatková situácia v partii 4 hráčov by mohla vyzerať takto:



Variant: môžete použiť všetkých 12 pomocníkov aj pri menej než 6 hráčoch. Hra bude vďaka tomu zložitejšia. V tomto prípade vložte všetky zostávajúce doštičky pomocníkov tiež do ponuky vedľa štartovacej kôpky.

PRIEBEH HRY

V zásade platia pravidlá základnej hry, príp. rozšírenia *Námorníci*. V nasledujúcom texte sú opísané dodatočné pravidlá pre tento scenár.

Keď pri príprave hry umiestnite svoju druhú dedinu, vezmite si vrchnú doštičku pomocníka zo štartovacieho balíčka.

Pozor: Všetkých pomocníkov, ktorých si vezmete, umiestňujte vždy pred seba slnečnou stranou hore.

Každý pomocník disponuje jedinečnou výhodou, ktorá je uvedená na doštičke. Symboly v slnku, resp. mesiaci v pravej dolnej časti doštičky určujú, kedy môžete daného pomocníka využiť:

☀ Tohto pomocníka môžete využiť raz počas svojho ťahu.

☾ Túto výhodu je možné využiť pri hode ktoréhokoľvek hráča (vrátane 3.).

Keď prvýkrát využijete výhodu svojho pomocníka, máte 2 možnosti:

- Otočte doštičku pomocníka zo slnečnej na mesačnú stranu. V takom prípade si ho môžete ponechať a jeho výhodu využiť ešte raz.
- Vráťte svojho aktuálneho pomocníka slnečnou stranou hore späť do ponuky a vezmite si z nej iného. Nového pomocníka môžete využívať až od svojho nasledujúceho ťahu.

Ak svojho pomocníka otočíte mesačnou stranou hore, nemôžete ho vymeniť za nového, kým jeho výhodu znova nevyužijete. Potom ho vymeníte automaticky. Myslite na to, že po celú hru musíte mať pred sebou stále jedného pomocníka.



Príklad 1: Máte pred sebou vyloženú Hildu slnečnou stranou hore a využijete jej výhodu. Mohli by ste ju vymeniť, ale radšej si ju ponecháte, aby ste jej výhodu mohli neskôr využiť znova. Jej doštičku preto otočíte (mesačnou stranou hore).



Príklad 2: Máte pred sebou vyloženú Hildu mesačnou stranou hore a využijete jej výhodu. Následne ju musíte vrátiť späť do ponuky a vybrať si odtiaľ nového pomocníka, ktorého si vyložíte pred seba (slnečnou stranou hore).

Ďalšie pravidlá

- Ak získate pomocníka vo svojom ťahu, môžete ho využiť až vo svojom nasledujúcom ťahu.
- Ak hráte s doplnkom pre 5 – 6 hráčov a používate staršiu verziu s „mimoriadnou fázou stavania“, nemôžete v nej svojho pomocníka využiť. Ak používate aktuálnu verziu, môže svojich pomocníkov využívať vo svojom ťahu aj hráč s kameňom, resp. loďou č. 2.

PODROBNOSTI O POMOCNÍKOCH

V nasledujúcom texte nájdete podrobné opisy, resp. príklady týkajúce sa jednotlivých pomocníkov a ich výhod.

1x



Vynútený obchod

ASLA je sebavedomá liečiteľka. Jej mimoriadne schopnosti sa uplatnia najmä v časoch veľkej núdze.

Vyberte si 1 surovinu, ktorú si následne vyžiadajte od 1 alebo 2 spoluhráčov. Ak ju majú, musia vám dať 1 jej kartu. Za každú takto získanú surovinu musíte dať príslušnému hráčovi 1 vlastnú kartu suroviny, dokonca aj tú, ktorú vám predtým dal sám (ak to uznáte za vhodné). Ak žiadny z vyzvaných hráčov danú surovinu nemá, považuje sa táto výhoda napriek tomu za využitú.

Príklad: Vyžiadate si od červeného hráča rudu. Ten vám dá jej kartu, za ktorú mu venujete 1x obilie. Následne požadujete rudu od modrého hráča, ktorý však žiadnu nemá.

1x



Pomoc pri stavbe ciest

YNGVI je voľnomyšlienkar so stovkami nových nápadov. S jeho pomocou je možné dokázať nepredstaviteľné veci.

Keď staviate cestu, môžete nahradiť 1x drevo alebo 1x il ľubovoľnou inou surovinou.

Príklad: Chcete postaviť cestu, ale nemáte žiadny il. Zaplatíte teda 1x drevo a chýbajúci il nahradíte obilím (alebo ľubovoľnou inou surovinou).

3



Rovnováha surovín

HILDA je nadaná kuchárka. S minimom prísad je schopná vytvoriť lahodný pokrm a nikto nezostane hladný.

Ak vo fáze výnosu nedostanete žiadne suroviny, smiete si okamžite (skôr než ostatní využijú svojich pomocníkov) vziať 1 kartu ľubovoľnej suroviny z banku. Výnimku predstavuje hod „7“, keď Hildu využiť nemožno.

Príklad: Pri hode na výnos surovín padne 8. Vy však nemáte dediny ani mestá pri žiadnej krajine s číslom 8, preto nedostanete žiadne suroviny. Rozhodnete sa teda využiť Hildu a vezmete si 1 ľubovoľnú kartu suroviny z banku.

1x



Presun cesty

HÖGNI je mimoriadne zručný remeselník a staviteľ lodí. Svoju sekeru nikdy neodkladá, dokonca ani v spánku.

Môžete odobrať z herného plánu 1 svoju nezakončenú cestu a umiestniť ju podľa bežných pravidiel na iné miesto na hernom pláne.



Príklad: Cesta sa považuje za „nezakončenú“, ak sa na jednom jej konci nenachádza vaša figúrka (cesta, dedina, mesto). Bielo označené cesty na obrázku sú nezakončené.

5



Ochrana pred 7

THOROLF je charizmatický vodca. Ako vrchný sudca má na starosti, aby v Cataně vládla spravodlivosť.

Keď padne 7, MUSÍTE Thorolfa využiť. Ak máte v ruke viac ako 7 kariet surovín, o žiadne neprídete. Ak ich máte najviac 7, vezmite si 1 kartu ľubovoľnej suroviny z banku.

1x



Výber akčnej karty

DIARA naplňuje svojim bezbrehým optimizmom srdcia všetkých osadníkov radosťou a odvahou.

Pri nákupe jednej akčnej karty smiete 1 z 3 požadovaných surovín nahradiť ľubovoľnou inou surovinou. Potom sa pozrite na vrchné 3 akčné karty, 1 z nich si vyberte a zvyšné 2 zamiešajte späť do balíčka.

Príklad: Chcete si kúpiť akčnú kartu, chýba vám však rudu. Preto zaplatíte 1x vlnu, 1x obilie a nahradíte chýbajúcu rudu ilom. Navyše sa pozriete na vrchné 3 akčné karty a 1 z nich si necháte.

1x



Surovina pre potrebných

RYAN je mierumilovný vodca, ktorý sa neustále usiluje o dohodu a spravodlivú rovnováhu.

Po tom, ako ste hodili na výnos surovín a došlo k ich rozdeleniu, môžete si vybrať 1 spoluhráča, ktorý má viac (viditeľných) víťazných bodov než vy. Prezrite si jeho karty surovín v ruke a 1 z nich si nechajte.

1x



Rytier staviteľom

GREGOR je vzdelaný muž, ktorého originálne nápady sú vždy v prospech všetkých obyvateľov.

Smiete odstrániť z hry 1 svoju zahraničnú kartu Rytier a vďaka tomu vykonať jednu z nasledujúcich akcií:

- Postaviť 1 dedinu za 1x drevo a 1x hlinu.
- Postaviť 1 mesto za 2x rudu a 1x obilie.

Príklad: Doteraz ste zahrali 2 Rytierov. Chcete rozšíriť dedinu na mesto, ale nemáte dostatok obilia. Odstránite preto 1 Rytiera, zaplatíte 2x rudu a 1x obilie a postavíte mesto. Vaše vojsko teraz tvorí jediný Rytier.

1x



Obchod 2 : 1

STINA má bojovnú povahu a nikdy sa nevzdáva. Vyznáva zásadu, že by mal každý dostať druhú šancu.

Môžete meniť 1 ľubovoľnú surovinu v pomere 2 : 1 tak často, ako chcete. Keď však vykonáte nejakú inú akciu (napríklad obchod so spoluhráčom alebo stavenie), nemôžete naďalej túto výhodnú výmenu využívať.

Príklad: Vyberiete si il a vymeníte trikrát za sebou 2x il (celkovo teda 6x il) za 1x vlnu, 1x obilie a 1x rudu.

1x



Zlodej na púšť

DIGUR je urastený a obávaný bojovník. Vystupuje rázne proti všetkým zlodejom a lupičom v Cataně.

Môžete presunúť zlodeja na púšť. Potom získate 1 kartu suroviny zodpovedajúcu krajine, odkiaľ ste zlodeja zahnali. Digura môžete využiť pred hodom aj po ňom na výnos surovín, zlodej sa však momentálne nesmie nachádzať na púšti.

Príklad: Zlodej blokuje pole. Skôr než budete hádzať, využijete Digura. Presuniete zlodeja na púšť a získate z banku 1x obilie.

1x



Surovina od zlodeja

KAJA je neohrozená priateľka, ktorej účinnú podporu nie je dobré podceňovať.

Môžete si vziať z banku 1 kartu suroviny zodpovedajúcu krajine, v ktorej sa momentálne nachádza zlodej. Ak ide o púšť, získate ľubovoľnú surovinu.

Príklad: Zlodej blokuje hory. Využijete Kaju a získate 1x rudu.

1x



Výmena akčných kariet

CARLA je múdra mladá dáma, ktorá ovláda mnoho jazykov a predstavuje veľkú pomoc pre každého obchodníka.

Môžete 1 svoju doteraz nezahranú akčnú kartu zasunúť pod balíček akčných kariet a vziať si z neho vrchnú kartu. Pre istotu pripomíname, že akčnú kartu nesmiete zahrať v rovnakom ťahu, v ktorom ju získate (ak vám neprinesie 10. víťazný bod).