

CATAN

OSADNÍCI Z KATANU

Rychlá karetní hra

pro 2–4 hráče od 8 let, autor Klaus Teuber

OBSAH HRY

- 67 karet surovin – 11x cihly, 11x dřevo, 16x ruda, 15x vlna, 14x obilí
- 42 karet staveb – 9 karet cesty, 15 karet vesnice (na zadní straně město), 5 karet rytíře, 9 karet rozvoje města a 4 přehledové karty se stavebními náklady
- 1 karta osudu

CÍL HRY

V této rychlé hře jde o to, aby hráči co nejlépe využili své suroviny na stavbu vesnic, měst, rozvoje města, rytířů a cest, a tím získávali vítězné body. Zatímco jednou postavené vesnice, města a rozvoje města zůstávají hráčům natrvalo, cesty a rytíři své majitele mění.

Vítězem se stává ten, kdo se svými vyloženými kartami nejdříve získá deset vítězných bodů.



Vítězný bod

PŘÍPRAVA HRY

Karty staveb

Karty staveb (cesty, vesnice / města, rytíři a rozvoje města) se rozřídí a položí doprostřed stolu vedle sebe jako 4 oddělené balíčky. Při hře ve dvou a třech hráčích se z nich několik karet vyřadí.

Hra ve dvou hráčích: Vyřadí se všechny karty, které jsou v pravém dolním rohu označeny symbolem třech nebo čtyř hráčů.

Hra ve třech hráčích: Vyřadí se pouze karty, které jsou označeny symbolem čtyř hráčů.

Ve hře čtyř hráčů se bude hrát se všemi kartami staveb.

- Karty vesnic / měst musí být položeny tak, aby v balíčku ležely stranou „vesnice“ nahoru. Balíček se před hrou zamíchá.
- Karty rytíř a karty cesta mají stranu A, na které je popsána výhoda, a stranu B, na které je zobrazen 1 vítězný bod. Tyto karty musí v balíčku ležet tak, aby byly vidět jejich strany A.
- Karty rozvoje města se položí lícem nahoru.

Karty surovin a tržiště:

- Všechny karty surovin se zamíchají dohromady a položí se lícem dolů jako dobírací balíček. Z tohoto balíčku se odebere pět karet, které se vyloží lícem nahoru jako karty tržiště.
- Každý hráč si z dobíracího balíčku dobere tři karty surovin. Karty surovin si hráči drží v ruce skrytě před ostatními.

Rozložení karet surovin a karet staveb:



Karta osudu bude při hře ve třech a čtyřech hráčích položena vedle odkládacího balíčku bílou šipkou nahoru. **Poznámka:** Při hře ve dvou hráčích se tato karta nepoužívá.

Pozor: Směr šipky neoznačuje pořadí hráčů. Funkce této karty bude vysvětlena v části „Cesta a rytíř mění majitele“.



Počáteční rozmístění: Na začátku hry si každý hráč vezme jednu vesnici a jednu cestu a vše vyloží před sebe. Cesta bude vyložena stranou A nahoru. Každý hráč tedy začíná hru s jedním vítězným bodem. Kromě toho si každý vezme jednu přehledovou kartu se stavebními náklady, kterou si také položí před sebe.

PRŮBĚH HRY

Nejstarší hráč začíná. Kdo je na tahu, má následující možnosti, které se provádí v uvedeném pořadí:

1. Výměna karty(et) suroviny: Na tržišti, s hráčem nebo s dobíracím balíčkem.
2. „Postavení“ karty(et) staveb: Hráč vyloží kartu staveb před sebe a zaplatí suroviny uvedené na přehledové kartě stavebních nákladů.
3. Dobrání karty(et) surovin.

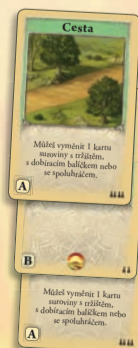
Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček, nezávisle na směru šipek na kartě osudu. Pokud je v průběhu hry dobírací balíček spotřebován, odkládací balíček se zamíchá a položí jako nový dobírací balíček.

1. Výměna karty(et) suroviny

Hráč může na začátku svého tahu vyměňovat karty surovin. Kolik karet smí maximálně vyměnit, záleží na tom, kolik cest má před sebou vyložených stranou A nahoru - cesty ležící stranou B nahoru se nepočítají.

- Nemá-li hráč před sebou vyloženou žádnou cestu stranou A nahoru: Hráč smí vyměnit pouze jednu kartu s dobíracím balíčkem.
- Má-li hráč před sebou vyloženou jednu nebo více cest stranou A nahoru: Hráč smí za každou tuto cestu vyměnit jednu kartu s dobíracím balíčkem, s tržištěm nebo s jedním hráčem.

Na obrázku vpravo má hráč před sebou vyloženy tři cesty. Dvě cesty jsou vyloženy nahoru stranou A. Hráč může vyměnit dvě karty surovin.



Výměna s dobíracím balíčkem: Hráč odloží na odkládací balíček maximálně tolik karet surovin, kolik má před sebou vyložených cest stranou A nahoru. Poté si z dobíracího balíčku dobere tolik karet, kolik jich odložil.

Výměna s tržištěm: Hráč si vezme z tržiště maximálně tolik karet surovin, kolik má před sebou vyložených cest stranou A nahoru. Poté položí zpět na tržiště přesně tolik karet, kolik si jich vzal.

Výměna se spoluhráčem: Hráč si může vzít ze skrytých karet v ruce jednoho libovolného spoluhráče maximálně tolik karet surovin, kolik má před sebou cest vyložených stranou A nahoru. Poté vrátí tomuto hráči zpět tolik karet surovin, kolik si jich vzal. Přitom mu smí vrátit i karty, které si od něj vzal.

Důležité: Vyměňuje-li hráč dvě nebo více karet surovin, může pro každou kartu využít jinou možnost výměny. Má-li například před sebou vyloženy tři cesty stranou A nahoru, může jednu kartu vyměnit s tržištěm, jednu s jedním spoluhráčem a jednu s jiným spoluhráčem.

Pozor: Má-li hráč postaven rozvoj města „Knihovna“, může si jedenkrát ve své fázi výměny vybrat jednu kartu z odkrytých karet v ruce jednoho spoluhráče, namísto aby si ji vzal náhodně ze zakrytých karet v ruce. Pokud by hráč chtěl vyměnit i druhou kartu se stejným spoluhráčem, musí si vzít opět jednu kartu náhodně ze zakrytých karet v ruce. Spoluhráč má předtím možnost si své karty zamíchat.

2. „Postavení“ karty(et) staveb



Vesnice: Vesnice se počítá za jeden vítězný bod. Postavení vesnice stojí 1 x dřevo, 1 x cihly, 1 x obilí a 1 x vlnu. Hráč zaplatí stavební náklady tím, že odloží na odkládací balíček tyto karty surovin. Poté si vezme kartu vesnice ze zásoby a položí si ji před sebe. Není-li již v zásobě žádná vesnice, nemohou se stavět žádné nové vesnice. Karty vesnice se pokládají do řady vedle sebe. Postavil-li hráč vesnici, **může** otočit kartu osudu na druhou stranu.



Město: Město se počítá za dva vítězné body. Postavení města stojí 2 x obilí a 3 x rudy. Postaví-li hráč město, tak po zaplacení stavebních nákladů otočí jednu svou kartu vesnice na stranu s městem (vítězný bod za otočenou vesnici se již nezapočítává). Pak přečte na otočené kartě událost, která platí pro všechny hráče. Nastane-li událost „Přepadení zloději“, **musí** být také otočena karta osudu. Nemá-li hráč před sebou vyloženou žádnou kartu vesnice, kterou by otočil, nemůže město postavit.

Důležité: Dokud hráč ještě vesnici na město nepřemění, nesmí se na zadní stranu s napsanou událostí (stranu s městem) dívat.



Rozvoj města: Rozvoj města se počítá za tři, případně čtyři vítězné body. Postavení rozvoje města stojí 3 x vlnu a 1 x rudu. Kdo chce postavit rozvoj města, zaplatí nejprve stavební náklady. Poté si vybere kartu z balíčku karet rozvoje města a položí ji na svou kartu města. Vítězné body na překryté kartě města se již nezapočítávají. Každý rozvoj města nabízí určitou trvalou výhodu, která je popsána na příslušné kartě. Tato výhoda platí ihned. Hráč smí každý rozvoj města postavit pouze jednou. Jeden hráč tedy například nesmí mít postaveny 2 Kostely. Kdo nemá vyloženo žádné město, nemůže také postavit žádný rozvoj města.



Cesta: Cesta stojí 1 x dřevo a 1 x cihly. Cesty se pokládají přes sebe tak, aby zůstal viditelný jejich text, případně vítězné body. Svou první kartu cesty musí hráč vyložit stranou A nahoru. Svou další kartu cesty musí vyložit stranou B nahoru. Následující karty cest musí hráč vyložit vždy tak, aby se strany A a B střídaly.



Rytíř: Rytíř stojí 1 x obilí, 1 x vlnu a 1 x rudu. Stejně jako karty cest budou i karty rytířů kladeny přes sebe, takže jejich text, případně vítězné body, budou stále vidět. Hráč musí svou první kartu rytíře vyložit stranou A nahoru. Následující karty rytířů musí hráč vyložit vždy tak, aby se strany B a A střídaly.

Cesta a rytíř mění majitele:

- Staví-li hráč cestu nebo rytíře a v zásobě již není žádná potřebná karta, vezme si horní kartu cesty nebo kartu rytíře od spoluhráče. Kartu ztratí ten spoluhráč, který k němu sedí nejbližve ve směru šipky na kartě osudu. Nevlastní-li tento spoluhráč žádnou cestu nebo žádného rytíře, bude přeskočen a příslušnou kartu ztratí následující spoluhráč ve směru šipky.
- Vlastní-li hráč Kostel nebo Citadelu, je chráněn jeho první rytíř nebo jeho první tři cesty a nemohou mu být odebrány. Pokud by tedy vlastnil pouze jednoho rytíře, případně tři nebo méně cest, bude přeskočen.

Další důležitá stavební pravidla:

- Hráč smí při výstavbě nahradit jednu surovinu třemi stejnými surovinami, kolikrát chce.
- V jednom tahu smí hráč postavit každý druh stavby pouze jednou. Je povoleno postavit více různých druhů staveb. Není tudíž například možné postavit ve stejném tahu dvě cesty. Ale je možné postavit jednu cestu a jednoho rytíře.

3. Dobrání karty(et) surovin

Hráč si dobere dvě vrchní karty z dobíracího balíčku. Za každou svou kartu rytíře, která je vyložena stranou A nahoru, si smí hráč dobrat jednu další kartu.

KONEC HRY

Hra končí, když hráč na řadě získá 10 vítězných bodů.

Obrázek ukazuje vyložené karty hráče, který hru vyhrál: Hráč vlastní dvě vesnice, jednu vesnici přestavěl na město a jedno město vylepšil kostelem. Dvě karty rytířů a čtyři karty cest mu přinesly další tři vítězné body.



HRA V PĚTI ČI V ŠESTI HRÁČÍCH

Hra může být beze změn a se stejnými pravidly hrána velmi dobře také v pěti či šesti hráčích. Ovšem je k tomu potřeba ještě jedna stejná hra *Osadníci z Katanu Rychlá karetní hra*. Karty surovin z obou her se smíchají dohromady. Bude potřeba ale jen část karet staveb ze druhé hry, jejichž množství závisí na počtu hráčů.

Hra v pěti hráčích: Z druhé hry budou přidány všechny karty staveb, které jsou označeny symbolem třech hráčů.

Hra v šesti hráčích: Z druhé hry budou přidány všechny karty staveb, které jsou označeny symbolem třech nebo čtyř hráčů.



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Distributor pro SR:

Albi s.r.o.
Oravská ulica 8557/22, Žilina
www.albi.sk

©2011 KOSMOS Verlag

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licence: Catan GmbH, www.catan.com
Ilustrace: Michael Menzel, www.atelier-krapplack.de
Grafika: Michaela Kienle, www.fine-tuning.de