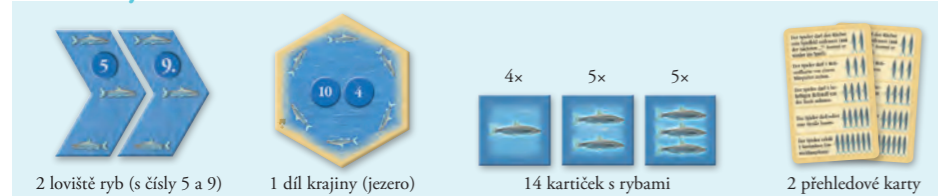


## RYBÁŘI Z KATANU

### Dodatečný materiál:



### PŘÍPRAVA

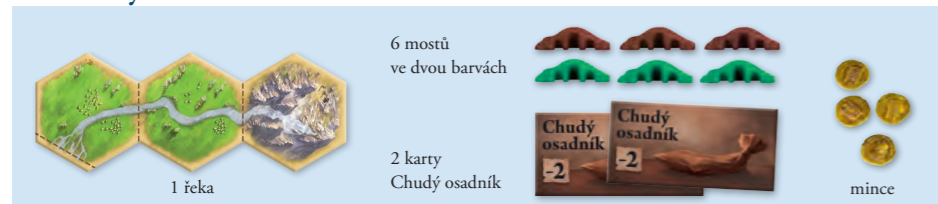
Obě jezera nahrazují pouště. Jezera nelze umístit na okraj ostrova (pobřeží). Nové kartičky s rybami se zamíchají dohromady s kartičkami z verze pro 3–4 hráče. Všechna loviště ryb se rozloží na rám s mořem tak, aby nezakrývala žádný přístav.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA

Během mimořádné fáze stavění nelze kartičky s rybami využívat. Jinak se hraje podle pravidel pro 3–4 hráče.

## KATANSKÉ ŘEKY

### Dodatečný materiál:



### PŘÍPRAVA

Sestavte rám a umístěte všechny tři řeky tak, jak ukazuje schéma k tomuto scénáři.

Z herního materiálu základní hry, resp. rozšíření pro 5–6 hráčů

vytřídíte následující krajiny: 3× hory, 2× vrchovinu, 3× pastvinu a 2× poušť.

Ze zbývajících krajin se náhodně dorvoří ostrov. Pravidlo o umístění žetonů s čísly „2“ a „12“ na jednu krajinu se nepoužije.



### DODATEČNÁ PRAVIDLA

V mimořádné fázi stavění není možné používat mince k nákupu surovin.

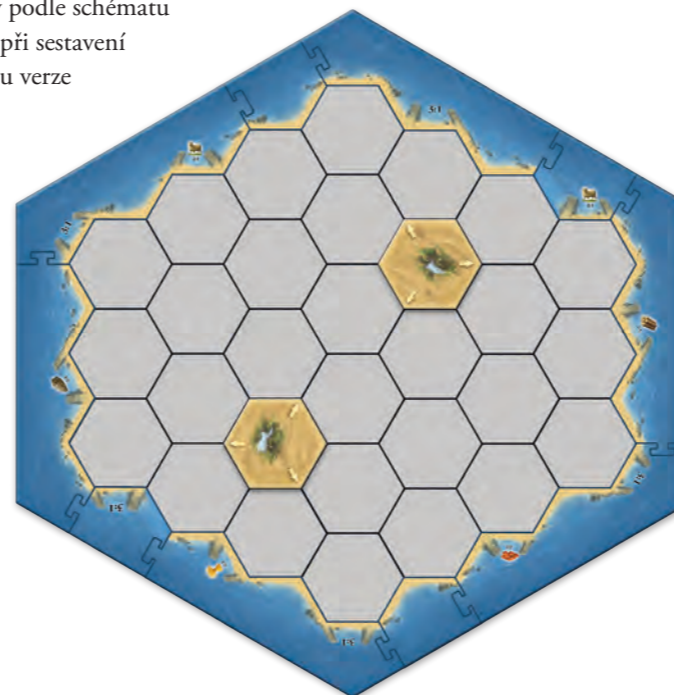
## PUTOVÁNÍ KARAVAN

### Dodatečný materiál:



### PŘÍPRAVA

Oázy umístěte na ostrov podle schématu k tomuto scénáři. Jinak při sestavení ostrova postupujte jako u verze pro 3–4 hráče.



### DODATEČNÁ PRAVIDLA

Jestliže hráč postaví ve svém tahu (mimo fázi zakládání) jednu či více vesnic nebo rozšíří některou svou vesnici na město, přidá se na konci tohoto tahu **před mimořádnou fází stavění** na herní plán právě 1 velbloud podle obvyklých pravidel.

Pokud během mimořádné fáze stavění postaví vesnici/vesnice, resp. rozšíří vesnici/vesnice na město alespoň jeden hráč, přidá se **po skončení celé mimořádné fáze stavění** na herní plán 1 další velbloud podle obvyklých pravidel.

Jestliže dojde po mimořádné fázi stavění k přidání velblouda, zahajuje hlasovací kolo ten z hráčů, jehož běžný tah právě skončil. Tento hráč rovněž přidává velblouda, pokud dle běžných pravidel nedosáhne většiny jeden či více hráčů.

Nyní se na herním plánu nachází dvě oázy, z nichž může vyrazit dohromady 6 karavan. Při přidávání nového velblouda se mohou hráči zcela svobodně rozhodnout, v jaké oáze zahájí putování karavany či kterou karavanu novým velbloudem prodlouží.

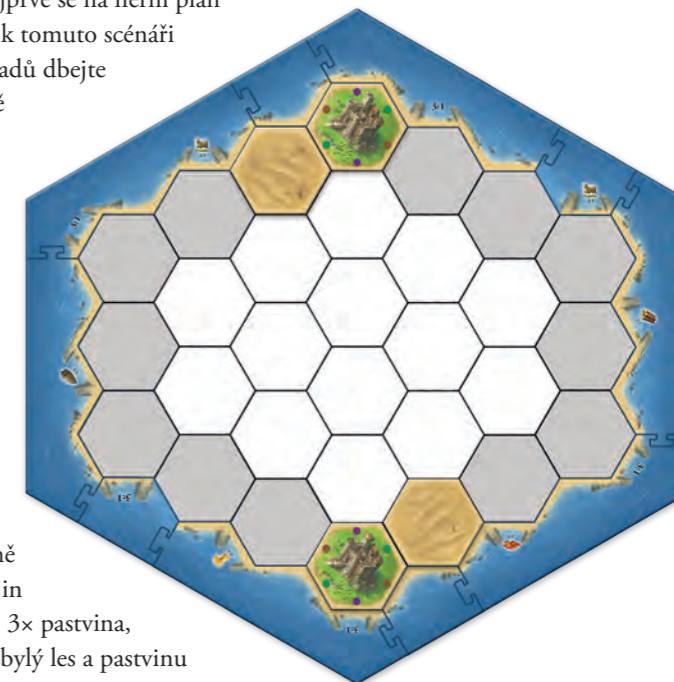
## NÁJEZD BARBARŮ

### Dodatečný materiál:



### Příprava

► Rozložení krajin: Nejprve se na herní plán umístí dle schématu k tomuto scénáři pouště a hrady. U hradů dbejte na to, aby byly stejně orientovány, tj. aby barevné tečky ukazovaly v obou případech stejným směrem. Na šedě označený vnější okraj ostrova se náhodně rozmístí následující krajiny: 3× les, 3× vrchovina, 2× pastvina, 2× hory a 2× pole. Vnitřní bílou plochu náhodně vytvoří pomocí krajin 2× les, 2× vrchovina, 3× pastvina, 3× hory a 4× pole. Zbylý les a pastvinu nebudete potřebovat.



► Umístění žetonů s čísly:

Po sestavení ostrova se na jednotlivé krajiny položí žetony s čísly podle příslušného schématu. Nebudete potřebovat jeden žeton „2“ a „12“.

► Barevná kostka se položí na jeden hrad.

► Dále se postupuje dle pravidel pro verzi pro 3–4 hráče.





## DODATEČNÁ PRAVIDLA

### Vyloďení barbarů na Katanu

- Na pobřeží se vyskytují vždy dva žetony s čísly „5“ a „9“. Když při hodu na nájezd barbarů padne kterékoli z těchto čísel, umístí se jeden barbar na každé pole s daným číslem. Protože se při vyloďování hází na 3 různá čísla, může během jednoho nájezdu přistát na Katanu až 5 barbarů.

### Pohyb rytířů/vyhánění barbarů

- K pohybu rytířů dochází na konci tahu po fázi obchodování a stavění. Poté, co se zkontroluje, zda byly splněny předpoklady pro vítězství nad barbary, následuje mimořádná fáze stavění.

### Mimořádná fáze stavění

- Akční karty/rytíři: Stejně jako ve verzi pro 3–4 hráče se zakoupené akční karty ihned odkryjí a vyhodnotí. Pokud je hráči dovoleno nasadit nového rytíře díky kartě Pasování rytíře, musí se s tímto rytířem pohnout z hradu v návaznosti na své další aktivity v mimořádné fázi stavění ještě předtím, než přijde v mimořádné fázi stavění na řadu další hráč. Jestliže si hráč koupí více akčních karet a získá díky nim více rytířů, musí je nejprve všechny nasadit, než s nimi bude moci pohybovat. Pohybovat se však mohou pouze rytíři, kteří vstoupili do hry díky Pasování rytíře.

Přesný průběh mimořádné fáze stavění pro každého hráče vypadá následovně:

- Hráč staví silnice, vesnice a města (nezapomeňte na nájezdy barbarů) a kupuje/vyhodnocuje akční karty.
- Hráč přesune z hradu rytíře, kteří vstoupili do hry díky kartám Pasování rytíře (až na maximální povolenou vzdálenost, je možné použít obilí).
- Hráč vyhodnotí boje, k nimž došlo v důsledku nasazení nebo pohybu rytířů.

- ▶ Zlato: V mimořádné fázi stavění není možné používat mince k nákupu surovin.

### Vítězství nad barbary

- Po každém hráčově tahu, resp. po skončení jeho aktivit v mimořádné fázi stavění se kontroluje, zda byly splněny předpoklady pro vítězství nad barbary. Kontrola začíná na krajině vedle jednoho z obou hradů a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Protože na samotných hradech a pouštích se žádní barbaři nemohou nacházet, tato pole nemohou být ani osvobozena. Je jedno, u kterého hradu s kontrolou začnete.

## KUPCI A BARBAŘI

### Dodatečný materiál:



### PŘÍPRAVA

- ▶ Sestavte rám podle schématu na str. 6 se zakomponováním obou nových dílů.
- ▶ V souladu se schématem umístěte na herní plán 3 lomy na mramor, 3 sklárny, 2 pouště a nový hrad. Nové lomy na mramor a sklárny se mírně odlišují od těch z verze pro 3–4 hráče, protože umožňují stavět silnice a vesnice i na pobřeží. To je důležité, jinak by totiž nebylo možné dostat se k určitým přístavům. Dbejte na to, aby se tyto díly

krajin umístily tam, kde se nachází přístavy. Všechny přístavy by měly být dostupné, jak ukazuje schéma k tomuto scénáři.

- ▶ Zbývající volná místa na ostrově vyplňte náhodně rozmístěnými díly krajin. Budou zapotřebí všechny krajiny ze základní hry i rozšíření pro 5–6 hráčů.
- ▶ Žetony s čísly umístěte rovněž podle schématu k tomuto scénáři. (Vzhledem k velkému množství dílů, na které nepřijdou žádná čísla, by zde abecední umístování nefungovalo.) Budou zapotřebí všechny žetony s čísly z rozšíření pro 5–6 hráčů.
- ▶ Karty se zbožím z hradu položte vedle herního plánu. Karty se zbožím z lomu na mramor rozdělte na 3 zhruba stejně velké hromádky a ke každému přiřadte jednu. Stejně naložte i se zbožím ze sklárny. Pokud by v průběhu hry karty z některého lomu nebo sklárny došly, použijte karty z ostatních hromádek. Jednotlivé hromádky nejsou pevně svázaný s žádným dílem.
- ▶ I ve hře 5 či 6 hráčů jsou ve hře pouze 3 barbaři. Jejich figurky postavte na cesty označené X.



## DODATEČNÁ PRAVIDLA

### Cílové lokace

- ▶ Na všech cestách je možné stavět silnice podle běžných pravidel. Lom na mramor a sklárna z verze pro 3–4 hráče mají 7 zastavitelných cest, jejich protějšky z doplňku pro 5–6 hráčů mají těchto cest 12. Na prostřední křižovatce těchto krajin nelze ani nyní stavět žádné vesnice. Na cílových lokacích z verze pro 3–4 hráče je možné (při dodržení pravidla odstupe) stavět vesnice/města na 4 vrcholech (křižovatkách), na cílových lokacích z doplňku pro 5–6 hráčů na všech 6 vrcholech (křižovatkách). Pravidlo odstupe platí pochopitelně i zde.

### Když padne „2“ a „12“

- ▶ Pokud někdo hodí „2“ nebo „12“, už svůj hod neopakuje, protože se na herním plánu vyskytují krajiny s těmito čísly.

### Mimořádná fáze stavění

- ▶ V mimořádné fázi stavění není možné používat mince k nákupu surovin.
- ▶ V mimořádné fázi stavění není možné pohybovat (ani jinak využívat) vozy. Je však možné je vylepšovat.

Autor: Klaus Teuber  
Licence: Catan GmbH © 2008, catan.de  
Ilustrace: Michael Menzel  
Tvorba: Michaela Kienle  
Design figurek: Andreas Klobner  
3D-Grafik: Andreas Resch  
Redakce edice 2015: Arnd Fischer  
Redakce: Sebastian Rapp  
Překlad: Václav Pražák

© 2008, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: +49 711 2191 – 199  
info@kosmos.de, kosmos.de

Všechna práva vyhrazena. MADE IN GERMANY.  
Art.-Nr.: 693404

Albi

Distributor pro ČR:  
ALBI Česká republika a. s.  
Thámová 13  
186 00 Praha 8  
Infolinka: +420 737 221 010  
www.albi.cz

Distributor pro SR:  
ALBI, s. r. o.  
Oravská ulica 8557/22  
010 01 Žilina  
www.albi.sk

CZ

# CATAN

ROZŠÍŘENÍ 5-6 HRÁČŮ  
KUPCI A BARBAŘI

## HERNÍ MATERIÁL

### 53 herních figurek

- ▶ 12 rytířů, 6 v každé barvě
- ▶ 6 mostů, 3 v každé barvě
- ▶ 2 vozy, 1 v každé barvě
- ▶ 12 barbarů, bronzová barva
- ▶ 10 mincí, 5 s hodnotou 1, 5 s hodnotou 5
- ▶ 11 velbloudů, bronzová barva

### 24 herních karet

### 4 předlisované kartonové archy

### 1 pravidla hry

**Poznámka:** Aby bylo v případě potřeby možné znovu roztřídit komponenty z jednotlivých produktů hry CATAN, jsou díly krajin z doplňku 5–6 hráčů rozšíření CATAN – Kupci a barbaři označeny následujícím symbolem: Nachází se na přední straně v levém dolním rohu.

## OBSAH PRAVIDEL

- Hra pro 5–6 hráčů Strana 1
- Rybáři z Katanu Strana 2
- Katanské řeky Strana 2
- Putování karavan Strana 3
- Nájezd barbarů Strana 4–5
- Kupci a barbaři Strana 5–6

## Obecné pokyny k těmto pravidlům

Ve všech případech budete potřebovat základní hru CATAN – Osadníci z Katanu, její rozšíření pro 5–6 hráčů, stejně jako herní materiál z příslušných scénářů rozšíření CATAN – Kupci a barbaři pro 3–4 hráče. V následujícím textu bude uveden pouze dodatečný materiál z tohoto doplňku spolu se změnami v přípravě či pravidlech jednotlivých scénářů.