

Klaus Teuber

# ATLANTIS

## SCÉNÁŘE A VARIANTY



**OSADNÍCI**  
Z KATANU

## Varianty Osadníků z Katanu

Pokud hrajete rádi Osadníky z Katanu, možná se vám někdy stalo, že jste si představili nějakou změnu pravidel, protože jste chtěli hrát trochu jinak. Tato ojedinelá hra nabízí tolik možností, že je možné zachovat její napínavost i po významnější změně pravidel. Někdy však stačí k zajímavému oživení hry jen drobná změna.

V této krabici najdete celkem deset příkladů různých změn pravidel. Všechny varianty jsou hratelné se základní hrou. Některé jsou

navíc vhodné také pro rozšíření Námořníci nebo Města a rytíři. Pro některé z variant je třeba zvláštní herní materiál, který je rozepsán u každé varianty zvlášť.

Jestliže není uvedeno jinak, postavte herní plán vždy podle základních pravidel pro výstavbu variabilního herního plánu. Platí všechna pravidla ze základní hry, popřípadě použitých rozšíření. Změny v pravidlech nebo dodatky jsou uvedeny u každé varianty zvlášť.

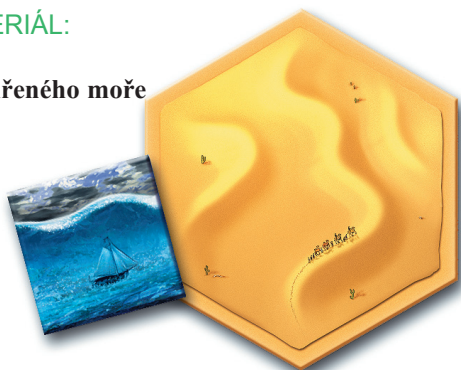
## Obsah

- |   |                           |    |                            |
|---|---------------------------|----|----------------------------|
| 1 | Scénář: Atlantis          | 6  | Varianta: Městské hradby   |
| 2 | Varianta: Události Katanu | 7  | Varianta: Hradby na Katanu |
| 3 | Scénář: V džungli         | 8  | Varianta: Velká řeka       |
| 4 | Varianta: Sopka na Katanu | 9  | Varianta: Přístavní mistr  |
| 5 | Varianta: Specialisté     | 10 | Varianta: Magická 7        |

<b>VHODNÉ PRO:</b>	základní hra
<b>POČET HRÁČŮ:</b>	3 až 4 hráči
<b>HRACÍ DOBA:</b>	cca 60 minut (základní hra)

### POTŘEBNÝ MATERIÁL:

- 1 pole pouště
- 60 žetonů rozbouřeného moře



### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Katan stojí před velkou katastrofou. Hladina moře stoupá a dříve nebo později bude pevnina zaplavena. Nejvíce jsou samozřejmě ohroženy krajiny na pobřeží.

Nelítostné moře zaplavuje pobřeží a hrozí zatopením i klidnému vnitrozemí.

### PŘÍPRAVA

Hrací plán postavte následujícím způsobem:

- Vyjměte z polí herního plánu základní sady jednu pastvinu a namísto ní přidejte jednu poušť. Obě pouště položte do středního sloupce krajiny ostrova, jako první a páté pole (tj. pouště budou na okraji hracího plánu proti sobě). Všechny ostatní krajiny postavte shodně dle pravidel na výstavbu variabilního hracího plánu.
- Žetony s čísly se rozdělí dle následujících pravidel: odstraňte jeden žeton s číslem 3 pryč, nebude v tomto scénáři zapotřebí. Ze zbylých žetonů vezměte od každé číslice přesně jednu (dohromady celkem 10) a rozmístěte je náhodně na krajiny na pobřeží. Zbylých 7 žetonů rozmístěte náhodně na vnitřní krajiny, ale tak, aby nebyly vedle sebe žádné dva žetony s červenými čísly.
- Úvodní vesnice postavte podle základních pravidel.
- Žetony rozbouřeného moře položte vedle herního plánu.

### PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Pokaždé, když některý z hráčů hodí na kostkách číslo, které se nachází na jedné z pobřežních krajín (na počátku hry jsou tam všechna čísla, samozřejmě kromě 7), počká až všichni dostanou odpovídající suroviny a poté položí jeden žeton rozbouřeného moře na pobřežní krajinu, která má číslo stejné jako právě padlo na kostkách.
- Žeton se dle předchozího pravidla umístí i na krajinu, na které stojí zloděj. Žeton musí být umístěn na krajinu vždy, i v případě, kdy tím hráč poškodí sám sebe.
- Jakmile je na poli pobřežní krajiny **pět žetonů** rozbouřeného moře, je tato krajina zaplavena. Postižené pole se z herního plánu odstraní. Na polích pouště žádné žetony rozbouřeného moře nebudou, proto nebudou pouště nikdy zaplaveny (i v případě, kdy jsou zaplavena všechna okolní pole).
- Cesty, vesnice a města, která ležela pouze na krajině, která byla zaplavena, se také z herního plánu odstraní. Postižený hráč si je vezme zpět do své zásoby.

- V dalším průběhu hry mohou být položeny žetony rozbouřeného moře i na krajiny, které byly dříve ve vnitrozemí, ale díky potopení jiných krajín se ocitnou na pobřeží. Tyto krajiny však budou zaplaveny již po položení **třetího žetonu** rozbouřeného moře.
- Vesnice může být postavena i u cesty, která po potopení krajiny nemá přímé spojení k jiné vesnici, nebo k městu.
- Jestliže je zaplavena krajina s přístavem, přístav zůstává na hracím plánu tak dlouho, dokud sousedí alespoň s jednou krajínou. Je odstraněn až v momentě, kdy není spojen s žádnou pevninou.
- Jakmile na krajíně, na které stojí zloděj, chybí pouze jeden žeton rozbouřeného moře k tomu, aby byla potopena, zloděj se okamžitě vrátí zpět na poušť. Zloděj také nesmí být žádným hráčem umístěn na takové pole.
- Hra může končit třemi způsoby:
  - 1) Jeden hráč získá 10 vítězných bodů, v tom případě vítězí okamžitě.
  - 2) Určitý počet krajín je pod vodou – a sice při třech hráčích 7 krajín, při čtyřech hráčích 8 krajín. Pak vyhrává ten, kdo má v tomto okamžiku nejvíce vítězných bodů.
  - 3) Hra může skončit také v momentě, kdy hráč, který je na tahu, již nemůže hrát (např. má potopena všechna města a vesnice). V tomto případě vyhrává hráč, který má aktuálně nejvíce vítězných bodů.

## UDÁLOSTI KATANU

autor: Klaus Teuber

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci  
rozšíření Města a rytíři

### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)

## POTŘEBNÝ MATERIÁL: balíček 38 karet

## ÚVOD DO SCÉNÁŘE

V této variantě karty nahrazují kostky. Tedy, jestliže hráč přijde na řadu, nehází kostkami jako obvykle, ale místo toho otočí horní kartu z balíčku. Číslo na kartě značí, která pole v tuto chvíli vynesou suroviny. Některé z těchto karet také způsobují určité události. Dohromady existuje 11 různých událostí, téměř na polovině karet. Aby bylo zajištěno statisticky správné rozdělení čísel, která se při házení kostkami vyskytují zcela nahodile, přináší události na kartách opět jisté náhodné prvky a dávají hře trochu jiný rozměr.

## PŘÍPRAVA

- Vyřadte z balíčku titulní kartu a kartu „Přelom roku“.
- Zbylých 36 karet zamíchejte.
- 5 karet dejte lícem dolů pod kartu „Přelom roku“. Zbytek položte lícem dolů na tuto kartu.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA (také na kartách)



### Loupež (číslo 6 x „7“)

- 1) Kdo má v ruce více než 7 surovin, polovinu z nich odevzdá.
- 2) Přesuň zloděje na libovolné pole. Od jednoho z hráčů, jehož vesnice nebo město sousedí s polem, na které byl zloděj přemístěn, si vezmi skryté jednu kartu suroviny z ruky (ne akční kartu).



### Mor (čísla „8“ a „6“)

Všichni hráči dostanou za svá města pouze 1 kartu se surovinou.

*Města a rytíři:*

*Hráči nedostanou za svá města žádné obchodní zboží.*



### Zemětřesení (číslo „6“)

Každý hráč si na libovolném místě poškodí cestu (otočí ji o 90 stupňů). Tato cesta musí být opravena, teprve potom smí hráč stavět nové cesty. Náklady na opravu cesty jsou 1x „dřevo“ a 1x „cihly“, tedy stejné jako na běžnou stavbu cesty. Poškozená cesta se stále počítá k „Nejdelší obchodní cestě“. Dokud není cesta opravena, nesmí na ní být postavena žádná vesnice.



### Dobré sousedství (číslo „6“)

Každý hráč dá svému sousedovi po levici libovolnou kartu suroviny, jestliže nějakou má.

*Města a rytíři:*

*Může jít i o obchodní zboží.*



### Rytířský turnaj (číslo „5“)

Hráč nebo hráči s největším počtem odkrytých karet „Rytíř“ obdrží jednu surovinu dle vlastní volby.

*Města a rytíři:*

*Jednu surovinu (nikoli obchodní zboží) obdrží ten, kdo má na herním plánu rytíře v součtu s nejvyšší silou.*



### Výhodný obchod (číslo „5“)

Kdo vlastní speciální kartu „Nejdelší obchodní cesta“, smí si od jednoho libovolného hráče vzít skrytě jednu kartu suroviny (ne akční kartu).

*Města a rytíři:*

*Je možné vzít kartu suroviny, kartu obchodního zboží, nikoli však kartu pokroku.*



### Klidné moře (čísla „9“ a „12“)

Hráč nebo hráči s nejvíce vesnicemi nebo městy na přístavech dostanou jednu surovinu dle vlastní volby.

*Města a rytíři:*

*Není možné si vybrat obchodní zboží.*



### Odchod zlodějů (číslo „4“)

Zloděj se ihned, bez jakýchkoli efektů, vrací zpět na poušť.



### Sousedská výpomoc (čísla „10“ a „11“)

Hráč nebo hráči s největším počtem vítězných bodů musí libovolnému hráči s nižším počtem bodů věnovat jednu kartu suroviny podle vlastní volby. (Pokud ji má/mají)

*Města a rytíři:*

*Smí se věnovat také obchodní zboží.*



### Konflikt (číslo „3“)

Kdo má (jako jediný ve hře) největší počet vyložených karet „Rytíř“ a nebo má „Největší vojsko“ si skrytě vezme z ruky libovolného hráče jednu kartu suroviny (ne akční kartu).

*Města a rytíři: Jednu surovinu (nikoli obchodní zboží) si od libovolného hráče vezme ten, kdo má na herním plánu rytíře v součtu s nejvyšší silou.*



### Úrodný rok (číslo „2“)

Každý hráč obdrží jednu kartu suroviny dle své volby.

*Města a rytíři:*

*Pouze suroviny, nikoli obchodní zboží.*



**Karty bez zvláštního efektu** (čísla 2 x „6“, 4 x „8“, 3 x „9“, 2 x „10“, 1 x „11“, 2 x „5“, 1 x „4“, 1 x „3“)

Pilní osadníci, Katan vzkvétá!

Nic se neděje.



### Přelom roku

- 1) Zamíchejte všechny karty, kromě této.
- 2) Pět karet dejte pod tuto kartu lícem dolů.
- 3) Zbylých 31 karet položte lícem dolů na tuto kartu.
- 4) Ihned otočte horní kartu z nového balíčku a vyhodnoťte její efekt.

## V DŽUNGLI

autor: Klaus Teuber

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci

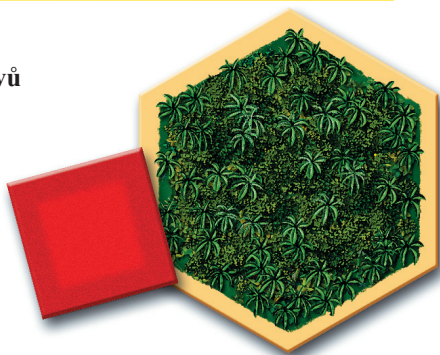
### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)

**POTŘEBNÝ MATERIÁL:**  
30 červených žetonů objevů (zadní strana žetonu rozbouřeného moře), jedno pole s džunglí



### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

V džungli nalézají obyvatelé Katanu zajímavé objevy, které budou představovány žetony. Tyto žetony jsou pak velmi prospěšné při nákupu akčních karet.

### PŘÍPRAVA

- Herní plán se rozestaví podle základních pravidel, ovšem nejprve bez pole s džunglí.
- Když postavíte herní plán včetně žetonů s čísly, nahraďte pole pastviny s „nejlepším“ číslem (5/9, 4/10, 3/11) polem džungle. Na džungli by neměl být žeton s červeným číslem a v žádném případě by na něm neměl být žeton s čísly „2“ nebo „12“.

Jestliže mají dvě pole stejně dobrou hodnotu na žetonu, rozhodne o umístění džungle začínající hráč.

- Pole pastviny dejte zpět do krabice, u této varianty nebude potřeba.
- Hráči si zakládají své počáteční vesnice dle základních pravidel.
- Červené žetony položte na dosah všem hráčům.
- Zloděj se za začátku hry postaví na pole džungle.

## PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Jestliže na kostkách padne číslo, které je na džungli, dostane každý hráč, který má vesnici na poli džungle, jeden červený žeton. Za město dostane majitel 2 červené žetony.
- Červené žetony platí při nákupu akčních karet jako žolík. Červeným žetonem můžete nahradit každou kartu suroviny, potřebnou k nákupu akční karty.
- Příklad: Hráč kupuje jednu akční kartu a platí například rudou a dvěma červenými žetony. Možné by bylo platit také kartou obilí a vlny a červeným žetonem.
- **Pozor:** Červené žetony se nepočítají jako suroviny. Jestliže na kostkách padne „7“, nemají žádný význam a nemohou být ukradeny, ani se s nimi nesmí obchodovat.

## SOPKA NA KATANU

autor: Bastian Schulz

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci  
rozšíření Města a rytíři

### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)



### POTŘEBNÝ MATERIÁL:

**1 pole se sopkou**  
(s natištěným číslem 5)

### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Sopka má dvě tváře. Je to fascinující součást přírody, když spí. Na jejím úpatí je půda obzvláště plodná. Avšak pozor, jestli se spící obr probudí. Potom musíte o své vesnice a města bojovat. Ale úrodná vulkanická hornina láká!

## PŘÍPRAVA

- Pole se sopkou se místo pouště zamíchá mezi ostatní pole.
- Pamatujte, že sopečné pole má vytištěné číslo „5“.
- Na začátku hry (při počátečním stavění) se nesmí k sopce stavět žádné vesnice.
- Zloděj začíná mimo hrací desku. Když padne 7, přesune se na libovolné pole.

## PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

Hráči mohou běžně stavět vesnice a města na kraj pole se sopkou. Ovšem není to zcela

bezpečné.

- Jakmile na kostkách padne číslo 5, které je na sopečném poli, spící obr se probudí.
- Všichni hráči, kteří mají své vesnice na okraji sopečného pole, si mohou vzít jednu libovolnou surovinu (v případě města 2 libovolné suroviny).
- Nyní se hodí jednou kostkou, čímž se zjistí, kterým směrem poteče žhavá láva. Bílá čísla na sopečném poli určují, který roh pole bude zalit lávou.
- Jestliže nějaká vesnice nebo město stojí na takovém místě, stanou se obětí výbuchu.
  - Vesnice zmizí pod přívalem lávy a majitel ji musí vzít z plánu zpět do zásoby.
  - Zasažené město se přemění zpět na vesnici. Jestliže hráč nevlastní žádnou volnou vesnici (má všechny postavené na plánu), ztrácí město úplně.

## SPECIALISTÉ

autor: Stefan Risthaus

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci  
rozšíření Města a rytíři

### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)

### POTŘEBNÝ MATERIÁL: 5 karet specialistů



### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

V této variantě jde o specializování se na jednu, či více surovin při honbě za vítěznými body. Ten, kdo se nejvíce specializuje na konkrétní surovinu, získá vítězný bod navíc.

### PŘÍPRAVA

Hru připravte dle základních pravidel. Pět karet specialistů položte vedle herního plánu.

### PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

Každá vesnice nebo město u krajiny přináší svému majiteli „body specialisty“ za příslušnou krajinu. Tyto body se počítají jako odborné znalosti, které má v příslušné oblasti surovin.

- Vesnice přináší jeden bod specialisty, město dva. Například jedno město na křižovatce dvou lesů a jedné pastviny přinese čtyři body specialisty za dřevo a dva body specialisty za vlnu.
- Jakmile má hráč alespoň čtyři body specialisty za jednu surovinu, obdrží příslušnou kartu specialisty, která má hodnotu jednoho vítězného bodu.
- Kartu specialisty má vždy hráč, který má nejvíce bodů specialisty v příslušném oboru. Mají-li dva, nebo více hráčů stejný počet bodů specialistů za jednu surovinu, vrátí se příslušná karta zpět do zásoby a nebude jí mít žádný hráč. Získá ji opět až hráč,

který získá více bodů specialistů než ostatní.

- Po hodu kostkou obdrží hráč, který je na řadě, za každou kartu specialisty, kterou má, jednu odpovídající surovinu zdarma ze zásoby.

Vyhrává ten hráč, který je na tahu a má 12 vítězných bodů. Hráč může vyhrát také předčasně, jestliže má v jednu chvíli 4 karty specialisty.

## MĚSTSKÉ HRADBY

autor: Klaus Teuber

<b>VHODNÉ PRO:</b>	základní hru rozšíření Námořníci
<b>POČET HRÁČŮ:</b>	3 až 4 hráči
<b>HRACÍ DOBA:</b>	cca 60 minut (základní hra)



**POTŘEBNÝ MATERIÁL:**  
7 žetonů s městskými hradbami

### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Obyvatelé Katanu stále zvyšují svůj blahobyt stavbou měst. Sotva se však peníze přikutálí, hned hrozí, že je ukradnou zloději. Proto Katan chrání svoje města a své suroviny stavbou městských hradeb!

### PŘÍPRAVA

Hru připravte dle základních pravidel, sedm žetonů s městskými hradbami položte vedle herního plánu.

### PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

Pokud padne sedmička v základní hře, ztrácí hráč, který má v ruce více než sedm surovin polovinu těchto karet. Městské hradby zvyšují počet karet surovin, které může mít hráč v tu chvíli v ruce, o dvě.

- Jedny městské hradby stojí dvě karty „cihly“ a mohou být postaveny pouze u města.
- Jestliže chce hráč postavit hradby, zaplatí dva jily a vezme si žeton s městskými hradbami a umístí jej pod jedno ze svých měst.

Pokud nyní padne při hodu číslo „7“, může mít v ruce bez zahazování až devět karet, má-li dvoje hradby, pak o další dvě karty více (tj. 11), atd.

- Hradby mohou být stavěny tak dlouho, dokud jsou k dispozici žetony s hradbami.
- Pokud hráč ztratí město s hradbami, přijde tak i o hradby (to se může stát pouze ve spojení s dalšími variantami, například se „Sopkou na Katanu“).

Vyhrává ten, kdo je na tahu a má 11 vítězných bodů.



## HRADY NA KATANU

autor: Fritz Gruber

<b>VHODNÉ PRO:</b>	základní hru rozšíření Námořníci
<b>POČET HRÁČŮ:</b>	3 až 4 hráči
<b>HRACÍ DOBA:</b>	cca 60 minut (základní hra)



### POTŘEBNÝ MATERIÁL: 6 žetonů hradů

### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Koho již mnohokrát zloděj obral o nějaké suroviny, již o tom ví své: život na Katanu není lehký. A tak si člověk mnohdy přeje nějaké zaručeně chráněné místo, kam by si zloději netroufli. Proto se na Katanu staví hrady.

### PŘÍPRAVA

Hru připravte dle základních pravidel, šest žetonů hradů položte vedle herního plánu.

### PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Jakmile hráč zahraje svoji druhou kartu „Rytíř“, může se rozhodnout, zda obě tyto karty dá zpět pod balíček akčních karet a postaví hrad.
- Hrad může být položen na libovolnou krajinu, u které má hráč vesnici, nebo město. Hrad obklopí žeton s číslem na této krajině.
- Toto pole je nyní chráněno proti zloději, takže již na toto pole nemůže být až do konce hry přemístěn. Hrad nemůže být postaven na krajině, na které právě stojí zloděj.
- Rozhodnutí, zda hráč postaví hrad, musí být učiněno právě v okamžiku, kdy hráč zahraje druhou kartu „Rytíř“. Později (např. při zahrání třetí karty „Rytíř“) to již není možné.
- Není možné postavit více hradů, než kolik je k dispozici žetonů.
- Pokud hráč zahraje další dvě karty „Rytíř“ (např. třetí a čtvrtou), může se při zahrání druhé stejným způsobem rozhodnout, zda postaví druhý hrad.

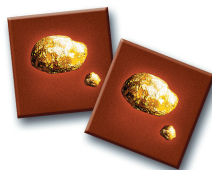
## VELKÁ ŘEKA

autor: Klaus Teuber

<b>VHODNÉ PRO:</b>	základní hru rozšíření Námořníci rozšíření Města a rytíři
<b>POČET HRÁČŮ:</b>	3 až 4 hráči
<b>HRACÍ DOBA:</b>	cca 60 minut (základní hra)

### POTŘEBNÝ MATERIÁL:

3 pole řeky  
30 žetonů zlata  
(zadní strana žetonů  
rozbouřeného moře)





Z hor vytéká velká řeka. Je bohatá na zlato, které zanechává na svých březích. Hráči získávají pomocí svého osídlení na březích řeky zlato a za zlato pak vítězné body.

### PŘÍPRAVA

Řeka protéká třemi krajinami: horami s pramenem, vrchovinou se středním tokem a na konci bažinou (lesem), která končí vždy u moře.

- Nejdříve položte bažinu okrajem pasujícím na moře a k ní přiložte pahorkatinu a hory.
- Z polí herního plánu pro základní hru odeberte jedny hory, jednu vrchovinu a poušť.
- Z ostatních polí vytvořte zbytek ostrova. Na bažinu neumísťujte žádný žeton.
- Na bažině je na začátku hry umístěn zloděj.
- Při umísťování vesnic (nebo měst – Města a rytíři) na začátku hry, nesmí být žádná umístěna na okraj bažiny.

### PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel.

### DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Za každou cestu či vesnici, kterou hráč postavil na krajině s řekou, obdrží jeden žeton zlata. Pokud hráč postaví vesnici na místě, kde řeka vtéká do moře, získá dva žetony zlata.
- Každé 3 žetony zlata představují 1 vítězný bod.
- Při hře ve čtyřech hráčích vyhrává ten, kdo má ve svém tahu 12 vítězných bodů.
- Při hře ve třech je zapotřebí 13 vítězných bodů.

S rozšířením „Námořníci“:

Hráč obdrží jedno zlato i za loď na okraji pole s řekou. V případě, že hráč přestaví loď tak, že již není umístěna na okraji pole s řekou, musí získaný žeton vrátit.

S rozšířením „Města a rytíři“:

Za rytíře na okraji pole s řekou hráč žádné zlato neobdrží.

## PŘÍSTAVNÍ MISTR

autor: Klaus Teuber

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci  
rozšíření Města a rytíři

### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)

**POTŘEBNÝ MATERIÁL:** zvláštní karta „Přístavní mistr“

### ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Obchod se na Katanu stává stále důležitějším, a proto mají přístavy stále větší význam. Vesnice a města u přístavů budou odměněny přístavními body,



kteří mohou dopomoci k dalším dvěma vítězným bodům.

## PŘÍPRAVA

Hru připravte dle základních pravidel. Zvláštní kartu „Přístavní mistr“ položte ke kartám „Největší vojsko“ a „Nejdelší obchodní cesta“.

## PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel. Vyhrává ten, kdo má 11 výherních bodů.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Každá vesnice v přístavu se počítá jako jeden přístavní bod.
- Každé město v přístavu se počítá jako dva přístavní body.
- Kdo má jako první tři přístavní body, obdrží kartu „Přístavní mistr“, která má hodnotu dvou výherních bodů.
- Pokud jiný hráč dosáhne vyššího počtu přístavních bodů, obdrží ihned kartu „Přístavní mistr“ a s tím spojené dva body. S kartou „Přístavní mistr“ se tedy zachází stejně jako s kartami „Největší vojsko“ a „Nejdelší obchodní cesta“.

## MAGICKÁ 7

podle nápadu Silke Dennenmoser

### VHODNÉ PRO:

základní hru  
rozšíření Námořníci  
rozšíření Města a rytíři

### POČET HRÁČŮ:

3 až 4 hráči

### HRACÍ DOBA:

cca 60 minut (základní hra)

## POTŘEBNÝ MATERIÁL:

1 pole s čarodějným hradem  
žeton s kostkami 1 a 6



## ÚVOD DO SCÉNÁŘE

Na Katanu existuje ještě hodně neprozkoumaných a záhadných míst. Jedním z takových míst je čarodějný hrad. Ti, kdo se tam usídlí, budou čas od času obdarováni akčními kartami.

## PŘÍPRAVA

Hru připravte podle základních pravidel. Čarodějný hrad umístěte namísto pouště, ta v tomto scénáři nebude použita. Na čarodějný hrad položte žeton s kostkami 1 a 6. Zloděje připravte vedle hracího plánu. Když padne 7, přesuňte zloděje na libovolné pole. Pokud hrajete s rozšířením „Námořníci“, nahraďte čarodějným hradem kterékoli vybrané pole.

## PRŮBĚH HRY

Hraje se podle základních pravidel. Hráči mohou u pole s čarodějným hradem normálně stavět své cesty, vesnice a města.

## DODATEČNÁ PRAVIDLA:

- Pole čarodějného hradu nepřináší žádné suroviny.
- Pokud při hodu na výnos surovin padne na kostkách kombinace 1 a 6, dostane každý hráč mající vesnici u hradu ihned zdarma jednu akční kartu, za město dvě akční karty.
- Pokud tuto kartu obdrží hráč, který je na tahu, nesmí tuto kartu v tomto tahu použít (stejně, jako kdyby tuto akční kartu koupil).
- Kromě tohoto efektu se na hrozenou sedmičku reaguje zcela normálně.
- Na čarodějný hrad nesmí být umístěn zloděj.

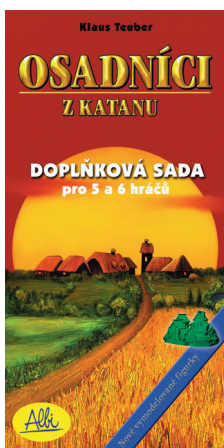
Vyhrává ten hráč, který je na tahu a získal 10 vítězných bodů.

## DOPORUČENÍ:

U následujících variant doporučujeme zvýšit počet vítězných bodů potřebných k vítězství, pokud je hrajete s rozšířením „Města a rytíři“ nebo v rámci některého ze scénářů rozšíření „Námořníci“.

O 2 body: Specialisté, Velká řeka

O 1 bod: Přístavní mistr



## OSADNÍCI Z KATANU DOPLŇKOVÁ SADA PRO 5 A 6 HRÁČŮ

Pokud si chcete zahrát osadníky ve více než 4 lidech, nabízíme vám řešení: rozšíření pro pátého a šestého hráče. Najdete v něm pole hracího plánu, které zvětší váš hrací prostor, několik akčních karet a samozřejmě figurky pro další dva hráče.

© 2005 Kosmos Verlag, Stuttgart

Výhradní výrobce pro ČR:  
ALBI Česká republika a.s., Husinecká 7, Praha 3,  
www.albi.cz



Více informací o hře a jiných stejně kvalitních hrách naleznete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz). Na telefonním čísle 737 22 10 10 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy. E-mailové dotazy zasílejte na [hry@albi.cz](mailto:hry@albi.cz).

Přeložil: Petr Murmak