

OSADNÍCI Z KATANU

Albi

OBCHOD V EVROPĚ

ÚVOD

V pozdním středověku vzkvétal v Evropě obchod. Obchodní spolky – jako hanza, rodina Welserů nebo severoitalsí kupci – zakládaly obchodní kanceláře a skladiště ve velkých městech Evropy a zásobovaly obyvatelstvo zbožím všeho druhu, jako například kožešinami ze severu, látkami z Flander, vínem z jihu či kořením z Indie. Ale nejdůležitějším zbožím byla sůl, která byla ve středověku žádaná k uchovávání potravin.

Vžijte se do role mocného obchodního magnáta! Začínáte s obchodními kanceláři ve třech městech. Odtud můžete najímat nové obchodníky a vysílat je do vzdálených měst, aby zde zřídili další obchodní kanceláře. Čím více obchodních kanceláří máte, tím více je vaše zboží dostupné a o to větší zisk vykážete při prodeji v cizích městech. Abyste bezpečně dostali zboží do cíle, budete stavět obchodní cesty na souši, plavit se po moři a vybavovat své obchodníky karavanami. Kdo jako první dokáže zásobit cizí města vším zbožím, zvítězí!

HERNÍ MATERIÁL

1 oboustranný herní plán:

hlavní herní plán je celá Evropa (s obrázkem plachetnice)



herní plán pro krátkou hru je bez západní Evropy (s obrázkem velryby)



185 dřevěných figurek:

120 obchodních cest (po 30 ve 4 barvách)



48 obchodních kanceláří (po 12 ve 4 barvách)



8 karavan (po 2 ve 4 barvách)



8 obchodníků (po 2 ve 4 barvách)



1 figurka
zloděje



120 karet:

19 karet od každého z 5 druhů surovin, 25 karet rozvoje



2 kartonové desky s těmito komponenty:

40 kartiček zboží



68 mincí (52x 1 zlato, 16x 3 zlata)



15 číselných žetonů



4 přehledy stavebních nákladů



2 pořadače na karty

2 kostky

HERNÍ PLÁN

Herní plán zobrazuje Evropu, složenou z pěti různých typů krajín. Každá krajina dodává jednu určitou surovinu.

- Les i horský les produkují dřevo.
- Pastvina i horská pastvina produkují vlnu.
- Pole produkuje obilí.
- Hory produkují rudu.
- Soliska produkují sůl (jak z moře, tak i z hor).

Hrany, kde sousedí 2 krajiny, se nazývají „neobsazený úsek cesty“.

Bod, kde se setkávají 3 krajiny, se nazývá „křižovatka“.

Křižovatka s hnědým nebo fialovým šestiúhelníkem představuje městské políčko, přičemž fialová městská políčka budou zastavena již během počátečního rozmístění. Městské políčko sousedí se všemi třemi příslušnými krajiny.



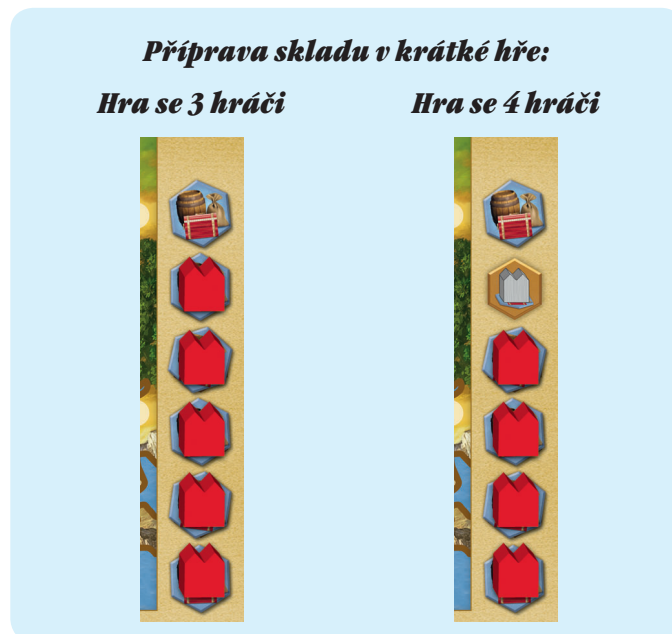
Výřez mapy

PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou opatrně vyjměte všechny vyseknuté dílky ze dvou kartonových desek a tyto dílky položte vedle herního plánu.
- Herní plán položte doprostřed stolu. Je-li to vaše první hra, položte jej nahoru stranou pro krátkou hru (s velrybou v moři nalevo, bez západní Evropy). Pokud jste již krátkou hru hráli, můžete si zvolit buď znovu krátkou hru, nebo déletrvající hlavní hru na druhé straně herního plánu, označenou plachetnicí.
- Některé krajiny na herním plánu mají uprostřed zobrazeno kruhové políčko bez čísla. Pět těchto kruhových políček je označeno tečkovanou kružnicí. Na tato kruhová políčka rozdělte pět stejně označených číselných kruhových žetonů. Dávejte pozor na shodu barvy žetonu a barvy kruhového políčka.
- Zbývajících deset žetonů s číslem položte lícem dolů na mořskou hladinu.
- Zamíchejte karty rozvoje a tento balíček položte lícem dolů do jedné z přihrádek pořadače.
- Roztřídte karty surovin na pět druhů a takto utvořené balíčky položte lícem nahoru do zbývajících volných přihrádek pořadače. Tyto balíčky během hry slouží jako společná zásoba surovin.
- Pořadače položte vedle herního plánu.
- Figurku zloděje umístěte na libovolnou krajinu bez čísla, případně bez žetonu s číslem.
- Každý hráč dostane 3 zlata (3 mince hodnoty 1). Zbývajících mince připravte vedle herního plánu.
- Kartičky zboží položte vedle herního plánu.
- Každý hráč ještě dostane přehled stavebních nákladů a vezme si následující figurky ve své barvě:
 - 30 obchodních cest
 - 2 karavany
 - 2 obchodníky
 - Obchodní kanceláře, jejichž počet závisí na počtu hráčů a zvolené straně herního plánu (viz příprava krátké hry).

Příprava krátké hry

Když hrajete poprvé, nebo nemáte dostatek času, hrajte se stranou herního plánu, kde je vynechána část západní Evropy.



- **Ve hře se třemi hráči** dostane každý hráč 8 obchodních kancelářů a 6 kartiček zboží. 6 kartiček zboží umístí každý hráč na políčka ve svém skladu – po jedné kartičce na každé políčko, počínaje dolním. Na 5 nejspodnějších kartiček si hráč položí ještě po 1 obchodní kanceláři, nejvrchnější kartička zůstává bez obchodní kanceláře. Zbývajících 3 obchodní kanceláře nasadíte během počátečního rozestavení.
- **Ve hře se čtyřmi hráči** dostane každý hráč 7 obchodních kancelářů a 5 kartiček zboží. 5 kartiček zboží umístí každý hráč na políčka ve svém skladu, poslední kartičku na políčko zcela nahoře. Na tyto kartičky každý ještě položí po 1 obchodní kanceláři, avšak nejhořejší kartička musí zůstat bez obchodní kanceláře. Zbývajících 3 obchodní kanceláře nasadíte během počátečního rozestavení.
- Nepoužité kartičky zboží a obchodní kanceláře odložte zpět do krabice.
- Přípravu hlavní hry najdete v dodatku na straně 10.

Počáteční rozestavení krátké hry

Když hrajete krátkou hru poprvé, hrajte s doporučeným rozestavením. Hráč s červenými figurkami je začínající hráč. Od druhé hry již hrajte **s variabilním rozestavením**. Její pravidla naleznete v dodatku na straně 10.

- Každý hráč nasadí své 3 obchodní kanceláře, 1 obchodní cestu a 1 karavanu podle obrázku na následující straně.
- Hráči obdrží následující počáteční suroviny (podle typu krajiny, na kterou umístili svou poslední obchodní kancelář):

Červený hráč: 1 dřevo, 1 obilí, 1 sůl

Modrý hráč: 1 sůl, 1 vlnu, 1 rudu

Bílý hráč: 1 dřevo, 1 obilí, 1 vlnu

Oranžový hráč: 1 rudu, 1 sůl, 1 obilí

- **Také ve hře se třemi hráči** umístěte na herní plán obchodní kanceláře nepoužité čtvrté barvy, jak je zobrazováno níže – avšak bez obchodní cesty a karavany. Obchodní

kanceláře nezvolené barvy jsou neutrální. Během hry nepřinášejí žádné výnosy, lze do nich však dodávat zboží.



PRŮBĚH HRY VE ZKRATCE

Hru začíná svým prvním tahem začínající hráč. Poté je na řadě vždy další hráč ve směru hodinových ručiček. Jeden herní tah se skládá z produkční fáze a akční fáze.

Produkční fáze – výnos surovin (detailněji viz strana 5)

Hod'te kostkami! Hodíte-li součet „7“, aktivujte a přemístěte zloděje. Každý jiný součet kostek znamená zisk surovin a rozdělení karet surovin hráčům. Poté začíná akční fáze.

Akční fáze (detailněji viz strana 6)

Pokud hráč může odevzdat potřebné suroviny, smí libovolněkrát a v libovolném pořadí provádět následující akce. Smí tedy například nejprve obchodovat, poté stavět, opět obchodovat a posunout svou karavanu nebo svého obchodníka.

- **Obchod:** Můžete vyměňovat suroviny se svými protihráči

a/nebo se společnou zásobou.

- **Výstavba a nákup karet rozvoje:** Můžete použít své suroviny k tomu, abyste si najali svého obchodníka, postavili karavanu nebo obchodní cestu. Můžete také kupovat karty rozvoje.
- **Pohyb obchodníka a založení obchodní kanceláře:** Odevzdejte 1 kartu obilí, abyste mohli posunout svého obchodníka až o 3 křižovatky dále. Dokončí-li váš obchodník svůj pohyb na volném městském políčku, musíte tohoto obchodníka vyměnit za jednu z vašich obchodních kancelářů (tzn., obchodník zde zakládá vaši pobočku).
- **Pohyb karavany a dodání zboží**
Odevzdejte 1 kartu soli, abyste mohli posunout svou karavanu až o 3 obchodní cesty dále. Dojede-li vaše karavana během svého pohybu na obchodní cestu sousedící s obchodní kanceláří protihráče nebo s neutrální obchodní kanceláří (ve hře se třemi hráči), která je ještě bez kartičky zboží, tak sem můžete zboží dodat (položít pod obchodní kancelář).

- **Zahrání jedné karty rozvoje:** V každém svém tahu můžete vyložit 1 kartu rozvoje; avšak nesmíte vyložit kartu rozvoje, kterou jste si koupili v aktuálním tahu.

PODROBNÁ PRAVIDLA HRY

PRODUKČNÍ FÁZE – VÝNOS SUROVIN

Začněte svůj tah tím, že hodíte oběma kostkami. (*Poznámka: Před svým hodem máte možnost vyložit kartu rozvoje „Rytíř“.*) V závislosti na součtu obou hozených čísel nastane jedna ze dvou situací:

Součet „7“ a přemístění zloděje

Padne-li na kostkách součet „7“, nedostává žádný hráč suroviny a nenastane také žádná kompenzace zlatem (viz pravý sloupec). Místo toho je aktivován zloděj:

- **Ztráta surovin:** Každý hráč, který má **více než 7 karet surovin**, musí polovinu z nich odložit zpět do společné zásoby podle svého výběru. Zaokrouhluje se dolů (pokud má hráč například 9 karet, tak musí odložit 4 z nich).
- **Přemístění zloděje:** Hráč, který hodil „7“, musí zloděje přemístit na jinou libovolnou a **očíslovanou** krajinu.
- **Ukradení suroviny:** Hráč, který zloděje přemístil, si smí vzít 1 kartu suroviny od jednoho protihráče, jehož obchodní kancelář sousedí s krajinou, kam byl aktuálně přemístěn zloděj. Kartu si náhodně vytáhne z ruky tohoto protihráče a vezme si ji do své ruky. Má-li 2 či více protihráčů obchodní kancelář sousedící s příslušnou krajinou, vybere si z nich jednoho, kterému 1 kartu vezme. Nesousedí-li s příslušnou krajinou žádná obchodní kancelář, nebere si kartu od nikoho.

Součet není „7“: krajiny vynesou všem hráčům suroviny.

- Každý hráč, jehož obchodní kancelář sousedí s krajinou, jejíž číslo odpovídá hozenému součtu, si vezme za každou svou obchodní kancelář 1 kartu suroviny, kterou příslušná krajina produkuje. Obrázek vpravo nahoře zobrazuje druh suroviny, kterou produkuje příslušná krajina.
- Má-li hráč 2 či 3 obchodní kanceláře sousedící se stejnou krajinou, obdrží *za každou obchodní kancelář* 1 kartu suroviny.
- **Blokáda surovin:** Je-li hozené číslo shodné s číslem na krajině, která je obsazena zlodějem, nedostanou majitelé sousedících obchodních kancelářů žádnou surovinu za tuto krajinu.



Karty surovin držte v ruce skrytě. Vaši protihráči smí vždy vědět, kolik surovin máte, avšak nikoli o jaký druh surovin se jedná.

Nedostatek surovin:

Není-li ve společné zásobě dostatečné množství karet surovin určitého druhu, aby všichni hráči získali tolik karet surovin, na kolik mají nárok, nedostane v tomto tahu karty surovin daného druhu nikdo.

Kompenzace zlatem:

Pokud hráč neobdrží žádnou surovinu, vezme si jako kompenzaci 1 zlato. Tento případ nastane tehdy, když krajiny, se kterými sousedí hráčovy obchodní kanceláře, nevynáší žádné suroviny – buď neodpovídají hozenému součtu, nebo je krajina obsazena zlodějem, nebo je nedostatek surovin. Toto platí pro všechny hráče.



Příklad: Byl hozen součet „5“. Modrý hráč má obchodní kancelář na pastvině u Lyonu. Dostane 1x vlnu. Oranžový hráč a červený hráč mají každý jednu obchodní kancelář na poli s hozeným číslem (Kolín/Köln a Norimberk/Nürnberg), oba obdrží po 1 obilí. Bílý hráč nezískal žádnou surovinu, a tudíž dostane jako kompenzaci 1 zlato ze společné zásoby.

AKČNÍ FÁZE

Ve svém tahu smíte provádět následující akce v libovolném pořadí a kolikrát chcete, pokud jsou pokaždé splněny uvedené podmínky:

1) Obchod

Ve svém tahu smíte obchodovat se svými protihráči, měnit suroviny ze společné zásoby, a/nebo si za 2 zlata koupit libovolnou surovinu.

Obchod s protihráči: Ve svém tahu smíte s vašimi protihráči obchodovat se surovinami a zlatem. Můžete jim sdělit, jaké suroviny potřebujete a jaké suroviny jste za to ochotni poskytnout. Můžete ovšem také vyslechnout nabídky svých protihráčů a učinit protinabídky.

Pozor: Protihráči smí jednat pouze s hráčem, který je na tahu. Nesmí se domlouvat mezi sebou.

Nákup suroviny za zlato: Za 2 zlata smíte ze společné zásoby koupit libovolnou surovinu. Odložte 2 zlata do společné zásoby a vezměte si 1 libovolnou kartu suroviny ze společné zásoby.

Pozor: Ve svém tahu si hráč smí za zlato koupit maximálně 2 suroviny.

Výměna suroviny ze společné zásoby: Můžete odložit do společné zásoby 3 stejné karty surovin a za to si vzít 1 libovolnou kartu suroviny nebo 1 zlato.

Poznámka: Nelze vyměňovat suroviny stejného druhu (např. 3 rudy za 1 rudu).

2) Výstavba a nákup karet rozvoje:

Abyste si najali obchodníka, postavili karavanu nebo obchodní cestu či koupili kartu rozvoje, musíte do společné zásoby odevzdat určitou kombinaci karet surovin. Poté si vezmete příslušnou figurku ze své zásoby a umístíte ji na herní plán, nebo si vezmete vrchní kartu rozvoje z balíčku a položíte si ji lícem dolů před sebe.

Dokud můžete platit stavební náklady, smíte ve svém tahu kupovat a stavět tolikrát, kolikrát chcete.

Poznámka: Nemáte-li již žádnou obchodní cestu ve své zásobě, nemůžete již také žádnou postavit. Proto byste měli výstavbu své sítě obchodních cest pečlivě plánovat.

A) Karta rozvoje stojí: 1 vlnu a 1 sůl

Pokud chcete koupit kartu rozvoje, musíte do společné zásoby odložit po 1 kartě vlny a soli. Poté si vezměte vrchní kartu rozvoje z balíčku, podívejte se na ni a poté ji položte před sebe lícem dolů.

Pozor: Kartu rozvoje nesmíte použít ve stejném tahu, ve kterém jste ji koupili. V každém tahu můžete vyložit maximálně 1 kartu rozvoje.

B) Obchodník stojí: 1 dřevo, 1 vlnu a 1 obilí

Pokud chcete najmout obchodníka, musíte do společné zásoby odložit po 1 kartě dřeva, vlny a obilí. Postavte svého nového obchodníka na herní plán vedle své libovolné obchodní kanceláře. Máte-li již na herním plánu nasazený oba své obchodníky, smíte jednoho z nich odstranit a znovu nasadit: suroviny musíte zaplatit jako obvykle.



C) Karavana stojí: 1 dřevo, 1 rudu a 1 sůl

Pokud chcete postavit karavanu, musíte do společné zásoby odložit po 1 kartě dřeva, rudy a soli. Postavte svou novou karavanu na herní plán vedle své obchodní cesty, která přímo sousedí s vaší obchodní kanceláří. Máte-li již na herním plánu nasazený obě své karavany, smíte jednu z nich odstranit a znovu nasadit: suroviny musíte zaplatit jako obvykle.

Pozor: Obchodní cesta, vedle které svou karavanu postavíte, musí přímo sousedit s jednou z vašich obchodních kanceláří a musí to být vaše vlastní obchodní cesta.



D) Obchodní cesta stojí: 1 dřevo a 1 rudu

Pokud chcete postavit obchodní cestu, musíte do společné zásoby odložit po 1 kartě dřeva a rudy. Položte obchodní cestu na neobsazený úsek cesty, který se tímto stane obsazeným úsekem. Každá nová obchodní cesta musí přímo sousedit s vaší obchodní kanceláří nebo s vaší již existující obchodní cestou.

Pozor: Cizí obchodní kanceláře neblokuje postavení obchodní cesty. Dosáhnete-li tedy svou obchodní cestou až k obchodní kanceláři protihráče, můžete svou další obchodní cestu umístit na neobsazeném úseku cesty na druhé straně této obchodní kanceláře (pokud zaplatíte stavební náklady).



Obchodní cesta přináší zlato:

- Spojíte-li díky obchodní cestě nějaké „izolované“ městské políčko poprvé s jiným městským políčkem, můžete vy a eventuálně také vaši protihráči získat zlato. Městské políčko je „izolováno“, když není s žádným jiným městským políčkem spojeno obchodní cestou.
- **Pozor:** Nemá žádný význam, zda je městské políčko obsazeno obchodní kanceláří, nebo ne.
- Nejprve zjistíte nejkratší trasu (počet na sebe navazujících obchodních cest), kterou je dříve izolované městské políčko spojeno s jiným městským políčkem. Pokud existuje více nejkratších tras, tak hráč na tahu určí, která z těchto tras má být zvolena.
- Každý hráč, který se na této nejkratší trase podílel, získá zlato: 1 zlato za každou vlastní obchodní cestu.



Příklad: Na obrázku výše červený hráč postavil černě orámovanou obchodní cestu. Tímto poprvé spojil městské políčko Turín (Torino) s jiným městským políčkem – Benátkami (Venezia). Spojovací trasa je dlouhá 3 obchodní cesty. Červený hráč dostane za svou obchodní cestu 1 zlato, modrý hráč získává za své obchodní cesty 2 zlata. Nyní červený hráč svou další obchodní cestou poprvé spojuje horní modré městské políčko Bern s jiným políčkem města. Nejkratší obchodní trasa je dlouhá 2 obchodní cesty. Červený hráč získává 2 zlata. Delší trasa Benátek (Venezia) – Bern vyjde naprázdno.

Obousměrná šipka na neobsazeném úseku cesty:

Pokud neobsazený úsek cesty označený obousměrnou šipkou obsadíte jako obchodní cestu, můžete ihned zdarma postavit jednu další obchodní cestu. Tato nová obchodní cesta musí navazovat na právě postavenou obchodní cestu.



Příklad: Na obrázku A chce modrý hráč spojit Královec (Kaliningrad). Postaví tedy svou první obchodní cestu na neobsazeném úseku cesty s obousměrnou šipkou a poté smí ihned bezplatně postavit druhou obchodní cestu do Královce (Kaliningrad) (obrázek B). Modrý hráč dostane za první spojení s Královcem (Kaliningrad) 3 zlata.

3) Pohyb obchodníka a založení obchodní kanceláře

a) Pohyb obchodníka

Svým obchodníkem pohybuje od křižovatky ke křižovatce. Za každou kartu obilí, kterou odložíte do společné zásoby, můžete svého obchodníka posunout až o 3 křižovatky dále. Odložíte-li například 3 karty obilí, činí délka pohybu vašeho obchodníka až 9 křižovatek, tj. můžete svého obchodníka v jednom tahu posunout až o 9 křižovatek daleko.

Zároveň platí následující pravidla:

- Pohyb vašeho obchodníka nesmí končit na křižovatce, na které již stojí jakýkoli jiný obchodník nebo obchodní kancelář protihráče. Můžete však svým obchodníkem přes jiného obchodníka či obchodní kancelář protihráče přejít. Také obchodní cesta neblokuje pohyb vašeho obchodníka.
- Obchodníka nemusíte posunout o celý pohyb, který jste odevzdaným obilím zaplatili. Pokud obchodníka o celý pohyb neposunete, nevyužitý pohyb propadá.
- Pohyb zaplacený 1 obilím (3 křižovatky) nesmíte rozdělit mezi své dva obchodníky. Nemůžete například zaplatit 1x obilí a posunout jednoho obchodníka o 2 křižovatky a druhého obchodníka o 1 křižovatku. Avšak můžete zaplatit 2x obilí a každého obchodníka posunout až o 3 křižovatky.



Příklad: Na tahu je bílý hráč. Má najatého jednoho obchodníka, který je umístěn v Praze. Aby zlepšil svůj příjem soli, chce jej posunout do Královce (Kaliningrad). Bohužel bílý hráč vlastní pouze 1 obilí. Posune svého obchodníka o 3 křižovatky dále na křižovatku východně od Vratislavi (Wrocław). Ve svém dalším tahu by pak mohl svého obchodníka – pokud získá nějaké obilí – posunout do Královce (Kaliningrad) a postavil tam svou obchodní kancelář.

b) Založení obchodní kanceláře

Ukončí-li váš obchodník svůj pohyb na volném fialovém nebo hnědém městském políčku, ihned jej nahraďte svou obchodní kancelář (tzn., obchodník zde zakládá pobočku). Figurku obchodníka vraťte zpět do své zásoby, kde je opět k dispozici, vezměte jednu obchodní kancelář ze svého skladu a položte ji na příslušné městské políčko. Tato přeměna obchodníka na obchodní kancelář nestojí žádné dodatečné suroviny. Pokud si tuto přeměnu nepřejete, **nesmíte** pohyb svého obchodníka ukončit na křižovatce s volným městským políčkem.

- **Uvolnění kartičky zboží:** Když stavíte obchodní kancelář, berete si figurku obchodní kanceláře ze svého skladu. Tím se ve vašem skladu uvolnila *kartička zboží*. Teprve nyní je toto zboží k dispozici, aby mohlo být dodáno do obchodní kanceláře protihráče.
- **Pobřežní města:** Postavíte-li svou obchodní kancelář na nějakém městském políčku na pobřeží, u něhož jsou zobrazeny zlaté mince, získáte tolik zlata, kolik mince zobrazují.
- **Umístění a přemístění žetonu s číslem:** Sousedí-li vaše nově postavená obchodní kancelář s krajinou bez čísla, musíte vzít jeden žeton ležící číslem dolů (na mořské hladině) a položit ho číslem vzhůru na tuto krajinu. Tento žeton musí mít stejnou barvu jako políčko na krajině. Není-li již na mořské hladině žádný žeton potřebné barvy, musíte přemístit již nasazený číselný žeton. Vezměte libovolný číselný žeton potřebné barvy z jiné krajiny a položte jej na prázdné kruhové políčko.



Příklad: Na tahu je modrý hráč, který má v úmyslu zmařit plány bílého hráče. Modrý hráč si za 2 zlata kupuje 1 obilí, za ně posune svého obchodníka do Královce (Kaliningrad) a zde zakládá obchodní kancelář. Svého obchodníka si vrátí zpět do zásoby. Díky postavení této obchodní kanceláře musí na jedno prázdné kruhové políčko umístit žeton s číslem. Protože je k dispozici už jen jeden bílý žeton, musí modrý hráč vzít tento žeton – 11 – a položit jej na soliska.

- **Pozor:** Sousedí-li obchodní kancelář se 2 nebo dokonce se 3 krajinami bez čísla, může být nový žeton nasazen pouze na jednu z těchto krajin.



Příklad: Červený hráč má v Budapešti (Budapest) najatého obchodníka. Pošle jej do Bělehradu (Beograd) a postaví tam obchodní kancelář. Bělehrad (Beograd) sousedí se 2 krajinami, které jsou ještě bez čísla. Oba lícem dolů ležící číselné kruhové žetony pro hory již byly umístěny na jiné krajiny, pro obilí zůstává ještě jeden lícem dolů otočený žeton. (B) Červený hráč se rozhodne pro hory. Přemístí číselný kruhový žeton 9, který již leží na jiné krajině hor, čímž sníží výnos rudy svého protihráče – a svůj výnos vylepší.

4) Pohyb karavany a dodání zboží

a) Pohyb karavany

Karavana se pohybuje z obchodní cesty na obchodní cestu. Karavana se nesmí posunout na nebo přes neobsazený úsek cesty, může se tedy pohybovat pouze po obchodních cestách. Za každou kartu soli, kterou odevzdáte do společné zásoby, můžete svou karavanu posunout až o 3 obchodní cesty. Odevzdáte-li například 3 karty soli, můžete svou karavanu posunout až o 9 obchodních cest.

Zároveň platí následující pravidla:

- Vedle každé obchodní cesty smí stát maximálně 2 libovolné karavany, jedna nalevo a jedna napravo od obchodní cesty. Pohyb vaší karavany tedy nesmí skončit na obchodní cestě, která je již obsazena 2 karavanami. Smíte ji ovšem po takto

obsazené obchodní cestě posunout, pokud zde svůj pohyb neukončí.

- Pohyb zaplacený 1 solí (3 obchodní cesty) nesmíte rozdělit mezi své dvě karavany. Nemůžete například zaplatit 1 × sůl a posunout jednu karavanu o 2 obchodní cesty a druhou karavanu o 1 obchodní cestu. Avšak můžete zaplatit 2 × sůl a každou svou karavanu posunout až o 3 obchodní cesty.

b) Zaplacení za používání cizí obchodní cesty

Pohybujete-li svou karavanou na nebo přes jednu obchodní cestu, případně více obchodních cest jednoho protihráče, musíte tomuto hráči zaplatit 1 zlato za „mýtné“. Toto 1 zlato je celkový paušální poplatek, který vás opravňuje ve vašem aktuálním tahu používat jednu karavanou libovolný počet obchodních cest tohoto hráče.

Tento poplatek však musíte zaplatit každému hráči, jehož obchodní cestu používáte.

- Použijete-li se svou druhou karavanou obchodní cestu téhož protihráče, musíte mu znovu zaplatit 1 zlato.
- Poplatek musíte zaplatit v každém tahu, ve kterém obchodní cestu svého protihráče použijete.
- Nachází-li se vaše karavana na začátku vašeho tahu na protihráčově obchodní cestě, nemusíte mu platit žádné zlato, pokud se tato karavana nepohne. V případě, že se tato karavana posune dále, aniž by obchodní cestu tohoto protihráče ještě jednou použila, nemusíte mu také platit žádné zlato.

c) Dodání zboží

Posunete-li svou karavanu na obchodní cestu, která přímo sousedí s obchodní kanceláří protihráče, můžete sem dodat jednu ze svých volných kartiček zboží (položit ji pod tuto obchodní kancelář). Ve hře se třemi hráči platí stejná pravidla i pro 3 neutrální obchodní kanceláře. Také pokud protihráč později postaví obchodní kancelář vedle vaší karavany, můžete tam ve svém tahu dodat zboží:

- Pod obchodní kanceláří **nesmí** ležet žádná kartička zboží.
- Ve svém skladu musíte mít volnou kartičku zboží, která tudíž nesmí být obsazena vaší obchodní kanceláří.
- Obchodní kancelář, kam zboží dodáváte, musí patřit protihráči: nemůžete dodat zboží do své obchodní kanceláře nebo na prázdné městské políčko.

Abyste mohli dodat více zboží, musíte stavět své obchodní kanceláře. Tím se ze skladu uvolní pod nimi ležící zboží a bude k dispozici pro dodání.

Pozor: Dodání zboží je *bezplatné a následně smíte se svou karavanou pokračovat v pohybu (také v opačném směru) – pokud jste zaplatili dostatečné množství soli*.

5) Zahrání karet rozvoje

Ve svém tahu smíte zahrát kartu rozvoje (pouze jednu). Kartu rozvoje můžete zahrát v produkční fázi před svým hodem kostkami, nebo kdykoli ve své akční fázi. Avšak kartu rozvoje nesmíte zahrát ve stejném tahu, ve kterém jste ji koupili. Po zahrání karty rozvoje následujte pokyny na kartě. Nakonec kartu odložte na odkládací balíček. Jsou-li všechny karty rozvoje dobrány, je odkládací balíček zamíchán a připraven jako nový dobírací balíček.



Příklad: Modrý hráč ve svém posledním tahu postavil karavanu a umístil ji na svou obchodní cestu vedle Bernu (A).

Modrý hráč nyní začíná postavením obchodní cesty do Bruselu (Bruxelles). Poté zaplatí 1 × sůl, nejdříve posune svou karavanu o 1 krok k Paříži (Paris) a dodá tam zboží (položí ho pod obchodní kancelář oranžového hráče) (B).

Poté svou karavanou provede 2. krok na nově postavenou obchodní cestu k Bruselu (Bruxelles) a dodá do obchodní kanceláře bílého hráče další zboží (C). Nakonec provede svou karavanou 3. krok na obchodní cestu bílého hráče a dodá své třetí zboží do obchodní kanceláře oranžového hráče (Köln/Köln) (D).

Modrý hráč nyní musí bílému hráči zaplatit 1 zlato za použití jeho obchodní cesty.

VÍTĚZ HRY

Hra končí, jakmile některý hráč dodal veškeré své zboží. Tento hráč se stává vítězem hry.

DODATEK

Příprava hlavní hry

- Ve hře se třemi hráči dostane každý hráč 12 obchodních kancelářů a 10 kartiček zboží. Všechny těchto 10 kartiček zboží si každý hráč umístí na políčka ve svém skladu počínaje odspodu. Na 9 nejspodnějších destiček zboží je vždy položena 1 obchodní kancelář, nejvrchnější kartička zboží zůstává bez obchodní kanceláře.

Každý hráč si před sebe položí zbývající 3 obchodní kanceláře, které se nasazují v průběhu počátečního rozestavení.

- Ve hře se čtyřmi hráči dostane každý hráč 10 obchodních kancelářů a 8 kartiček zboží. Všechno toto zboží si každý hráč umístí na políčka ve svém skladu počínaje odspodu, poslední kartičku však na políčko zcela nahoře.

Na 7 nejspodnějších kartiček zboží je vždy položena 1 obchodní kancelář, nejhořejší kartička zboží zůstává bez obchodní kanceláře.

Počáteční rozestavení při variabilní hře

Pokud jste již alespoň jednou hráli krátkou hru, měli byste od druhé hry hrát s variabilním rozestavením. Hlavní hra bude vždy hrána s variabilním rozestavením. Každý hráč umístí své 3 obchodní kanceláře, 1 obchodní cestu a 1 karavanu. Ve hře tří hráčů umístí každý hráč ještě 1 obchodní kancelář nevybrané barvy – neutrální.

Pozor: Při počátečním rozestavení smí být obsazována pouze fialová městská políčka.

Stanovení pořadí ve hře

Nejstarší hráč začíná a hodí oběma kostkami. Poté postupně následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček.

Kdo hodí na kostkách nejvyšší součet, začíná počáteční rozmístění a později také hru.

Poznámka: Pokud nejvyšší součet hodí více hráčů, opakují svůj hod tak dlouho, dokud není začínající hráč určen.

Nasazení počáteční obchodní kanceláře

Začínající hráč si vybere jedno z fialových městských políček a položí na něj svou obchodní kancelář.

Protihráči ve směru hodinových ručiček provedou to samé.

Nyní svou druhou obchodní kancelář nasadí hráč, který svou první obchodní kancelář umístil jako poslední. Poté svou druhou obchodní kancelář nasadí postupně ostatní hráči proti směru hodinových ručiček.

Dále počínaje začínajícím hráčem, a poté zbývající hráči opět po směru hodinových ručiček, nasadí všichni hráči svou třetí obchodní kancelář.

Rozdělení počátečních surovin

Každý hráč nyní obdrží své počáteční suroviny za svou naposledy nasazenou obchodní kancelář: Za každou krajinu, která sousedí s naposledy nasazenou obchodní kancelář, získá hráč příslušné karty surovin.

Neutrální obchodní kanceláře při hře tří hráčů

Ve hře tří hráčů umísťuje hráč, který nasadil svou třetí obchodní kancelář jako poslední, ještě jednu obchodní kancelář nevybrané (neutrální) barvy na některé fialové městské políčko. Ostatní hráči postupně proti směru hodinových ručiček rovněž umístí jednu neutrální obchodní kancelář na fialové městské políčko.

Umístění počáteční obchodní cesty a karavany

Hráč, který jako poslední nasadil svou třetí obchodní kancelář, umístí jednu svou obchodní cestu na neobsazený úsek cesty, který sousedí s libovolnou z jeho tří obchodních kancelářů. Vedle této obchodní cesty hráč umístí svou karavanu. Ostatní hráči provedou to samé v pořadí proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Při počátečním rozestavení není žádnému hráči dovoleno umístit svou obchodní cestu tak, aby bylo spojeno izolované městské políčko.

VŠEOBECNÉ TIPY PRO HRU

Zabezpečte si své suroviny

V počáteční fázi hry je důležité zvýšit svůj výnos surovin. Proto byste si měli včas najmout obchodníka a vyslat jej k volnému městskému políčku. Svou novou obchodní kancelář byste měli založit u krajiny, která produkuje takové suroviny, které byste chtěli získávat.

Nemáte-li například po počátečním rozestavení žádnou obchodní kancelář sousedící s pastvinou, nebudete získávat žádnou vlnu. Tudíž byste měli svého prvního obchodníka poslat k takovému městskému políčku, které s pastvinou sousedí.

Během hry se číselné kruhové žetony přesunují na krajiny, které jsou ještě bez číselných kruhových žetonů. Měli byste proto sledovat, které krajiny svou produkci surovin zastaví a kdy se to stane. Pokuste se postavit co nejdříve dostatečný počet nových obchodních kancelářů, abyste získali zpět ztracenou produkci.

Budete-li se svým obchodníkem zakládat novou obchodní kancelář, nepamenejte také, že v průměru nejčastěji padají součty 6 a 8. Pravděpodobnost hození příslušného součtu se snižuje v pořadí 5 a 9, pak 4 a 10, poté 3 a 11. Nejméně budou padat součty 2 a 12.

Hospodaření se zlatem

Za zlato si můžete koupit naléhavě potřebnou surovinu a také za něj můžete používat obchodní cesty svých protihráčů, abyste posunuli svou karavanu a dodali své zboží. Zlato je proto velmi důležité. Neměli byste jej tudíž bez rozmyšlení utrácet, ale používat pouze v opravdu důležitých případech.

Jednou z možností, jak získat zlato, je připojení izolovaného městského políčka svými obchodními cestami k jinému městskému políčku. Stojí-li na tomto městském políčku obchodní kancelář protihráče, získáte také možnost posunout k tomuto městu svou karavanu a dodat tam své zboží.

Zlato můžete také získat díky založení obchodních kanceláří v některých pobřežních městech.

Něco o strategickém rozmístění obchodních kanceláří a obchodních cest

Když všechny své obchodní kanceláře soustředíte v jedné oblasti, ulehčujete svým protihráčům dodání zboží do vašich obchodních kanceláří. Vybudujete-li své obchodní kanceláře dále od sebe, dodání zboží svým protihráčům ztěžujete. S roztroušeně ležícími obchodními kanceláři máte také více možností, jak se dostat do oblastí, kde je větší koncentrace obchodních kanceláří vašich protihráčů, a dodat tam své zboží.

Spojte-li své obchodní kanceláře svými obchodními cestami, může se stát, že sice obdržíte zlato, ale ulehčíte svým protihráčům dodání zboží do vašich obchodních kanceláří. Myslete na to, že do vašich obchodních kanceláří mohou zboží dodávat vaši protihráči, vy však ne.

DODATEK

Historické kořeny hry „Osadníci z Katanu – Obchod v Evropě“.

Po velkém úspěchu hry „The Settlers of America – Trails to Rails“ jsem začal přemýšlet i o scénáři, představujícím vývoj středověké Evropy. Ve středověku nebyly například žádné železnice. Ale přeprava zboží a lidí ve středověku přece jen existovala – i když jinými prostředky. Rád bych se s vámi podělil o něco z historického bádání, které přispělo k vývoji hry „Obchod v Evropě“.

Díky růstu středověkých obchodních měst počal vzkvétat i obchod. Obchodníci ze severní Itálie a střední Evropy se spojili a vytvořili obchodní společnosti, založili v severní a východní Evropě, Anglii, Španělsku, Francii a Itálii obchodní kanceláře (tzv. kantory) a ustanovili živou výměnu zboží napříč celou Evropou. Slavné příklady obchodníků tvořících tyto obchodní společnosti zahrnují obchodníky hanzy, Velkou obchodní společnost Ravensburger nebo společnost rodiny Welsersů. Hra „Obchod v Evropě“ je přibližnou simulací obchodních aktivit oněch časů. Ve hře jednáte vy i vaši protihráči jako představitelé mocných obchodních rodin a obchodních společností. Vaším cílem je

vybudovat v Evropě velkou síť obchodních kanceláří a stát se nejúspěšnějším obchodním magnátem.

Začínáte se třemi obchodními kantory, faktoriemi, jak své pobočky nazývala hanza, a vysíláte své obchodníky zakládat kantory do vzdálených měst. Obchodníci byli vybaveni dřívím, vlnou a obilím – toto jsou suroviny potřebné k založení obchodní kanceláře.

Se založením nové obchodní kanceláře získáte přístup k novému zboží. Tímto zbožím mohou být kůže ze severu, vína z jihu nebo látky z Flander. Jelikož rozmanitost zboží v Evropě je mimo rámec této hry, kartičky zboží slouží jako symbol pro zboží všeho druhu.

Zboží je přepravováno karavanami do měst obsahujících obchodní kanceláře protihráčů – jinými slovy do měst, kde je poptávka po vašem zboží. Samozřejmě se obchod ve středověku odehrával jak na moři, tak na souši. Vaše karavany tedy představují lodě na moři, čluny a vory na řekách a putování obchodníků zeměmi po cestách i necestách.

Přeprava zboží ve středověku byla riskantním podnikem. Na mořích byli piráti a na cestách loupeživí rytíři a lapkové, přizívající se na bohaté kořisti. V nákladech na vybudování karavany je tedy železo na výzbroj obchodních lodí a karavan, zatímco dřevo je požadováno na vybudování dopravních prostředků. A proč je třetí složkou pořizovacích nákladů sůl? Sůl byla jednou z nejdůležitějších, ne-li vůbec nejdůležitější, komoditou středověku. Takto je sůl symbolem zboží každodenní spotřeby, které měl každý obchodník nebo námořní obchodník s sebou – zbožím, bez kterého by cesta karavany neměla vůbec žádný význam.

Ve středověku bylo jen málo dlážděných cest, zachovaných z římských dob. Pravidlem bylo, že obchodní trasy byly nedlážděné přírodní cesty, na kterých měly vozy obchodníků s volským potahem více špatných zkušeností než těch dobrých.

Zřizování obchodních cest a výběr té nejlepší jistě nebyl snadný úkol. Jakmile jsou již karavany na cestě, musí platit daně místním pánům za jízdní doprovod na ochranu před lupiči, musí platit mýta a pořizovat ubytování k odpočinku. Podobně je také cesta po moři nebo po řece předmětem povinností a daní. Obchodník, který neměl cit pro nejlepší obchodní cestu, byl odsouzen k neúspěchu. Vybrané poplatky byly z části používány k opravě cest, k zajištění ochrany proti lupičům a k rozšiřování přístavních zařízení. K jejich vybudování byly potřeba suroviny – zejména dřevo a železo. Aby nebyla hra příliš komplikovaná, použil jsem dřevo a železo jako cenu za rozvoj obchodní trasy.

I přes nepříznivé podmínky středověku jsem si jist, že vy a další hráči uspějete v budování obchodního impéria a budete tak následovat historické stopy Welsersů, Fuggerů a dalších.

Přeji vám mnoho zábavy.



Poznámka redakce:

(1) Poloha měst na velké mapě Evropy (herní plán) odpovídá zeměpisné poloze kvůli principům hry pouze přibližně. Na zeměpisné mapě nahoře jsou města zobrazena správně.
 (2) Snažili jsme se na herní plán umístit co možná nejvíce dnešních hlavních měst mnoha evropských zemí. Mnohá z těchto měst ještě ve středověku neexistovala nebo nesla jiná jména. Proto i dnešní hlavní město Albánie Tirana, které bylo založeno teprve v 17. století, leží ve hře „Obchod v Evropě“ ve středověku na albánské oblasti.

Výhradní výrobce pro ČR:

ALBI Česká republika a.s., Thámová 13, 186 00 Praha 8,
www.albi.cz

Více informací o hře a jiných stejně kvalitních hrách naleznete na www.albi.cz/hry a nebo na www.modernihry.cz.
 Na telefonním čísle +420 737 22 10 10 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy.
 E-mailové dotazy zasílejte na hry@albi.cz.



**MĚSTA
 A RYTÍŘI**
 ROZŠÍŘENÍ KE HŘE OSADNÍCI Z KATANU

**Rozšíření ke hře
 Osadníci z Katanu**

Prosperující obchod, rostoucí bohatství,
 číhající tlupy barbarů a neohrožení
 rytíři. Intenzivní zážitek ze hry na
 ostrově Katan.



Autor: Klaus Teuber
klausteuber.de
 Lizenz: Catan GmbH
catan.com

Grafik: M. Kienle/Fine Tuning
 Illustration: Michael Menzel
 Redakction: TM-Spiele