

OSADNÍCI Z KATANU

O CO JDE?

Toto rozšíření se skládá z několika na sebe navazujících scénářů. Ve všech scénářích budou mít hráči za úkol prozkoumávat svými loděmi neznámé moře a na objevených ostrovech vybudovat vesnice. Toto je také úkol prvního scénáře, který slouží hlavně k seznámení se základními pravidly tohoto rozšíření.

V dalších scénářích hráči dostanou dodatečné úkoly (mise). Jako třeba dobývat tábory pirátů, chytat ryby a doručit je katanským radním nebo vyjednat koření od tajuplných obyvatel ostrovů s kořením.

Pro úspěšné objevování a pro splnění misí hráči potřebují vedle již známých figurek ze základní hry - vesnice a silnice - ještě nové figurky z tohoto rozšíření: osadníky, lodě, přístavy, jednotky, pirátskou loď, hejna ryb a pytle s kořením.

Vítězné body se udělují za výstavbu vesnic a přístavů. Navíc za

plnění úkolů lze získat vítězné body za misi. Kdo jako první získá potřebný počet vítězných bodů, vyhrává.

V prvním, pouze přibližně 30 minut trvajícím scénáři „Země na obzoru“, bude vysvětlena první část základních pravidel rozšíření - ke hraní tohoto scénáře více pravidel nepotřebujete. Poté, dříve než se pustíte do hraní druhého scénáře, bude vysvětlena druhá část základních pravidel rozšíření. V každém následujícím scénáři do hry přichází vždy další mise s jejími specifickými pravidly. Tímto způsobem se před Vámi bude hra odkrývat po částech až do závěrečného scénáře „Objevitelé a piráti“ a nemusíte se tudíž učit všechna pravidla od začátku najednou. Proto vám vřele doporučujeme, abyste scénáře hráli v uvedeném pořadí. Pokud budete mít během hry otázky ke konkrétním bodům pravidel, pomůže vám rejstřík na konci těchto pravidel.



Upozornění k edici hry Osadníci z Katanu s umělohmotnými figurkami

Herní řada „Osadníci z Katanu“ i s herními doplňky a rozšířeními byly v roce 2010 podruhé přepracovány. První úprava byla provedena v roce 2003. Nejnovější přepracování se týká výhradně grafické formy krabice a herního materiálu. Co se týká obsahu, je edice 2010, nehledě na grafické změny, identická s edicí 2003. Tudíž všechna vydání obsahují umělohmotné figurky jsou navzájem kompatibilní. Liší se však od původní edice, která obsahovala dřevěné figurky. V průběhu prvních úprav v roce 2003 byly provedeny změny materiálu některých herních komponent, takže hry s dřevěnými figurkami nejsou s hrami, kde jsou umělohmotné figurky, navzájem kompatibilní - jak je uvedeno na zadní straně krabice. Abyste mohli hrát rozšíření „Zámořské objevy“, potřebujete v každém případě orámování ze základní hry, které je ve hře obsaženo od 2. edice z roku 2003. Pokud budete chtít rozšíření „Zámořské objevy“ kombinovat s hrou z 1. edice, obraťte se na hry@albi.cz.

ZÁMOŘSKÉ OBJEVY

ROZŠÍŘENÍ PRO ZÁKLADNÍ HRU

Herní materiál

Figurky

Vždy po 4 sadách ve 4 barvách hráčů:

- 16 (4x4) přístavů



- 36 (4x9) jednotek



- 12 (4x3) lodí



- 8 (4x2) osadníků



- 12 (4x3) označovacích kamenů



- 4 pirátské lodě



Neutrální herní materiál:

- 6 hejn ryb



- 24 pytlů s kořením



- 40 zlatých mincí v hodnotě 1, 36 zlatých mincí v hodnotě 3



Rámové části:

1 x: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 x: B1, B2, B3

Díly krajiny

- 6 zlatonosných řek
- 6 rybích lovišť
- 6 plantáží s kořením
- 6 dílů standardních krajiny, 6 žetonů s číslem (se zeleným označením na rubové straně)
- 6 dílů standardních krajiny, 6 žetonů s číslem (s oranžovým označením na rubové straně)

Ostatní

- 6 žetonů „pirátských táborů“
- 3 karty mísi plus 3 bodovací kartičky
- 4 nové kartičky stavebních nákladů
- 10 uzavíratelných sáčků pro herní materiál

Roztřídte výlisky a figurky

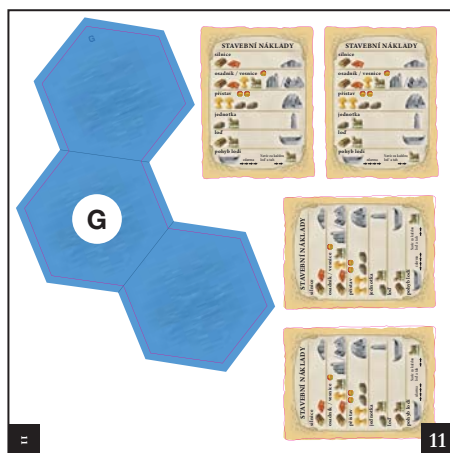
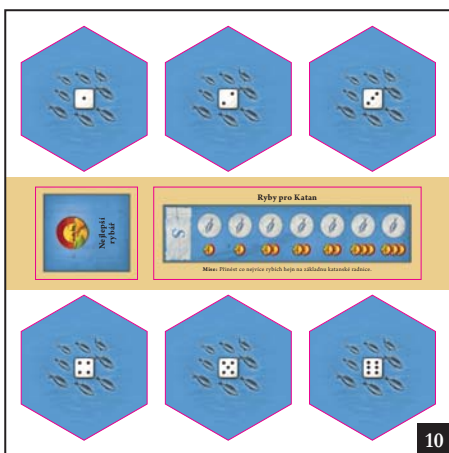
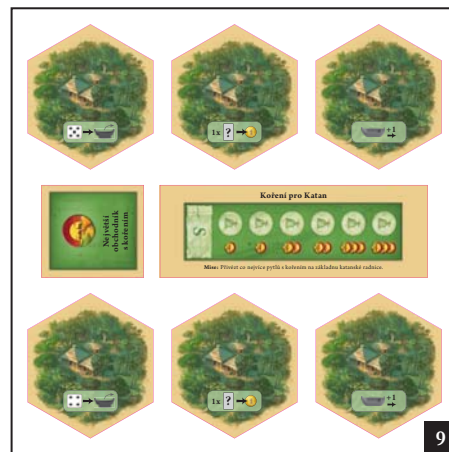
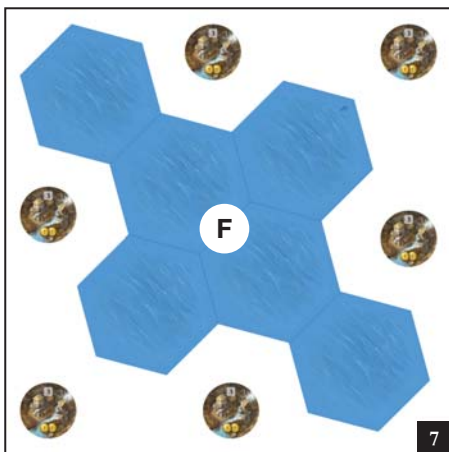
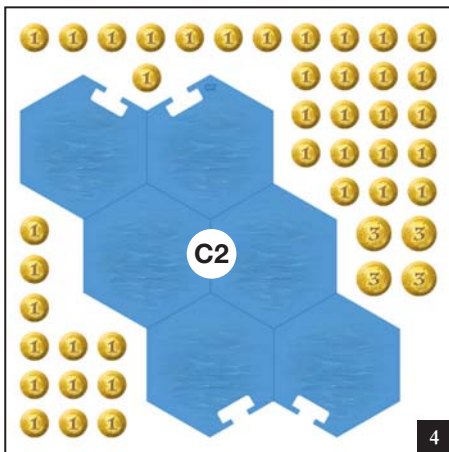
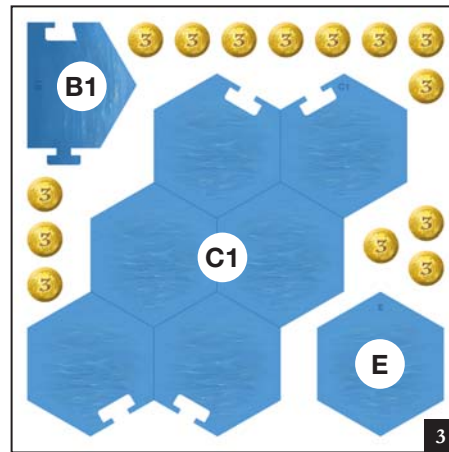
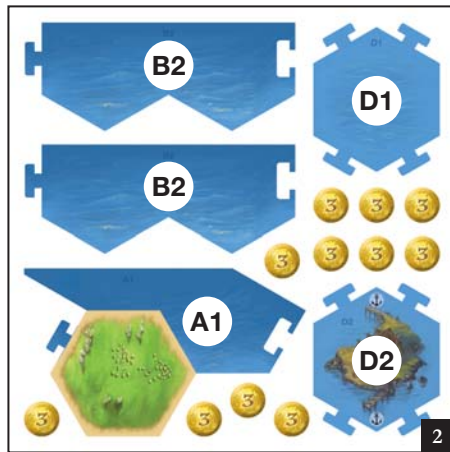
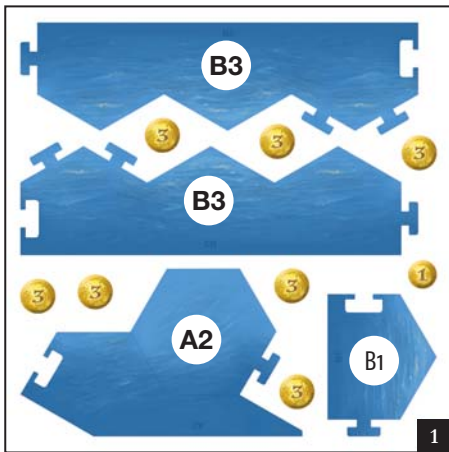
1. Bezpodmínečně začněte uvolňováním herních částí z kartonu č. 12! Uvolněte 10 destiček z rámu a zastrčte po 1 destičce do každého uzavíratelného sáčku.
 2. Nejdříve uvolněte všechny části pro orámování herní plochy ze silnějších kartonů 1 až 4 a položte je volně zpět do krabice.
 3. Vyjmuté mince (v hodnotě 1 a 3) vložte do sáčku spolu s kartičkou „Zlaté mince“.
 4. Uvolněte všechny části z kartonů 5 a 6. Tyto části vložte do sáčku „Standardní díly krajiny + žetony s čísly ZELENÉ a ORANŽOVÉ“.
 5. Uvolněte všechny části z kartonu 7. Část rámu „F“ vložte do krabice. 6 žetonů pirátských táborů vložte do sáčku „PIRÁTSKÉ TÁBORY“.
 6. Uvolněte všechny části z kartonu 8. Tyto části vložte do sáčku „PIRÁTSKÉ TÁBORY“.
 7. Uvolněte všechny části z kartonu 9. Tyto části vložte do sáčku „KOŘENÍ PRO KATAN“.
 8. Uvolněte všechny části z kartonu 10. Tyto části vložte do sáčku „RYBY PRO KATAN“.
 9. Uvolněte všechny části z kartonu 11. Část rámu „G“ vložte do krabice a stejně tak 4 nové kartičky „stavebních nákladů“.
 10. Roztřídte figurky podle barev. Vložte je do příslušných sáčků „Červené figurky“, „Bílé figurky“, „Modré figurky“ a „Oranžové figurky“.
 11. 6 neutrálních šedých figurek rybích hejn vložte do sáčku „RYBY PRO KATAN“ a 24 pytlů s kořením vložte do sáčku „KOŘENÍ PRO KATAN“.
- Úvodní scénář trvá pouze asi 30 minut, neměli byste jej vynechat!

Části potřebné ze základní hry

1. Vyberte ze základní hry následující herní pole krajiny: 3x hory, 4x les, 3x pastvina, 2x pole, 2x jíl
2. K tomu ještě následující žetony s čísly: 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12. Všechny tyto části společně s oběma kostkami vložte do sáčku „Krajiny + žetony s čísly ZÁKLADNÍ HRA“.
3. Všechny silnice a vesnice ze základní hry vložte odděleně podle barev do příslušných sáčků s figurkami. Města pro hraní tohoto rozšíření nebudete potřebovat.
4. Nyní ještě potřebujete všechny karty surovin (žádné akční karty) včetně 2 pořadačů na karty.
5. Nakonec ještě budete potřebovat 6 dlouhých částí rámu a obě kostky.

Pozor: Rám ze základní hry vždy pokládejte zadní stranou nahoru - bez přístavů. Spojení je snadnější, když tyto části rámu vsadíte shora do nových částí rámu ze „Zámořských objevů“.

Na svém blogu „Herní dílna - vznik Zámořských objevů“ vypráví Klaus Teuber o historii vzniku tohoto rozšíření. Blog v německém jazyce najdete na www.catan.de.



Scénář 1 – Země na obzoru

Potřebný herní materiál

Ze základní hry potřebujete následující herní materiál:

- Všechny části z uzavíratelného sáčku „Krajiny + žetony s čísly ZÁKLADNÍ HRA“
- 6 dlouhých částí rámu
- Všechny silnice a vesnice
- 2 kostky
- Všechny karty surovin (bez akčních karet)

Všimněte si prosím: Tento herní materiál ze základní hry budete potřebovat beze změny vždy u všech scénářů. Proto již nebude při vysvětlování následujících scénářů uváděn.

Z tohoto rozšíření budete potřebovat následující herní materiál:

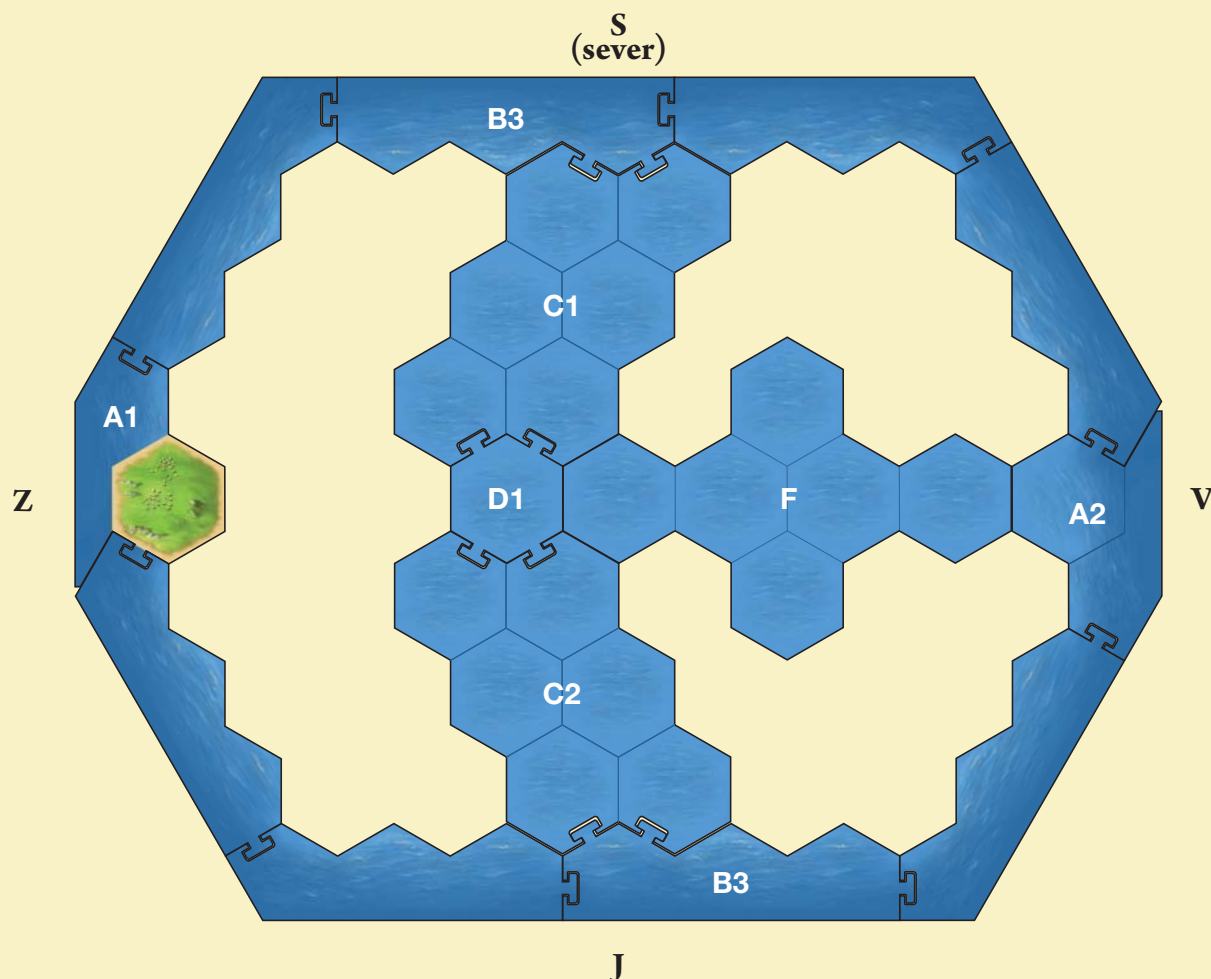
- Části rámu: A1, A2, 2 x B3, C1, C2, D1, F
- Figurky uvedené v „přípravě hry“ na následující straně.
- Celý obsah sáčku „Standardní herní pole + žetony s čísly ZELENÁ a ORANŽOVÁ“.
- Všechny mince ze sáčku „Zlaté mince“.

Úvodní scénář trvá pouze asi 30 minut, neměli byste jej vynechat!

Výstavba herní plochy

Výstavba kostry herní plochy

Kostru herní plochy postavte z částí rámu základní hry a rovněž z výše uvedených částí rámu tohoto rozšíření podle obrázku níže. Po zhotovení kostry je herní plocha rozdělena na tři oblasti. Na západě leží oblast startovního ostrova. Na východě rozděluje mořská plocha „F“ neobjevenou oblast na severní oblast a jižní oblast.



Rozmístění herních polí a žetonů s čísly v oblasti startovního ostrova

Startovní ostrov se poskládá z herních polí krajiny základní hry podle obrázku. Poté se podle obrázku umístí žetony s čísly.



Rozmístění herních dílů a žetonů s čísly v neobjevené oblasti

Do neobjevené oblasti rozmístíte **ZELENÁ a ORANŽOVÁ standardní herní pole**. Před rozmísťováním tyto standardní herní pole roztrídíte na dvě hromádky podle jejich značek (zelené a oranžové) na zadní straně. Každou hromádku samostatně zamíchejte. Zelená pole umístíte do severní oblasti a oranžové do jižní oblasti, obojí barevnou značkou nahoru.

Žetony s čísly pro krajiny, které se budou během hry objevovat, rovněž rozdělíte do dvou sloupců podle jejich barevného označení na zadní straně a odděleně zamíchejte. Každý sloupec žetonů položte barevnou značkou nahoru vedle polí krajiny se stejným barevným označením (viz obrázek výše).

Příprava hry

Každý hráč si vezme následující figurky ve své barvě:

- všechny silnice ze základní hry
- všechny vesnice ze základní hry
- 4 přístavy z tohoto rozšíření
- 3 lodě z tohoto rozšíření
- 2 osadníky z tohoto rozšíření

Všechny ostatní figurky z tohoto rozšíření nebudete pro úvodní scénář potřebovat.

- Pro úvodní scénář ještě připravte karty surovin ze základní hry a kostky.
- Každý hráč si také vezme novou kartičku stavebních nákladů, která nahrazuje kartičku stavebních nákladů ze základní hry.
- Každý hráč si vezme 2 zlaté. Zbývající zlaté položte jako společnou zásobu vedle herního plánu.



Úvodní scénář „Země na obzoru“

Fáze úvodního rozestavení

V prvním scénáři nebude počáteční nasazování libovolné. Každý hráč umístí jeden přístav a jednu loď s osadníkem (loď s figurkou osadníka) a rovněž jednu vesnici a jednu silnici na vyznačená místa, jak je zobrazeno na obrázku níže.

Pokud budete hrát ve třech hráčích, figurky čtvrté nepoužité barvy nenasazujte.

Startovní suroviny: Každý hráč si vezme za každou krajinu, která sousedí s jeho vesnicí, příslušnou kartu suroviny.



Hra ve dvou hráčích:

Každý hraje s jednou barvou. Figurky v barvách, které si hráči nezvolili, zůstanou stát na startovním ostrově jako překážka. Odstraněny jsou pouze lodě osadníků v těchto barvách.

Pravidla základní hry

Pravidla základní hry jsou platná pro všechny scénáře z tohoto rozšíření až na následující uvedené výjimky:

- Nehraje se s žádnými akčními kartami.
- Neudělují se žádné vítězné body za „Nejdelší obchodní cestu“ a „Největší vojsko“.
- Vesnice nebudou povyšovány na města.
- Hraje se bez zloděje. Při hodu „7“ ztrácí každý hráč, který má více než 7 karet surovin, polovinu svých karet surovin. Od scénáře 2 se navíc nasazuje pirátská loď.

Fáze jednoho tahu

Fáze výnosů surovin

Hráč na tahu hází oběma kostkami jako obvykle. Součet čísel určí výnosy surovin pro všechny hráče.

Kompensace zlatými: Pokud hráč za tento součet nezíská žádnou surovinu, dostane jako kompenzaci 1 zlatý ze zásoby. Toto neplatí při hození „7“, při níž se žádná kompenzace nedostává.

Fáze obchodu a stavění

Po fázi výnosů surovin může hráč jako obvykle obchodovat a stavět. Přesné pořadí nemusí být dodrženo. Hráč může například nejprve stavět, poté obchodovat, zase stavět atd.

Výměna 3:1: V tomto rozšíření nejsou žádné přístavy, jaké se vyskytují v základní hře. Proto je všeobecně povoleno, vyměňovat suroviny v poměru 3:1. Tudiž za tři stejné suroviny odevzdané zpět do společné zásoby si hráč může ze společné zásoby vzít jednu jinou libovolnou surovinu. Je také možné, aby si hráč za tři stejné odevzdané suroviny vzal ze společné zásoby jeden zlatý.

Nákup surovin za zlaté: Zlato se nedá vyměnit s bankem v poměru 3:1. Hráč smí až dvakrát ve svém tahu koupit jednu libovolnou surovinu za společné zásoby pokaždé za dva zlaté. Zlato může být také používáno při obchodování se spoluhráči.

Fáze pohybu

Pokud hráč ukončil svou fázi obchodu a stavění, začíná fáze pohybu jeho tahu:

- Hráč smí pohnout všemi svými loděmi a provádět s nimi akce.
- Obchodovat nebo stavět během nebo po fázi pohybu není dovoleno.

Po fázi pohybu končí hráčův tah.

Námořní cesty

Hrany herních polí moře jsou námořní cesty. Tyto cesty oddělují od sebe navzájem moře a krajiny od moře. Po námořních cestách se pohybují lodě. Také hrany rámových částí, které sousedí s mořem nebo krajinou, jsou pokládány za námořní cesty.

Lodě, osadníci, přístavy

Lodě

Lodě slouží k převážení figurek a zboží

Stavba lodí

Lod' stojí 1 dřevo a 1 vlnu. Pokud hráč postaví lod', nasadí ji na jednu ze dvou či tří námořních cest, které sousedí s jeho přístavem.

- Stavba lodí nesmí spustit žádné objevování. Proto není dovoleno nasadit lod' na cestu, která sousedí s neodkrytým (neobjeveným) herním polem.
- Pokud hráč chce stavět novou lod' a všechny jeho lodě již jsou na herním plánu, může jednu svou libovolnou lod' z herního plánu odstranit a ihned ji za 1 dřevo a 1 vlnu postavit a nasadit ke svému libovolnému přístavu. Pokud byla odstraňovaná lod' naložena, je náklad ztracen, a tudíž vrácen zpět do příslušné zásoby.

Pohyb lodí

- Lod' se smí pohybovat pouze ve fázi pohybu.
- Lod' se pohybuje z jedné námořní cesty na sousední cestu. Může se pohybovat libovolným směrem a během tahu může také měnit směr pohybu - může se tudíž pohnout i do směru, ze kterého připlula.
- Každý hráč má pro každou svou lod' 4 pohybové body. Pohyb jedné hráčovy lodě z jedné cesty na sousední stojí 1 pohybový bod.
- Pohyb jedné lodě se musí ukončit dříve, než se začne pohybovat další lod'.
- Pro každou svou lod' smí hráč jednou ve svém tahu dokoupit 2 pohybové body navíc. Dva pohybové body navíc stojí 1 vlnu za každou lod'.
- Na jedné námořní cestě mohou v jednu chvíli stát maximálně dvě lodě - patřící jednomu hráči nebo také dvěma různými hráčům. Hráč smí svou lod' pohybovat přes jednu nebo dvě vedle sebe stojící lodě, nesmí však ukončit pohyb své lodě na cestě, na které již dvě lodě stojí.

Nakládka a vykládka lodí

Každá lod' má nákladový prostor, do kterého se vejdou dvě malé figurky (jednotky nebo pytle s kořením) nebo jedna velká figurka (osadníci, hejno ryb). Figurky mohou být z lodě kdykoli odstraněny a vráceny zpět do zásoby. Odstraňování může mít smysl v případě, že hráč potřebuje vytvořit místo pro hodnotnější figurku.

Nakládka a vykládka lodí nestojí žádné pohybové body. Lod' se smí po nakládce i vykládce dále pohybovat, pokud má ještě nějaké pohybové body k dispozici.

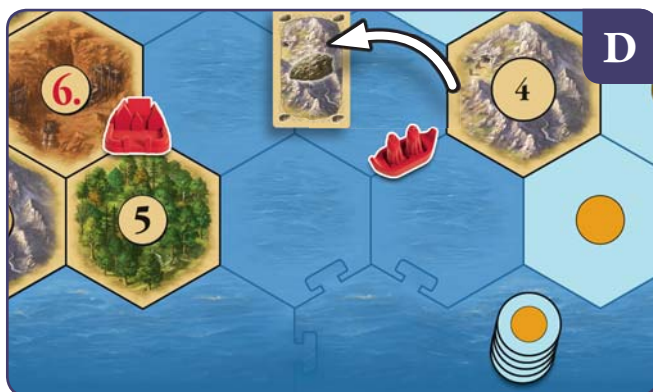
Objevování polí

Aby hráč mohl objevit novou zemi, musí se svou lodí pohybovat směrem k severní nebo jižní neodkryté oblasti (A).

Pokud lod' (prázdná nebo naložená) kdykoli při svém pohybu míří špičkou (přídí nebo záď) na sousedící vrchol (křižovatku) nějakého neodkrytého herního pole (B), musí hráč toto pole objevit, tzn., musí ho otočit lícem nahoru. Pokud je to herní pole s krajinou, vezme hráč jeden žeton s číslem, který je označen stejnou barvou jako pole s krajinou z příslušné hromádky a položí jej číslem nahoru na tuto nově objevenou krajinu. (C).

Odměna za objevení: Pokud hráč objevil krajinu, získává jako odměnu jednu surovinu z této krajiny (D). Pokud odkryl jakékoliv jiné herní pole (například moře), získává 2 zlaté.

Objevování ukončí pohyb příslušné lodě: Po objevení se již příslušná lod' nesmí dále pohybovat, její případné zbývající body pohybu jsou ztraceny.



Úvodní scénář „Země na obzoru“

Vesnice

Vesnice je možné založit dvěma způsoby. Buď pomocí lodi s osadníkem, nebo stejně jako v základní hře, na povolené křižovatce navazující na vlastní silnici, avšak s určitým omezením (viz pravý sloupec).

Přístav

Vesnice na pobřeží startovního ostrova nebo na pobřeží objevených krajin mohou být za 2 obilí a 2 rudy povýšeny na přístavy. Hráč, který povyšuje vesnici na přístav, zaplatí stavební náklady za přístav, vezme si figurku vesnice zpět do své zásoby a na její místo postaví figurku přístavu.



- Přístav má hodnotu 2 vítězných bodů.
- Přístav má nákladový prostor, do kterého se vejdou dvě malé figurky (jednotky nebo pytle s kořením) nebo jedna velká figurka (osadníci, hejno ryb).

Pozor: Pokud ve fázi výnosů padne na kostkách číslo krajiny, která sousedí s přístavem, dostává hráč z krajiny pouze 1 surovinu - tudíž ne 2 suroviny jako za město v základní hře.

Osadník

Získání osadníka / loď s osadníkem

- Získání osadníka stojí stejně suroviny jako stavba vesnice.
- Pokud hráč získá osadníka, umístí jej buď do prázdného nákladového prostoru svého přístavu, nebo také do své prázdné lodi, která stojí na námořní cestě vedle jeho přístavu. Není tudíž dovoleno umístit právě získaného osadníka vedle vesnice nebo vedle přístavu.
- Pokud je nákladový prostor přístavu i nákladový prostor vlastní sousedící lodi již obsazen jinou figurkou, může sem být osadník umístěn pouze tehdy, když budou ostatní figurky z nákladového prostoru přístavu popřípadě ze sousedící lodi odstraněny a vráceny zpět do zásoby.
- Osadník se nesmí pohybovat po souši, může být pouze převážen lodí.



Fáze pohybu: Naložení osadníka

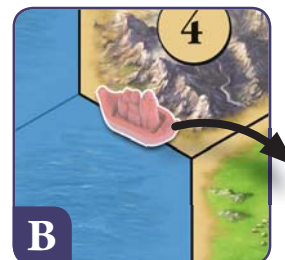
Pokud špička prázdné lodi míří na přístav a tam stojí osadník, může být osadník do této lodi naložen. S takto vzniklou lodí s osadníkem se může pohybovat jako s normální lodí. Naložení osadníka na loď neukončí pohyb této lodi.



Fáze pohybu: Založení vesnice lodí s osadníkem

Pokud loď hráče míří špičkou na křižovatku nějakého herního pole s krajinou (A), může hráč na této křižovatce založit vesnici (existují výjimky, které budou vysvětleny u příslušných misí). Pokud to udělá, vrátí svou loď i s osadníkem do své zásoby (B) a bez dalších nákladů umístí na tuto křižovatku herního pole s krajinou jednu vesnici (C).

Pozor: Také při stavbě vesnice pomocí lodi s osadníkem se musí dodržovat pravidlo vzdálenosti od ostatních vesnic.



Omezení: V obou neobjevených oblastech může být první vesnice každého hráče postavena vždy pouze pomocí lodi s osadníkem. Pokud hráč již první vesnici v neobjevené oblasti postavil, může od ní stavět silnice k dalším křižovatkám a na těchto křižovatkách stavět vesnice jako obvykle. Hráč se však nemusí držet pouze stavby silnic, ale může další vesnice stavět také pomocí lodi s osadníkem.

Pozor: Silnice se nesmí stavět na hraně a vesnice se nesmí postavit na křižovatce, která sousedí s neobjeveným herním polem. Pokud postavíte silnici tak, že jedním ze svých konců míří na křižovatku s neobjeveným herním polem, nebude toto pole objeveno. Nová herní pole lze objevovat pouze pomocí lodi.

Konec hry

Úvodní scénář končí, když některý z hráčů dosáhne ve svém tahu 8 vítězných bodů.

Přejeme vám příjemnou zábavu s tímto scénářem. Jakmile se naučíte všechna pravidla, přejděte ke scénáři 2, ve kterém se teprve rozvine celá krása „Zámořských objevů“.

Zkušební hráči však mohou číst ihned dále až do strany 14 a zahrát si druhý scénář.

Další základní pravidla pro scénáře

Ve druhém scénáři poprvé stavíte jednotky a při „7“ nasazujete pirátskou loď. Kromě toho budete plnit první misi „Pirátské tábory“. Než se do této mise pustíte a druhý scénář si zahrajete, chtěli bychom vás ještě seznámit s následujícími posledními ještě scházejícími základními pravidly.

Jednotky

Jednotky budou podle mise představovat obchodníky nebo bojovníky.

Získání jednotky a naložení

- Jednotka stojí 1 rudu a 1 vlnu.
- Pokud hráč získává jednotku, zaplatí stavební náklady a umístí jednotku buď na volné místo v nákladovém prostoru svého přístavu, nebo také na volné místo na své lodi, která stojí na námořní cestě vedle jeho přístavu.
- Pokud se jednotka umístí do nákladového prostoru přístavu, může být ve fázi pohybu naložena na loď, dopravena k místu určení a tam vyložena.
- V prázdném nákladovém prostoru přístavu nebo v prázdné lodi je místo až pro dvě jednotky.
- Po nakládce či vykládce jednotky se loď smí dále pohybovat, pokud ještě nespotřebovala všechny své body pohybu.



Pohyb jednotek

Jednotky smí být ke svým cílům přepravovány pouze vlastními loděmi. Nesmí se pohybovat po cestách nebo silnicích po souši.

DOBRODRUŽNÉ LEGENDY
ANDOR

Andor vás potřebuje!

Andorská země je v nebezpečí. Z lesů a hor míří na hrad Rietburg hordy nepřátel. Pouze vaše skupinka hrdinů se jim může postavit a zemi zachránit. Podaří se vám hrad ubránit?

Připravte se na to, že musíte pomoci uzdravit nemocného krále, najít vzácné diamanty a v neposlední řadě zneškodnit prastarého a zuřivého draka.

Strategická kooperativní hra pro opravdové hrdiny.

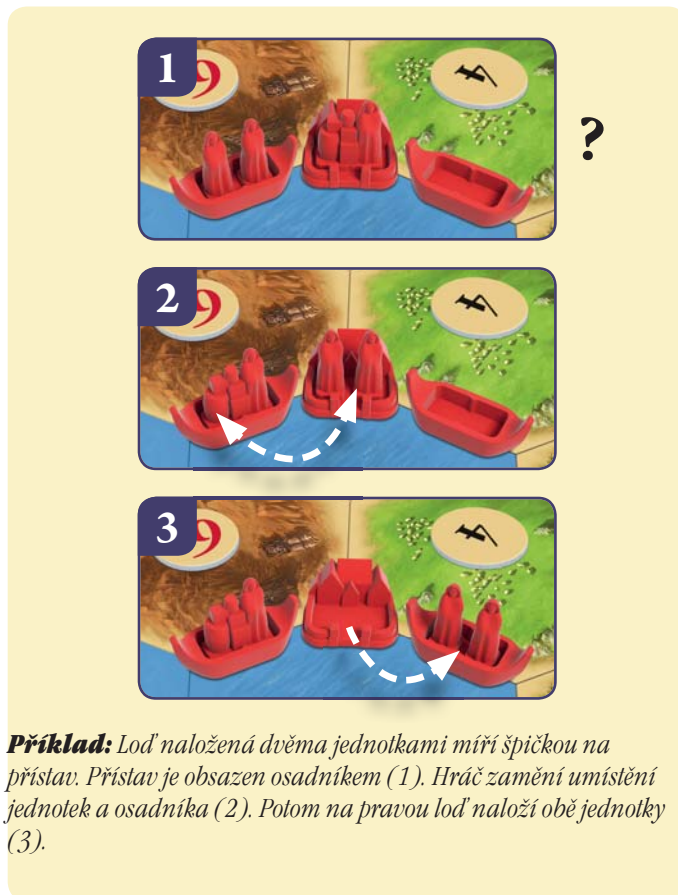
Překládka figurek

A) Překládka mezi lodí a přístavem

Pokud naložená loď míří jednou špičkou na přístav, který obsahuje figurky, může být umístění figurek zaměněno.

B) Překládka mezi dvěma loděmi

Přímá překládka figurek mezi 2 sousedními loděmi není dovolena. Avšak je možná nepřímá překládka, pokud každá z obou lodí směřuje špičkou ke stejnému vlastnímu přístavu a tento přístav je při překládce použit jako mezisklad.



Příklad: Loď naložená dvěma jednotkami míří špičkou na přístav. Přístav je obsazen osadníkem (1). Hráč zamění umístění jednotek a osadníka (2). Potom na pravou loď naloží obě jednotky (3).

Tip: Pokud je přístav strategicky dobře umístěn, mohou být figurky pomocí tohoto přístavu a dvou lodí rychleji dopravovány ke svému cíli.

Pirátská loď

Nasazení první pirátské lodi

Pirátská loď smí být nasazena až na dvě výjimky na jakýkoliv díl moře. Výjimka: Není dovoleno nasadit pirátskou loď na vnější rám herního plánu nebo na moře, které sousedí se startovním ostrovem. Každý hráč má ve své zásobě jednu figurku pirátské lodi. Hráč, který jako první hodil na kostkách „7“, nasadí svou pirátskou loď na přípustné pole moře. Jeho pirátská loď zůstane na herním plánu tak dlouho, dokud nějaký hráč nehodí na kostkách „7“, nebo dokud není jeho pirátská loď zahnána (viz strana 10: „Zahnání pirátské lodi“).



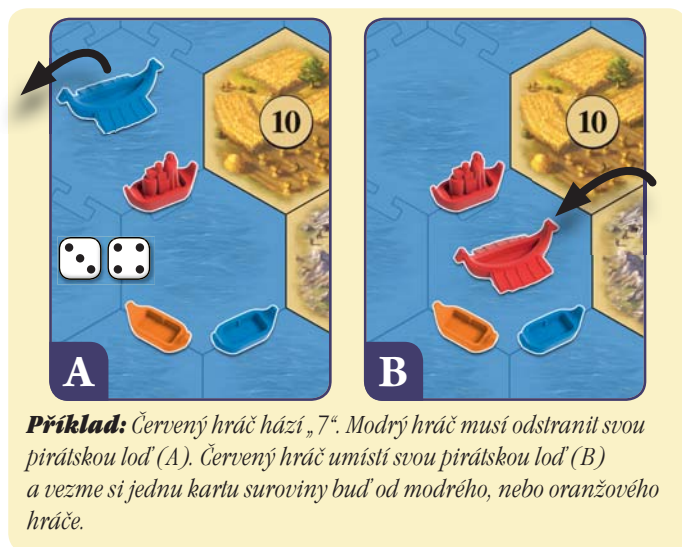
Další základní pravidla pro scénáře

Hození „7“ – Nasazení pirátské lodi

- Pokud některý hráč hodí na kostkách „7“, musí všichni hráči, kteří mají v ruce více než 7 karet surovin, odevzdat do společné zásoby polovinu svých karet surovin.
- Pokud se na herním plánu pirátská loď hráče, který na kostkách hodil „7“, již nachází, nasadí ji na jiné přípustné moře.
- Pokud se na herním plánu nachází pirátská loď nějakého protihráče, umístí hráč, který na kostkách hodil „7“, svou pirátskou loď na přípustné moře (povolené je také moře, na kterém stojí pirátská loď protihráče). Nakonec musí protihráč svou pirátskou loď odstranit a vrátit zpět do své zásoby. Takže na herním plánu je vždy přítomna pouze jedna pirátská loď.

Nasazení pirátské lodi - krádež suroviny

Kdo svou pirátskou loď nasadí na moře, může si od jednoho protihráče, jehož loď stojí na jedné z námořních cest tohoto moře, náhodně vzít jednu kartu suroviny z ruky. Vesnice nebo přístavy nejsou postiženy. V příkladu (B) níže si červený hráč může vzít jednu kartu suroviny od oranžového hráče nebo od modrého hráče. Pokud protihráč nemá žádnou kartu suroviny (a pouze tehdy!), může si od něj místo toho vzít jeden zlatý.



Daň pro pirátskou loď

- Pokud by nějaký hráč chtěl k pohybu svou loď využít nějakou námořní cestu patřící k moři, které je obsazeno cizí pirátskou lodí, musí ze své zásoby zaplatit daň 1 zlatý. Jako použití námořní cesty se počítá také to, když hráč svou loď z námořní cesty pirátského herního pole odplouvá.
- Pokud chce hráč využít námořní cestu pirátského herního pole několika loděmi, musí za každou loď zaplatit 1 zlatý.
- Hráč zaplatí zlaté jako daň i tehdy, když ve své fázi obchodu a stavění již použil 4 zlaté na nákup 2 surovin.
- Pokud hráč daň za loď zaplatil, může s touto lodí ve svém aktuálním tahu využít k pohybu libovolný počet námořních cest pirátského pole. To platí i v případě, že s touto lodí pirátské pole opustí a posléze se k němu opět vrátí. Avšak ve svém následujícím tahu musí při případném využití znovu daň zaplatit.
- Vlastní pirátské lodi hráč neplatí žádnou daň.
- Hráči smí svou loď na námořní cestu pirátského pole nasadit také po výstavbě. Za toto nasazení nemusí platit žádnou daň.

Zahnání pirátské lodi

Hráč musí mít alespoň jednu bojeschopnou loď, aby mohl zahnat pirátskou loď spoluhráče. Loď je bojeschopná tehdy, když splňuje obě následující podmínky:

- Loď se ještě v tomto tahu nepohybovala.
- Loď musí mířit špičkou na křižovatku pirátského pole, případně musí stát na námořní cestě patřící k pirátskému poli.

Hráč se může jednou ve fázi pohybu svého tahu pokusit s každou svou bojeschopnou lodí o zahnání pirátské lodi spoluhráče. Když chce hráč pirátskou loď spoluhráče zahnat, hodí za každou svou bojeschopnou loď jednou kostkou. Pokud hodí „6“, je napadená pirátská loď odstraněna a vrácena zpět svému majiteli. Poté úspěšný hráč nasadí svou pirátskou loď na libovolné přípustné moře. Navíc smí nyní ještě ukrást jednomu majiteli sousední lodi jednu kartu suroviny (viz také levý sloupec: „Nasazení pirátské lodi - Krádež suroviny“).

Příklad: Probíhá fáze pohybu červeného hráče. Má dvě lodě, které se ještě nepohybovaly. Obě míří svou špičkou na křižovatku moře s pirátskou lodí (A).



Červený hází kostkou dvakrát - jednou za každou ze svých dvou lodí. Jedním hodem se mu podařilo hodit „6“.



Hod první, nezdařený.



Hod druhý, úspěšný.

Modrý hráč si musí svou pirátskou loď vzít zpět do své zásoby (B).



Červený hráč nasadí svou pirátskou loď a může si nyní ještě vzít jednu kartu suroviny od majitele modré lodi (C).



Dále platí:

- Loď, se kterou hráč pirátskou loď zaháněl, se poté smí zcela normálně pohybovat.
- Pokud se hráči nepodařilo pirátskou loď zahnat, musí za pohyb svých lodí po námořní cestě náležící pirátskému poli zaplatit daň. V případě, že daň nezaplatí, nesmí tuto cestu využít.

Všeobecná pravidla misí



S výjimkou prvního scénáře se každý scénář hraje s jednou, dvěma nebo všemi třemi misemi. Pokud je ve scénáři více misí, je možné je plnit souběžně. Herní materiál pro mise uchovávejte roztríděný v uzavíratelných sáčcích. K hernímu materiálu každé mise patří vždy jedna karta mise a jedna bodovací kartička. Obrázek zobrazuje kartu mise a bodovací kartičku mise „Pirátské tábory“.

- Na začátku hry umístí každý hráč jeden označovací kámen na startovní políčko karty mise.
- Poté vždy, když hráč dosáhne v příslušné misi úspěchu, posune svůj označovací kámen o 1 políčko vpřed.
- Pokud se na políčko, na které hráč svůj označovací žeton posune, již nachází označovací kámen spoluhráče, umístí svůj označovací kámen nahoru na něj.
- Hráč má vždy tolik vítězných bodů za misi, kolik je zobrazeno vedle jeho označovacího kamene. Na obrázku nahoře má červený hráč i bílý hráč po 1 vítězném bodě, oba ostatní hráči oranžový i modrý vlastní každý 2 vítězné body. Hráč, jehož označovací kámen stojí nejvíce vpředu, získává bodovací kartičku mise. Ta hráči přináší 1 vítězný bod.
- Pokud označovací kameny několika hráčů leží na nejvyšším dosaženém políčku na sobě, má nárok na bodovací kartičku mise hráč, jehož označovací kámen zaujímá na tomto políčku nejspodnější místo. Na obrázku nahoře by bodovací kartičku měl v držení oranžový hráč.

Scénář 2: S misí „Pirátské tábory“

Scénář 2 – Pirátské tábory

V tomto scénáři hráči plní misi, ve které mají za úkol nejdříve najít zlatonosné řeky, které jsou obsazeny pirátskými tábory, a poté tábory pirátů dobýt. Aby hráči tábor pirátů dobyli, musí vystavět jednotky, které pošlou na pole zlatonosných řek, aby obsadily tábory pirátů.

Výstavba herní plochy

Výstavba kostry herní plochy

Použitý rám ve scénáři 1 rozšířte o část rámu B1. Mezera mezi polem „D1“ a námořní cestou „F“ bude uzavřena mořem „E“.

Rozmístění herních polí a žetonů s čísly v oblasti startovního ostrova

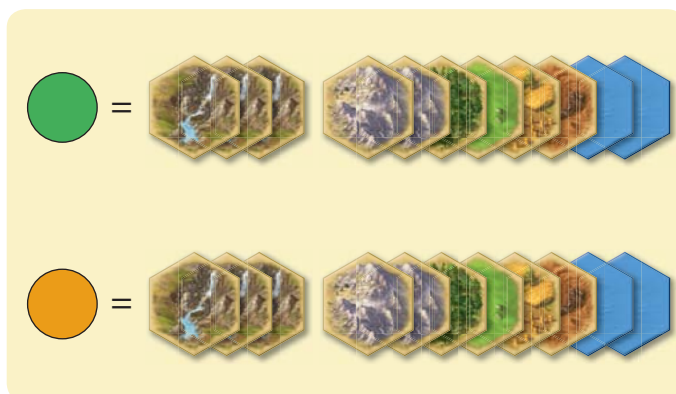
Startovní ostrov bude, jak vidíte na obrázku, poskládan z krajin základní hry. Poté podle obrázku umístíte žetony s čísly ze základní hry.

Tip: Když budete tento scénář hrát podruhé, můžete v rámci proměnlivé hry krajiny skrytě zamíchat a do oblasti startovního ostrova je vyložit náhodně. Pozice žetonů s čísly však neměňte.



Rozmístění herních polí neobjevených oblastí

Tři na zadní straně zeleně označené zlatonosné řeky mise „pirátské tábory“ zamíchejte se standardními herními poli rovněž na zadní straně zeleně označenými a poté skrytě rozmístěte do severní neobjevené oblasti. Obdobně zamíchejte oranžově označené standardní pole a zlatonosné řeky a skrytě je rozmístěte do jižní neobjevené oblasti. Žetony s čísly stejně jako ve scénáři 1 rozdělte do dvou sloupců podle barevného označení a umístěte vedle příslušných oblastí.



Další příprava hry

- V tomto scénáři použijte figurky jako ve scénáři 1. Navíc každý hráč dostane všechny jednotky, pirátskou loď a jeden označovací kámen ve své barvě.
- Pro tento scénář kromě toho potřebujete herní materiál uložený v sáčku „Pirátské tábory“. Kartu mise „Pirátské tábory“ a příslušnou bodovací kartičku položte vedle herního plánu. Každý hráč umístí svůj označovací kámen na startovní políčko „S“ na kartě mise.
- 6 žetonů táborů pirátů zamíchejte a položte dolů stranou s číslem jako hromádku vedle herního plánu.
- Každý hráč dostane 2 zlaté.



Fáze počátečního nasazování – Volné nasazování

Hráči nasazují podle obvyklých pravidel popsaných v základní hře postupně nejprve přístav a poté ještě jednu vesnici - pokaždé bez silnice - v oblasti základního ostrova. Přístavy se musí nasazovat na křižovatky označené šedými kruhy (viz obrázek na levé straně). Vesnice se smí nasazovat na libovolné křižovatky - také na křižovatky označené šedými kruhy. Jak při nasazování přístavů, tak i při nasazování vesnic musí být jako obvykle dodrženo pravidlo vzdálenosti.

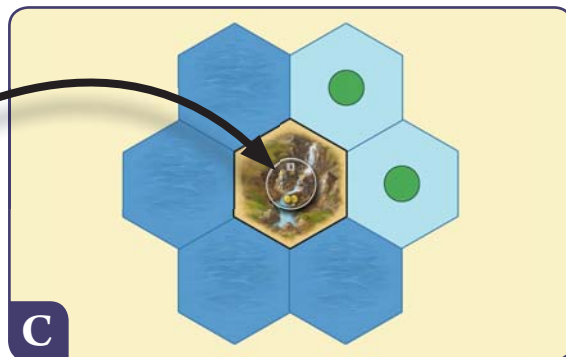
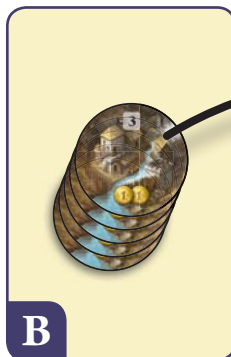
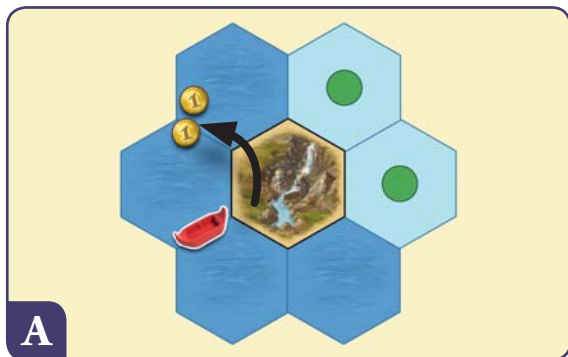
Hráč, který nasadil vesnici poslední, jako první přiloží silnici ke své vesnici a poté umístí loď s osadníkem (loď + figurka osadníka) na jednu ze dvou či tří námořních cest sousedících s přístavem. Následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček. Poté začínající hráč zahájí hru hodem kostkami.

Nasazování neutrálních figurek při hře dvou hráčů: Poté co své přístavy nasadili oba hráči, nasadí jeden neutrální přístav nejprve začínající hráč a poté druhý hráč. Jakmile oba hráči nasadili neutrální přístav, nasadí nejprve druhý hráč a po něm začínající hráč ještě po jedné neutrální vesnici. Neutrální přístavy i vesnice mají barvu, kterou hráči nepoužívají.

Mise „Pirátské tábory“

Objevení tábora

Kdo objeví krajinu zlatonosné řeky s táborem pirátů, obdrží za toto objevení 2 zlaté. Poté vezme jeden žeton tábora pirátů ze zásoby (B) a položí jej bez otáčení na tábor pirátů na poli zlatonosné řeky (C).



Pozor: Dokud se na poli krajiny vyskytuje pirátský tábor, nesmí se na jeho cestách (hranách) stavět žádné silnice a na jeho křižovatkách (rozích) stavět žádné vesnice či přístavy.

Dobývání tábora pirátů

Vysazení jednotky

Pokud špička lodi, na které jsou naloženy 1 nebo 2 jednotky, míří na křižovatku krajiny zlatonosné řeky s táborem pirátů, můžete jednotky (případně jednotku), které v této misi představují bojovníky, umístit na žeton pirátského tábora. Na jednom táboře mohou stát nanejvýš 3 jednotky. **Pozor:** Není dovoleno umístit jednotku na krajinu nebo na zlatonosnou řeku, kde není tábor pirátů

Dobytí

Jakmile se na pirátský tábor vysadí přesně tři jednotky, je tábor pirátů dobyt. Následující popsané následky dobytí proveďte poté, co hráč, který je na tahu, ukončí svou fázi pohybu - tudíž ukončí pohyb všemi svými loděmi. Každý hráč, který se dobývání zúčastnil, získá jako odměnu 2 zlaté. Kromě toho smí každý zúčastněný hráč posunout svůj označovací kámen na bodovací stupnici na kartě mise vpřed o 1 políčko (úspěch mise). Posouvat začíná hráč, který je na tahu, poté následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček.

Určení hrdiny

Každý zúčastněný hráč hodí jednou kostkou a k hozenému číslu přičte počet svých zde vysazených jednotek. Hráč s vyšším součtem může posunout svůj označovací kámen na bodovací stupnici o jedno další políčko vpřed - musí ovšem také odstranit jednu svou jednotku a vrátit ji zpět do zásoby. Pokud dojde ke shodě, vyhrává hráč, který zde vysadil více jednotek. Pokud není stále rozhodnuto, pak všichni účastníci se hráči, kteří mají shodu, hodí kostkou znovu. Pokud hráč dobyl tábor pirátů sám, posune svůj označovací kámen na bodovací stupnici automaticky o jedno další políčko - ovšem rovněž odstraní jednu jednotku.

Po dobytí

Otočení žetonu tábora pirátů

Na znamení, že byl pirátský tábor dobyt, se žeton tábora otočí stranou s číslem nahoru. Jednotky, které zde zbyly, jsou postaveny vedle otočeného žetonu. Jejich majitelé je mohou v následujících tazích vyzvednout svými loděmi.

Osídlení zlatonosné řeky a těžba zlata

Na hranách osvobozeného pole zlatonosné řeky mohou nyní hráči stavět silnice a na křižovatkách vesnice a přístavy, pokud tomu nebrání sousední neobjevené herní pole nebo nedobytý tábor pirátů. Pokud padne číslo, které se nachází na žetonu s číslem na poli zlatonosné řeky, získává každý hráč za každou svou vesnici nebo přístav na této zlatonosné řece 2 zlaté.

Konec hry

Hráč vyhrává, pokud ve svém tahu dosáhne 12 vítězných bodů.

Příklad dobytí tábora pirátů



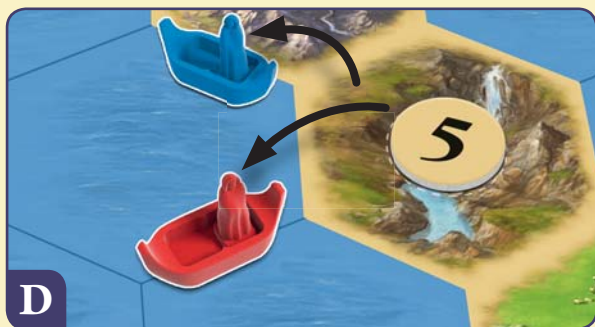
Červený hráč míří svou loď, na které jsou naloženy dvě jednotky, na křižovatku pole zlatonosné řeky. Pole zlatonosné řeky je obsazeno žetonem tábora pirátů (A).



Červený hráč vysadí obě své jednotky na tábor pirátů (B). Dohromady s jednotkou modrého hráče stojí nyní na táboře pirátů tři jednotky. Tábor pirátů je tedy dobyt.



Dobývání je provedeno na konci tahu červeného hráče: Červený i modrý hráč obdrží každý 2 zlaté a posunou své označovací kameny na kartě mise o 1 políčko vpřed. Poté se určí hrdina: Červený hráč hodí na kostce „5“, modrý hráč „6“. Po přiřčení účastníků se jednotek je stav 7:7. Protože má červený hráč jednotek více, vyhrává tento kostkový souboj. Červený hráč se posune na kartě mise o další políčko, avšak zároveň si musí vzít zpět do své zásoby jednu svou jednotku (C). Poté se žeton tábora pirátů otočí stranou s číslem nahoru.



V následujících tazích smí odvést svou jednotku pryč lodí nejprve modrý hráč a po něm červený hráč. (Tah červeného hráče právě skončil, tudíž se modrý dostane na tah dříve.)

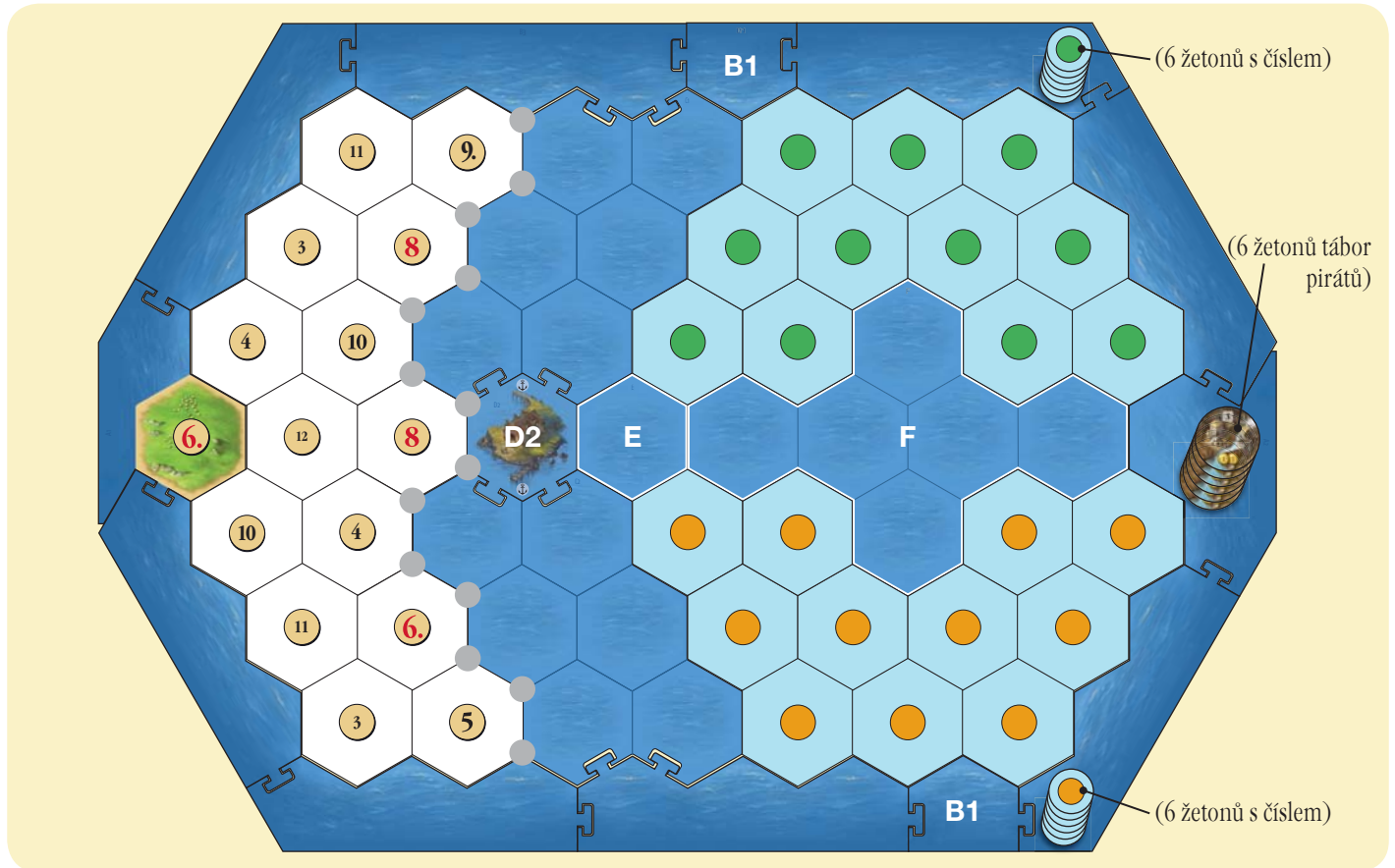
Scénář 3 – Ryby pro Katan

V tomto scénáři budete hrát s herním materiálem obou misí „Pirátské tábory“ i „Ryby pro Katan“.

Výstavba herní plochy

Výstavba kostry herní plochy

Postavte herní plochu stejně jako ve scénáři 2 s jedinou změnou: Moře D1 nahraďte polem D2 „**katanská radnice**“. Katanská radnice se považuje za moře, z toho důvodu se nesmí na jeho hranách stavět žádné silnice a na jeho rozích žádné vesnice ani přístavy. Jelikož sousedí se startovním ostrovem, nesmí se na něho nasadit pirátská loď.

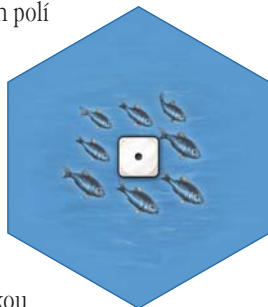


Rozmístění herních polí a žetonů s čísly v oblasti startovního ostrova

Příslušné krajiny ze základní hry zamíchejte a poté náhodně, stranou s krajinami nahoru, rozmístěte do oblasti startovního ostrova. Poté na tyto krajiny umístěte žetony s čísly podle obrázku.

Rozmístění herních polí neobjevených oblastí

Ze zeleně označených standardních herních polí odstraňte obě pole moře. Vezměte zbylých 6 herních polí, přidejte k nim 2 náhodně vybrané zeleně označené loviště ryb a 3 zeleně označené zlatonosné řeky. Všechna tato herní pole zamíchejte a skrytě zelenou značkou nahoru rozmístěte do severní neobjevené oblasti. Naprosto stejně postupujte se standardními poli označenými oranžovou barvou a značkou



nahoru je rozmístěte do jižní neobjevené oblasti.

Zbývající loviště ryb a zlatonosné řeky odložte bez prohlížení do příslušných sáčků.

Příprava hry

- V tomto scénáři použijte figurky jako ve scénáři 2. Navíc si každý hráč vezme druhý označovací kámen ve své barvě.
- Pro tento scénář dále potřebujete herní materiál uložený v sáčcích „Pirátské tábory“ a „Ryby pro Katan“. Karty misí „Pirátské tábory“ a „Ryby pro Katan“ stejně jako příslušné bodovací kartičky položte vedle herního plánu. Každý hráč umístí po jednom označovacím kameni na obě karty misí (na startovní políčko „S“).
- 6 žetonů pirátských táborů zamíchejte a položte dolů stranou s číslem a utvořte z nich hromádku vedle herního plánu.
- 6 hejn ryb připravte vedle herního plánu.



- Každý hráč dostane 2 zlaté.

Fáze počátečního nasazování

Popsáno ve scénáři 2.

Mise 1 „Pirátské tábory“

Pravidla jsou popsána ve scénáři 2.

Mise 2 „Ryby pro Katan“

Katanská radnice vysílá hráče do oblastí s bohatou zásobou ryb, aby zajistila zásobování obyvatelstva potravinami. Hráči mají nalovit co možná nejvíce ryb a přivést je na základnu katanské radnice.

Objevení Rybích lovišť

Pole moří s obrázkem ryb se nazývají rybí loviště, jsou označena čísly kostek 1 - 6. Hráč, který objeví rybí loviště, získává ihned 2 zlaté.

Házení kostkou na hejno ryb

Každý hráč se smí pokusit jednou za tah hodit kostkou „na hejno ryb“. Smí to udělat kdykoliv ve své fázi pohybu na některém objeveném lovišti ryb. Platí následující omezení: Hráč tímto hodem nesmí přerušit pohyb své lodi. Dříve než hráč hodí kostkou na hejno ryb, musí být jeho pohyb lodí ukončen, nebo tento pohyb ještě nezačal.

Hází se jednou kostkou. Pokud hráč hodí číslo nějakého loviště ryb, vezme si figurku hejna ryb ze zásoby a umístí ji na příslušné rybí loviště. Hráč však nesmí hejno ryb nasadit v případě, že

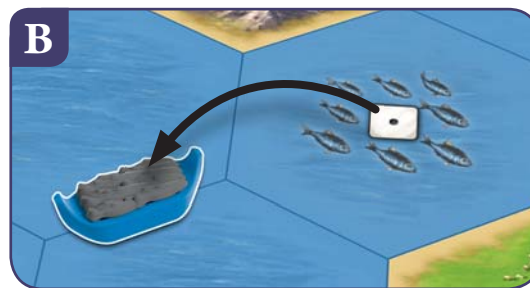
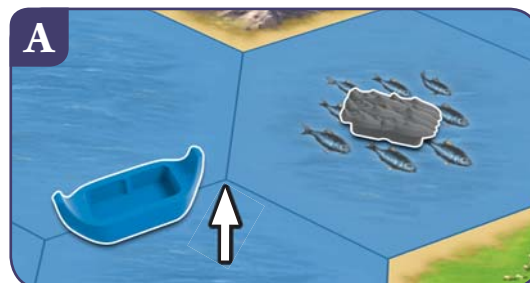
- se již hejno ryb na tomto lovišti nachází nebo
- je toto loviště obsazeno pirátskou lodí.

V těchto případech nebude nasazeno žádné nové hejno ryb.

Pokud padne na kostce číslo dosud neobjeveného rybího loviště, žádná figurka hejna ryb se neumísťuje. Pokud je zásoba ryb vypočtená (všechna hejna ryb jsou na herním plánu či na lodích), na hejno ryb se nehází.

Chytání ryb

Hráč může chytit hejno ryb, pokud jeho prázdná loď míří špičkou na roh moře, na kterém se nachází hejno ryb (A), případně když jeho prázdná loď stojí na sousední námořní cestě. Hráč vezme hejno ryb a položí jej do své lodi (B). Protože hejno ryb zabírá dvě místa úložného prostoru, není možné na loď naložit žádnou další figurku. Pokud hráč pohne svou lodí k hejnu ryb a toto hejno chytí (naloží), může s touto lodí dále pohybovat, pokud má ještě nějaké body pohybu k dispozici.



Odevzdání ryb

Pro vykládku udržuje katanská radnice na malém ostrově jednu základnu se 2 přístavy (bílé kruhy s kotvou). Pokud špička lodi s hejnem ryb míří na jeden z těchto přístavů základny, je možné ho vyložit. Odevzdané hejno ryb vrátte zpět do zásoby. Poté hráč posune svůj označovací kámen na kartě mise „Ryby pro Katan“ o 1 políčko vpřed. Po chytání či vykládce hejna ryb se může loď dále pohybovat, pokud ještě nespotřebovala všechny své body pohybu.

Také piráti chytají ryby

V případě, že bude na moře s rybami, na kterém se nachází hejno ryb, nasazena pirátská loď, vrací se hejno ryb zpět do zásoby.

Konec hry

Hráč vyhrává, pokud ve svém tahu dosáhne 15 vítězných bodů.

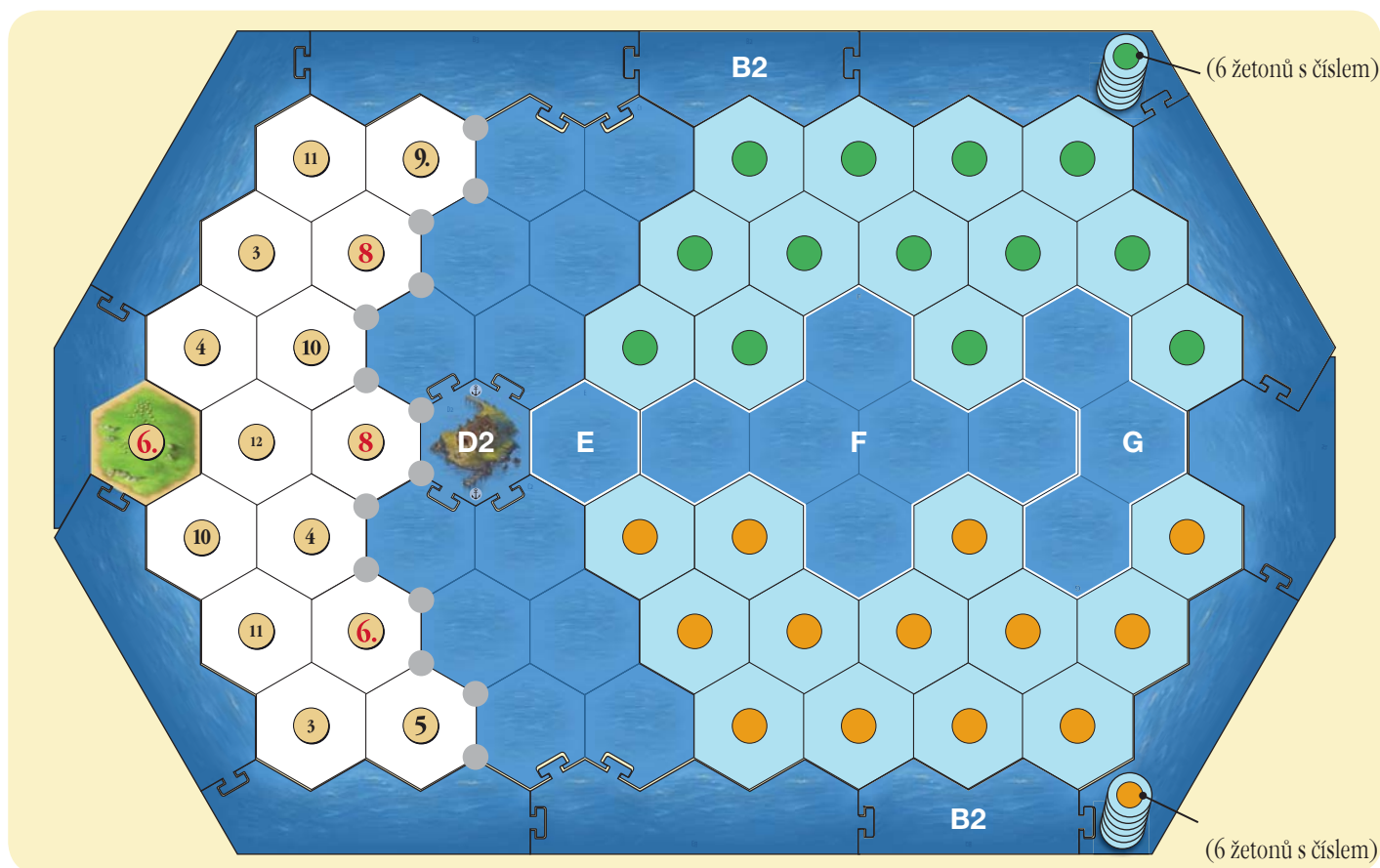
Scénář 4 - Koření pro Katan

V tomto scénáři budete hrát s herním materiálem obou misí „Ryby pro Katan“ a „Koření pro Katan“.

Výstavba herní plochy

Výstavba kostry herní plochy

Rám použitý ve scénáři 1 rozšířte o rámovou část B2 namísto části B1. Prázdné místo mezi polem „D2“ a velkou mořskou plochou „F“ uzavřete mořským polem „E“. Malou mořskou plochu „G“ položte napravo od velké mořské plochy „F“, jak je zobrazeno na obrázku.



Rozmístění herních polí a žetonů s čísly v oblasti startovního ostrova

Popsáno ve scénáři 3.

Rozmístění herních polí neobjevených oblastí

Ze zelených standardních polí odstraňte jedno moře. Zbylých 7 standardních herních polí zamíchejte společně se 3 zeleně označenými rybími lovišti a se 3 zeleně označenými plantážemi a poté je skrytě (lícem dolů) zelenou značkou nahoru rozmístěte do severní neobjevené oblasti.



Naprostoj stejným způsobem postupujte u oranžově označených herních polí a skrytě oranžovou značkou nahoru je rozmístěte do jižní neobjevené oblasti.

Příprava hry

- V tomto scénáři použijte figurky jako ve scénáři 3.
- Pro tento scénář budete také potřebovat herní materiál uložený v sáčku „Koření pro Katan“ a „Ryby pro Katan“. Karty misí „Koření pro Katan“ a „Ryby pro Katan“ a k nim náležící bodovací kartičky položte vedle herního plánu. Každý hráč umístí po jednom označovacím kameni na obě karty misí (na startovní políčko „S“).
- 24 pytlů s kořením připravte vedle herního plánu.
- 6 hejn ryb připravte vedle herního plánu.
- Každý hráč dostane 2 zlaté.

Fáze počátečního nasazování

Volné nasazování, je popsáno ve scénáři 3.

Mise 1 „Ryby pro Katan“

Pravidla jsou popsána ve scénáři 3.

Mise 2 „Košení pro Katan“

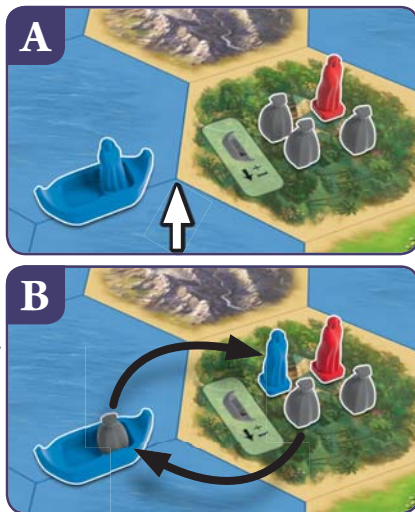
V této misi figurky jednotek představují obchodníky. Hráči budou obchodníky odvážet loděmi do osad na ostrovech s košením, kde budou s místním obyvatelstvem uzavírat spojení a nakupovat vzácné koření. Koření se musí loděmi dovézt do některého z přístavů (kotva) zobrazených na základně katanské radnice.

Objevení plantáže

Pokud hráč svou loď objeví plantáž, získává 2 zlaté. Poté na osadu uprostřed plantáže umístí tolik pytlů s košením (ze zásoby), kolik hráčů se hry účastní.

Vysazení jednotky a naložení pytle s košením

Pokud špička lodi, na které je naložena jednotka, míří na některý roh plantáže (A), můžete tuto jednotku vysadit na osadu nacházející se na plantáži. Zároveň ihned na tuto loď naložte pytel s košením (B). Kromě toho hráč od této chvíle získává jednu stálou výhodu ve hře (viz pravý loupec).



Odevzdání pytle s košením

Pokud špička lodi, na které jsou naloženy jeden či dva pytle s košením, míří na některý přístav základny katanské radnice, smíte toto koření vyložit. Jeden či oba pytle s košením vraťte zpět do zásoby. Poté hráč posune svůj označovací kámen na ukazateli bodů na kartě mise „Košení pro Katan“ o 1 políčko vpřed za každý odevzdaný pytel s košením.

Další pravidla

- Každý hráč smí na každou plantáž vysadit vždy pouze jednu jednotku a z každé plantáže si tudíž smí odvézt pouze jeden pytel s košením.
- Jakmile je jednotka na plantáž vysazena, nesmí jej již opustit. Nesmí být tudíž odvezena lodí pryč.
- Hráč smí na cesty (hrany) a křižovatky plantáže stavět silnice, vesnice nebo přístavy teprve poté, co osadu na této plantáži obsadil svou jednotkou.
- Po nakládce či vykládce pytle s košením se může loď dále pohybovat, pokud ještě nespotřebovala všechny své body pohybu.

Výhody plantáže

Pokud se hráčova jednotka nachází na osadě na plantáži, navázal hráč s místním obyvatelstvem spojení a může ihned - tudíž ještě v probíhajícímu tahu - využívat výhodu, která je na plantáži zobrazena.

1. Rychlá jízda (2x)

Obyvatelé obou osad jsou znalí mořeplavci a umožní hráči, aby se jeho loď plavila rychleji.



Výhoda „rychlá jízda“ zvyšuje ihned množství bodů pohybu všem hráčovým lodím o 1. Hráč se tudíž smí svými loděmi v každém tahu pohybovat o 5 námořních cest daleko namísto o 4. Pokud hráč uzavřel spojení s oběma osadami, na kterých je zobrazena výhoda „rychlá jízda“, má pro každou svou loď v každém tahu k dispozici dokonce 6 bodů pohybu. Pokud hráč ještě zaplatí 1 vlnu, může zvýšit množství bodů pohybu lodi na maximální možnou rychlost 8 bodů pohybu.

2. Pirátský bonus (2x)

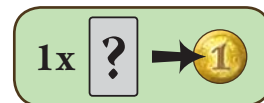
Obyvatelé obou osad jsou zocelení v boji proti pirátům a zvyšují šance hráče na úspěšné zahánění pirátské lodi.



U jedné osady je zobrazena kostka s číslem „5“ a u druhé osady kostka s číslem „4“. Pokud hráč naváže spojení s některou z těchto osad, nezažene pirátskou loď spoluhráče pouze hozením 6, ale také hozením čísla, které je zobrazeno u osady. Pokud hráč navázal spojení s oběma osadami, zažene pirátskou loď v případě, že hodí 6, 5 nebo 4.

3. Lepší obchodník (2x)

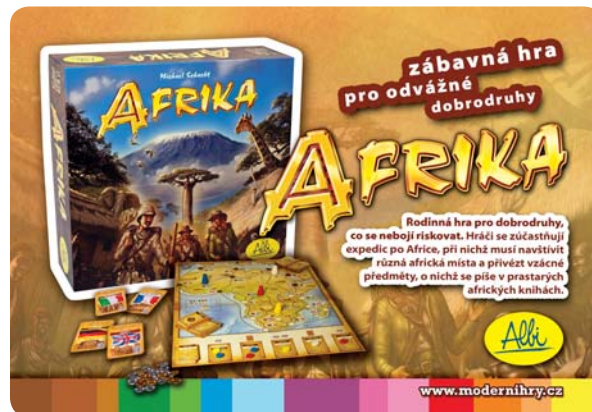
Obyvatelé obou osad jsou zkušení obchodníci. Jednu surovinu můžete nakoupit za jeden zlatý.



Pokud hráč navázal spojení s jednou z těchto osad, může jedenkrát v každé fázi obchodu a stavění svého tahu koupit 1 libovolnou surovinu za 1 zlatý. Pokud hráč navázal spojení s oběma osadami, smí dvakrát v každé fázi obchodu a stavění svého tahu koupit 1 libovolnou surovinu za 1 zlatý.

Konec hry

Hráč vyhrává, pokud ve svém tahu dosáhne 15 vítězných bodů.



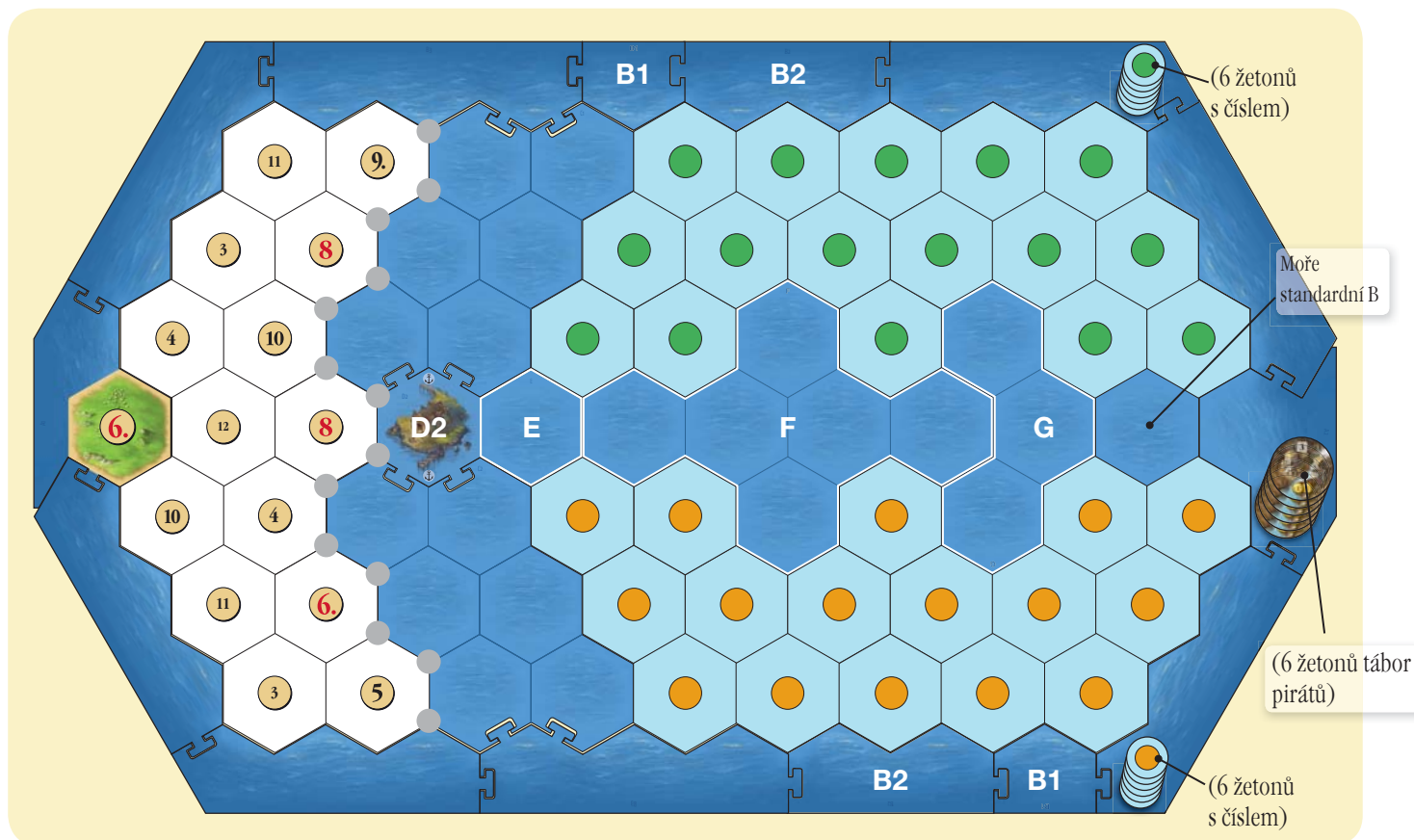
Scénář 5 – Objevitelé a piráti

Závěrečný scénář s misemi „Pirátské tábory“, „Ryby pro Katan“ a „Koření pro Katan“.

Výstavba herní plochy

Výstavba kostry herní plochy

Rám použitý ve scénáři 1 rozšířte o rámovou část B1 a o rámovou část B2. Prázdné místo mezi polem „D2“ a velkou mořskou plochou „F“ uzavřete mořem „E“. Malou mořskou plochu „G“ položte napravo od velké mořské plochy „F“ podle obrázku. Prázdné místo mezi malou mořskou plochou „G“ a rámem uzavřete mořem standardního herního pole označeným oranžovou barvou.



Rozmístění herních polí a žetonů s čísly v oblasti startovního ostrova

Popsáno ve scénáři 3.

Rozmístění polí neobjevených oblastí

Ze zelených standardních herních polí odstraňte jedno moře. Ke zbylým 7 standardním herním polí přidejte 3 zeleně označená rybí loviště, 3 zeleně označené plantáže a 3 zeleně označené zlatonosné řeky a poté je skrytě zelenou značkou nahoru rozmístěte do severní neobjevené oblasti.

Z oranžových standardních polí již bylo jedno pole moře odstraněno a použito na stavbu kostry herní plochy. Zbývajících 7 standardních polí zamíchejte společně se 3 oranžově označenými lovišti ryb, 3 oranžově označenými plantážemi a 3 oranžově označenými zlatonosnými řekami společně zamíchejte. Dále je pak oranžovou značkou nahoru rozmístěte do jižní neobjevené oblasti.

Příprava hry

- V tomto scénáři použijte figurky jako ve scénáři 3. Navíc si každý hráč vezme ještě svůj třetí označovací kámen.
- Pro tento scénář také potřebujete herní materiál uložený v sáčcích „Koření pro Katan“, „Ryby pro Katan“ a „Pirátské tábory“. Všechny tři

karty mísi a k nim náležící bodovací kartičky položte vedle herního plánu. Každý hráč umístí po jednom označovací kameni na každou kartu mise (na startovní políčko „S“).

- 24 pytlů s kořením připravte vedle herního plánu.
- 6 hejn ryb připravte vedle herního plánu.
- 6 žetonů tábor pirátů zamíchejte a položte stranou číslem dolů jako hromádku vedle herního plánu.
- Každý hráč dostane 2 zlaté.

Fáze počátečního nasazování

Volné nasazování, je popsáno ve scénáři 3.

Mise 1 „Pirátské tábory“

Pravidla jsou popsána ve scénáři 2

Mise 2 „Ryby pro Katan“

Pravidla jsou popsána ve scénáři 3.

Mise 3 „Koření pro Katan“

Pravidla jsou popsána ve scénáři 4.

Konec hry

Hráč vyhrává, pokud ve svém tahu dosáhne 17 vítězných bodů.

Rejstřík hesel

Fáze jednoho hráčova tahu

- Fáze obchodu a stavění strana 6
- Fáze pohybu strana 6, 7
- Fáze výnosů surovin strana 6
- Výměna 3:1 strana 6

Fáze počátečního nasazování

- Volné nasazování strana 13

Hejno ryb

- Házení kostkou na hejno ryb strana 16
- Chytání hejna ryb strana 16
- Objevení rybiho loviště strana 16
- Odevzdání hejna ryb strana 16

Jednotky

- Pohyb jednotek strana 9
- Stavba jednotky a naložení strana 9

Koření

- Další pravidla strana 18
- Objevení plantáže strana 18
- Odevzdání pytle s kořením strana 18
- Vysazení jednotky a naložení pytle s kořením strana 18

Lod'

- Nakládka a vykládka lodi strana 7, 8, 9
- Objevování lodí strana 7
- Pohyb lodí strana 7
- Stavba lodí strana 7

Mise

- Mise „Koření pro Katan“ strana 17
- Mise „Ryby pro Katan“ strana 15
- Mise „Pirátské tábory“ strana 12
- Všeobecná pravidla misí strana 11

Neobjevené oblasti

- Umístění rybiho loviště strana 15
- Umístění plantáže strana 17
- Umístění zlatonosných řek strana 12
- Umístění standardních herních polí strana 5

Objevování

- Objevení plantáže strana 18
- Objevení rybiho loviště strana 16
- Objevení pirátského tábora strana 13
- Objevením končí pohyb lidí strana 7
- Odměna za objevování (všeobecně) strana 7

Osadník

- Naložení osadníka strana 8
- Stavba osadníka strana 8
- Založení vesnice lodí s osadníkem strana 8

Pirátská loď

- Daň pro pirátskou loď strana 10
- Hozená 7 – daň pro pirátskou loď strana 10
- Nasazení pirátské lodi – Ukradení suroviny strana 10
- Nasazení první pirátské lodi strana 9
- Také piráti chytají ryby strana 16
- Zahnání pirátské lodi strana 10

Plantáže

- Výhody strana 18

- Lepší obchodník strana 18
- Pirátský bonus strana 18
- Rychlá jízda strana 18

Pohyb

- Jednotka strana 9
- Loď strana 7
- Loď s osadníkem strana 8
- Pirátská loď strana 9, 10

Překládání figurek

- Překládka mezi dvěma loděmi strana 9
- Překládka mezi lodí a přístavem strana 9

Přístav

- strana 14

Scénáře

- Scénář 1 – Úvodní scénář „Země na obzoru“ strana 4
- Scénář 2 – Pirátské tábory strana 12
- Scénář 3 – Ryby pro Katan strana 15
- Scénář 4 – Koření pro Katan strana 17
- Scénář 5 – Objevitelé a piráti strana 19

Stavění

- Jednotka strana 9
- Loď strana 7
- Osadník strana 8
- Přístav strana 8
- Vesnice strana 8

Startovní ostrov

- Fáze počátečního nasazování strana 6
- Výstavba startovního ostrova strana 5, 12, 15, 17

Suroviny

- Nákup strana 6
- Výměna strana 6

Tábor pirátů

- Dobývání pirátského tábora strana 13
- Objevení pirátského tábora strana 13
- Po dobytí strana 13
- Těžba zlata na zlatonosné řece strana 13
- Určení hrdiny strana 13

Zlaté mince

- Kompenzace zlatými strana 6
- Lepší obchodník strana 8
- Nákup surovin za zlaté strana 6
- Odměna za objevování strana 6
- Těžba zlata na zlatonosné řece strana 7, 13, 16, 18

Licence: Catan GmbH © 2013
Autor: Klaus Teuber, catan.com
Redakce: TM-Spiele und Sebastian Rapp
Ilustrace: Michael Menzel
Zpracování: Michaela Kienle/Fine Tuning
Zpracování figurek: Andreas Klober
Překlad: Jiří Klumpar alias Cauly

Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz



Testování hry a pravidel: Poděkování autora i vydavatelství Kosmos za testování hry a pravidel si zaslouží: Stefan Wiewiora, Stefanie Dohmen, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn, Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Christoph Rother.

© 2013 Franckh-KOSMOS Verlags GmbH & Co. KG
Všechna práva vyhrazena

KOSMOS