

Klaus Teuber

OSADNÍCI

Z KATANU



Kostková hra

Herní materiál

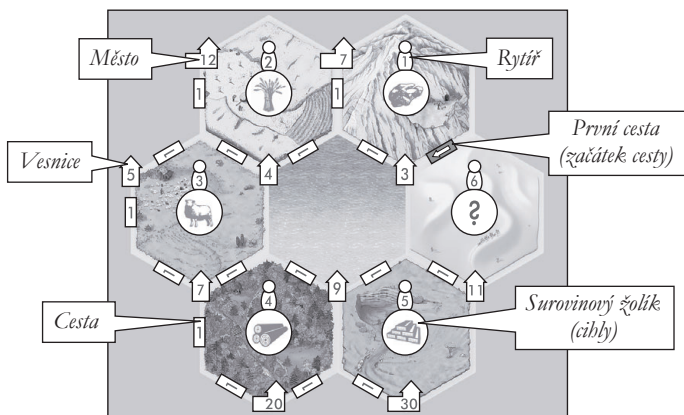
- 6 kostek se surovinami
- 1 blok s 60 herními plány

Příprava

Každý hráč dostane 1 list s herním plánem. Připraví se 6 kostek. Navíc potřebuje každý hráč tužku. Určí se, kdo začíná.

Princip hry

Na herním plánu je ostrov Katan se symboly pro cesty, vesnice, města a rytíře.



Každý hráč se snaží během hry postavit na svém plánu ostrova co nejvíce cest, vesnic, měst a rytířů.

Postavit znamená označit příslušný symbol kolečkem, křížkem nebo vybarvením obrysu.



Stavba stojí suroviny. Suroviny se získávají hodem kostkami. Na každé kostce je $1 \times$ vlna, obilí, cihly, ruda, dřevo a zlato. Stavba cesty například stojí vždy $1 \times$ dřevo a $1 \times$ cihly. Hráč může postavit cestu, jen když hodil tyto suroviny. Kdo něco postavil, resp. označil příslušný symbol, může si připsat tolik bodů, jaké je číslo na symbolu. Kdo má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

Průběh hry

Začíná první hráč. Hodí až třikrát. Pak staví pomocí naházených surovin a připsá si body. Na řadě je další hráč po směru hodinových ručiček.

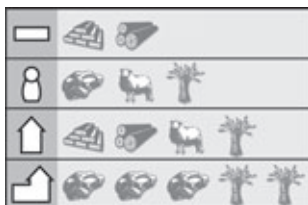
1. Hod kostkou

Hráč, který je na řadě, může házet kostkami **až třikrát**. Po prvním hodu dá stranou libovolný počet kostek a hází znovu se zbylými. Po druhém hodu může dát stranou další kostky ze zbylých, ale může vzít a použít pro svůj poslední hod i kostky z dříve odložených. Po třetím hodu je výsledek konečný. Hráč může samozřejmě přestat házet už po prvním nebo druhém hodu. Výsledek lze změnit už jen pomocí surovinového žolíku (viz strana 5) nebo výměnou za zlato (viz strana 6).

2. Stavba

V přehledu stavby je uvedeno, jaké suroviny jsou zapotřebí k postavení cesty, vesnice, města nebo rytíře. Hráč, který například staví rytíře, dá stranou kostky s rudou, vlnou a obilím a označí tužkou symbol rytíře na herním plánu. Obdobně postupuje i při stavbě cesty, vesnice nebo města.

Hráč může postavit i více věcí, pokud mu k tomu stačí hozené suroviny.



Stavební náklady

Pak hráč zanesse body u označeného symbolu do volného políčka v bodovém lístku (první záznam patří do horního levého políčka).

Pokud hráč může během tahu postavit více věcí, sečte čísla označených symbolů a zanesse jejich součet do políčka.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Bodový lístek

Důležité: Pokud hráč ve svém tahu nemůže nic postavit, musí do políčka vepsat křížek, který se počítá jako minus 2 body.



| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 3 | 2 | 2 | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

=

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

=

| |
|--|
| |
|--|

Příklad: Hráč ve svém prvním tahu postavil vesnici, a zapsal si proto 3 body. Ve druhém tahu postavil dvě cesty a získal 2 body. Symboly cest a vesnice už označil kolečkem. Ve svém třetím tahu hodil zobrazené suroviny. Dá stranou dřevo a cihly a označí kolečkem symbol cesty. Pak dá stranou po jedné vlně, rudě a obilí a označí rytíře. Rytíř a cesta se počítají vždy za jeden bod – hráč si do třetího políčka zapíše 2 body.

Pravidla pro stavění: Co se kde smí stavět?

Cesta: Cesta stojí 1× cihly a 1× dřevo a má vždy hodnotu 1 bodu. První cesta (začátek cesty) je již postavená, nestojí tedy žádné suroviny. Cesty se stavějí dále, každá další cesta musí navazovat na již postavenou. Pokud je na konci cesty město nebo vesnice, nebrání další stavbě – a to ani tehdy, když tato vesnice, resp. město, nejsou ještě postavené.

Vesnice: Vesnice stojí 1× dřevo, 1× cihly, 1× obilí a 1× vlna, a musí vždy navazovat na vlastní cestu. Vesnici můžeme postavit na volné křižovatce v případě, že na žádné

ze sousedních křižovatek není již postavená vesnice či město. Dále platí, že vesnice se musí stavět v pořadí podle bodů: nejdříve tedy vesnice se 3 body, potom vesnice se 4 body, atd.

Město: Město stojí $3 \times$ ruda a $2 \times$ obilí. Postupuje se jako při stavbě vesnice: Město se může postavit, jen když k němu vede postavená cesta a musí se stavět v pořadí podle bodů.

Rytíř: Rytíř stojí vždy $1 \times$ obilí, $1 \times$ vlna a $1 \times$ ruda. Rytíři se musí stavět v pořadí podle počtu bodů. Když hráč postaví rytíře, může jednou za hru použít surovinu pod rytířem jako žolíka (viz další odstavec).

Surovinový žolík

Když hráč postaví rytíře, může **jednou** za hru použít surovinu, která je zobrazená pod rytířem, místo jakékoli jiné suroviny: Po hodů kostkami otočí hráč jednu z kostek na stranu se surovinou, která je zobrazená pod postaveným (označeným) rytířem.

Potom se symbol surovinového žolíku označí tužkou.

Po postavení posledního rytíře (s číslem 6) se může jako žolík použít libovolná surovina. Protože je rytířů šest, může jeden hráč ve hře použít až šest surovinových žolíků – pokud postaví všechny rytíře.

V jednom tahu je možné použít i dva nebo více žolíků.

Výměna za zlato

Dvě hozená zlata je možné (po hodů kostkami) vyměnit za libovolnou jinou surovinu: Jedna z kostek se symbolem zlata se otočí na stranu s požadovanou surovinou, druhou už hráč nemá v tomto tahu k dispozici. Tak mohou $2 \times$ zlato nahradit např. $1 \times$ ruda, $1 \times$ cihly nebo jakoukoli jinou surovinu.

Ze samotného zlata se nic stavět nedá, lze jej jen vyměnit za jiné suroviny. $1 \times$ zlato je proto při hodů bez užítku.

Konec hry

Hra končí, když všichni hráči odehrají 15 tahů (vyplnili všech 15 políček bodového lístku). Hráči si sečtou body. Za každý křížek na bodovém lístku se odečítají 2 body. Vyhrává hráč, který získal nejvíc bodů.



Výrobce a distributor pro ČR:
Albi Česká republika a. s.
Thámová 13, 186 00, Praha 8
www.albi.cz

Distribútor pre SR:
Albi s. r. o., Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

Infolinka hry: +420 737 221 010
www.modernihry.cz

Autor: Klaus Teuber
Web: www.klausteuber.de
Grafika: www.fine-tuning.de
Ilustrace: Tanja Donner
Licence: Catan GmbH © 2007
www.catan.com

© 2007 KOSMOS Verlag
Všechna práva vyhrazena
VYROBENO V NĚMECKU

© 2009 ALBI Česká republika a. s.

Od kostkové hry už máte jen kousek ke...

...hře deskové

OSADNÍCI Z KATANU!

Suroviny tu jsou také...



...ale na kartách!

Pomocí jednotlivých polí krajiny se...



...v každé hře staví nový ostrov!

Staví se cesty, vesnice a města...



...s trojrozměrnými figurkami!

Z kostkové hry již víte, že jsou ke stavění potřeba suroviny, a že se za stavby získávají vítězné body.

Co desková hra nabízí navíc, zjistíte, když otočíte list!



Dvě kostky
rozhodují o tom,
kdo získává
suroviny...



Abyste mohli
stavět,...



...vyměňte suroviny se spoluhráči nebo s bankou!

Pomocí karet událostí...



...si obstaráte výhody a vítězné body navíc!

Δ především:

Hrajte
společně
se spoluhráči
na jednom
herním plánu!



Vyzkoušejte původní deskovou hru
„Osadníci z Katanu“! Jste jen malý
krůček od úžasné zábavy!

