

KLAUS TEUBER

CATAN

NÁMOŘNÍCI

Objevné plavby na KATANU

Podnikněte i vy objevnou plavbu do dějin Katanu s touto oblíbenou hrou „Námořníci“. Na níže zobrazeném pergamentu najdete 8 různých míst, na která během objevné plavby doplujete. Staňte se i vy součástí světa, jež se nazývá Katan!

Objevování (hra) se skládá z 8 scénářů. První čtyři scénáře se zaměřují na základní pravidla „Námořníků“ a jsou ke hraní jednodušší. Scénáře 5–8 jsou složitější a objevují se v nich nová pravidla. Proto je nutné hrát scénáře v takovém pořadí, jak jsou seřazené. Scénář 9 je sestaven pro volnou hru podle vlastních nápadů.



OBSAH HRY

1 šablona s 6 díly rámu

4 šablony s 30 šestihrannými díly krajiny:

19 × moře

2 × vrchovina

2 × hory

1 × pole

1 × les

1 × pastviny

2 × zlatonosná řeka

2 × poušť

10 × přístav

10 × žeton s čísly

57 × katanský žeton

60 lodí ve 4 barvách (každá po 15)

1 pirátská loď (šedá)

pravidla hry v českém a slovenském jazyce

Pokyny k rozšíření hry Osadníci z Katanu s umělohmotnými figurkami

Hra „Osadníci z Katanu“ byla i se svými doplňky a rozšířeními od svého vydání v roce 1995 již několikrát přepracována. Hry vydané v roce 2015 je možné kombinovat s hrami vydané v roce 2010 bez omezení. Všechny hry vydané od roku 2003 (s umělohmotnými figurkami) jsou obsahově stejné s hrami z roku 2015, odlišná je jen grafická úprava polí a kartiček.

Albi


PRAVIDLA HRY

Pravidla hry Námořníci

Hraje se v podstatě podle pravidel základní verze „Osadníci z Katanu“. Kromě toho jsou nově stanovena pravidla pro rozšíření hry „Námořníci“. V některých scénářích vstupují do hry speciální pravidla, která jsou vždy vysvětlena.

A) Herní potřeby a vytvoření scénáře

Pro všechny scénáře používejte pravidla ze hry Osadníci z Katanu. Přesný přehled všech používaných částí najdete pod heslem „Herní potřeby“. Používejte i rámy ze hry Osadníci z Katanu.

Upozornění: Aby byly hrací potřeby různých her Katanu od sebe dobře odlišitelné, jsou šestihorné díly krajiny a žetony s čísly tohoto rozšíření „Námořníci“ označeny symbolem: . Díly krajiny mají tento symbol na přední straně v levém dolním rohu a žetony s čísly na zadní straně.

- Sestavte díly rámu tak, jak ukazuje vyobrazení jednotlivých scénářů.

UPOZORNĚNÍ: 6 rámu ze základní verze „Osadníci z Katanu“ otočte zadní stranou nahoru, protože na této straně nejsou vyobrazeny přístavy.

Sestavení rámu je jednodušší, když vsadíte části rámu ze základní verze hry „Osadníci z Katanu“ shora do rámu pro rozšíření hry Námořníci. Budete-li postupovat opačně, je třeba většího úsilí, které ovšem může poškodit části rámu.

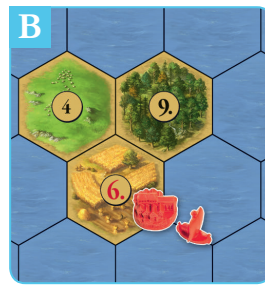
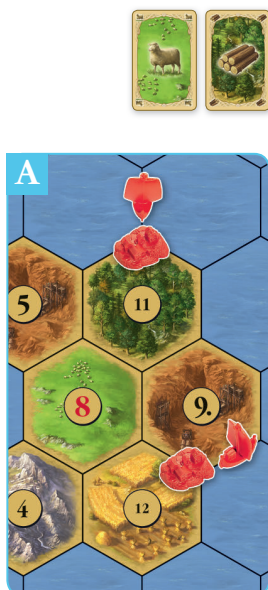
- Poskládejte do rámu pole moře a pevniny tak, jak je to vyobrazeno.
- Na pole pevniny položte žetony s čísly tak, jak je to vyobrazeno.
- Pro přístavy používejte malé kartičky s přístavy. Je důležité, zda použijete kartičky s přístavy obrázkem nahoru nebo otočíte kartičky obrázkem dolů. Při hře s kartičky otočenými obrázkem dolů postupujte následovně:

- Před začátkem každé hry otočte obrázkem dolů kartičky s přístavy předepsanými pro jednotlivé scénáře a zamíchejte je.
- Berte pak z otočené hromádky vždy horní kartičku a náhodně ji umístěte do herního plánu na předem určené místo, kde ji otočte zpět lícem navrch.

B) Stavba a použití lodí

1. Stavba lodí

- Za stavbu lodě zaplatíte vždy 1x vlnu a 1x dřevo. Loď se umísťují jako silnice, ale na rozdíl od nich se mohou **přemísťovat**.
- Loď se umísťují vždy na hranici mezi dvěma díly moře nebo mezi moře a pevninu (tj. na pobřeží) – obr. A.
- Pokud je loď postavena, lze ji umístit následovně:
 - k vlastní vesnici nebo městu (obr. A + B) *anebo*
 - k vlastní lodi (rozvětřování je možné), obr. C;



- na jednu vodní cestu (otevřeně moře) lze umístit maximálně 1 loď;
- na jednu cestu po pobřeží lze umístit **buď** 1 loď, **nebo** 1 silnici.

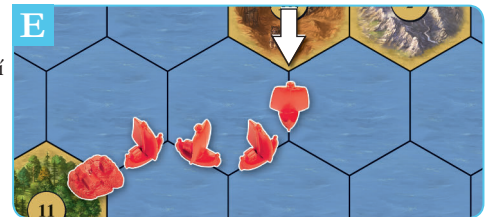
Není povoleno navazovat loď na silnici a naopak (viz obr. D). Silnice může být prodloužena lodí (nebo naopak) pouze v případě, že je mezi ně vložena vesnice.



2. Funkce lodí

Lodě mají na vodě stejnou funkci jako silnice na pevnině.

- Loď spojuje dvě sousední křižovatky.
- Více lodí za sebou (souvislé loďstvo) může překonat moře a připojit se k pevnině.
- Kdo dosáhne svou linií lodí od vlastní vesnice/města na druhý břeh, může zde založit novou vesnici (pozor na pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi!).



V tomto případě hráč dosáhl sousedního ostrova a je možné založit vesnici.

Odtud může hráč pokračovat stavbou silnic dále do vnitrozemí, nebo se odrazit a vyplout loď za novými objevy. Viz obr. E.

3. Fáze zakládání

Hráč, který si v zakládací fázi postaví vesnici na pobřeží, může k ní místo silnice připojit loď. To má význam, pokud hráč zamýšlí co nejdříve vyrazit na moře.

4. Přemísťování lodí

Lodě lze přemísťovat. Je však třeba dodržet následující pravidla:



- Spojuje-li řada lodí navazujících na sebe dvě vesnice nebo města, jedná se o **uzavřené loďstvo**. Viz obr. F.
- **Otevřené loďstvo** je řada lodí navazujících na sebe, která NESPOJUJE dvě vesnice/města (viz obr. E). Pouze z otevřeného loďstva může hráč odebrat vždy jediné první přední loď a může ji hned přesunout (podle odpovídajících pravidel) na jiné místo.

Z uzavřeného loďstva nelze odebrat žádnou loď. Toto pravidlo platí i tehdy, když cizí hráč na křižovatce uzavřeného loďstva postaví vesnici.

Poté se sice počítá tato cesta pro počítání Nejdelsí obchodní cesty jako přerušená, ale přesto ta dvě sídla zůstávají touto cestou spojená, je to tedy uzavřené loďstvo.

Hráč, který je na řadě, může v jednom tahu přemístit vždy jen jednu loď. Nesmí to být ovšem ta, kterou právě postavil. Má-li hráč více možností (2 linie lodí nebo více otevřených konců), může si vybrat, kterou loď přemístí.



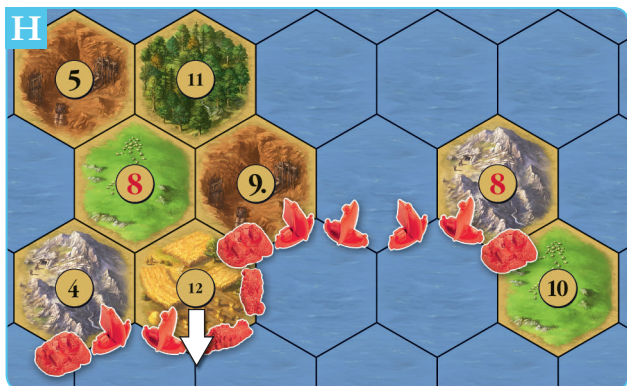
Otevřené loďstvo: Přední loď může hráč přemístit za předpokladu, že ji nepostavil v tom samém tahu. Podle pravidel může být přemístěna na vodní cesty označené značkou „x“.

C) Loď a cesty

1. Nejdelsí obchodní cesta

Pro vyhodnocení nejdelsí obchodní cesty se nyní kromě silnic počítají i lodě. Hráč, který vlastní nejdelsí cestu, tj. souvislé spojení ze silnic nebo lodí, obdrží zvláštní kartu „Nejdelsí obchodní cesta“.

Pozor: Loď se počítají jako spojené se silnicemi jen tehdy, pokud je mezi nimi postavená vesnice nebo město.



Červený hráč má nejdelsí cestu – 4 lodě a 2 silnice. Aby mohl prodloužit cestu dobromady na 8 dílů, musí postavit vesnici mezi silnicí a lodí (na poli 12).

2. Karta pokroku „Stavba silnic“

Kdo zahraje tuto kartu, může zdarma postavit buď 2 silnice, nebo 2 lodě, nebo 1 silnici a 1 loď.

D) Katanské žetony

Katanské žetony mají v jednotlivých scénářích různé úkoly. Mohou být použity jako mimořádné výherní body, nebo sloužit pro označování, či při sčítání výsledků.



E) Použití piráta

K herním potřebám patří i šedá loď – pirát! Vždy podle scénáře se hraje buď **pouze** s pirátem, nebo se zlodějem a pirátem.

Hra s pirátem

Piráť stojí na začátku hry vždy podle scénáře na poli označeném „x“. Může být přesunut, pokud hráč hodí kostkou číslo „7“, nebo pokud je zahraná karta „Rytíř“. Pirát se nachází **ve středu** pole moře, **nikoliv** na jeho křižovatce. Hráč si může vybrat, na které pole moře piráta přesune. Pak hráč může:



- Uloupit surovinu jinému spoluhráči, který stojí alespoň s jednou svou lodí na hraně tohoto pole moře. Stojí-li tam loď více hráčů, může si mezi nimi vybrat.
- Po celou dobu, kdy pirát zabírá pole moře, není možné ze sousedních vodních cest (tj. 6 hran tohoto pole) dosadit ani odstranit loď. Toto pravidlo se netýká ostatních lodí. Piráta lze odstranit i na rámu hry.

Hra s pirátem a zlodějem

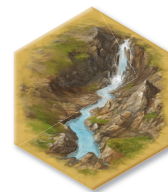
Zloděj začíná hru na poli uvedeném ve scénáři.

- Hodí-li hráč kostkou číslo „7“, může si vybrat, zda nasadí zloděje, nebo piráta. **Musí** nasadit jednoho z nich.
- Zloděj může být nasazen na libovolné pole i přes moře. Jinak platí pravidla ze základní verze hry „Osadníci z Katanu“. Pro nasazení piráta platí pravidla z předchozí kapitoly.
- Pokud hráč zahraje kartu „Rytíř“, může si vybrat, jestli (podle dříve popsaných postupů) nasadí zloděje, nebo piráta.

F) Nové území: ZLATO

Nově je ve hře pole „Zlatonosná řeka“, kde se těží zlato.

- Zlato je pouze na výměnu, není přítomno v podobě suroviny!
- Padne-li číslo pole se zlatonosnou řekou, může si hráč vzít **1 surovinu** dle vlastního výběru.
- Hráč, který si na tomto poli založí město, obdrží 2 suroviny, každá může být jiná.



G) Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy hráč získá scénářem předepsaný počet bodů. Aby vyhrál, musí být hráč na tahu a mít příslušný počet bodů.



Po dlouhé plavbě dorazili osadníci do Katanu, kde založili své první vesnice. Postavili přístavy, v nichž kotvily nové námořní lodě. Odvážní obyvatelé Katanu se vydali na moře.

1. HERNÍ POTŘEBY

Hlavní ostrov:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Malé ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

Počet přístavů:

5 speciálních přístavů
3 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:

18 katanských žetonů

2. PŘÍPRAVA

Při hře ve třech hráčích se postaví hlavní ostrov podle obrázku na další straně. Při hře ve čtyřech hráčích se postaví hlavní ostrov podle základní verze hry.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Dle základních pravidel si hráči na počátku hry staví na hlavním ostrově obě vesnice se silnicemi. Pokud si hráč postaví vesnici na pobřeží, může si místo silnice přistavit loď – pak může ihned vyrazit na moře.

Piráta / Zloděj

Tento scénář se hraje jak se zlodějem, tak i s pirátem. Zloděj startuje v poušti (při hře ve třech hráčích startuje na poli vrchovina s číslem 12), pirát na poli moře označeném „X“.

Netrvalo dlouho a objevily se zvěsti o nedalekých ostrůvcích na moři, na některých z nich se prý našlo i zlato. A protože má zlato na Katanu vysokou cenu, netrvalo dlouho a vyzbrojené lodě vyrazily na moře pátrat po ostrovech se zlatem.



1. HERNÍ POTŘEBY

Hlavní ostrov:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	10	1	-	4	3	3	4	4	29		
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Malé ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	4	-	2	1	2	2	1	1	13		
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9	

Počet přístavů:

5 speciálních přístavů
4 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:

24 katanských žetonů

Mimořádné výherní body

Když hráč postaví svou první vesnici na malém ostrově, dostane za ni 2 mimořádné výherní body (katanské žetony), které k vesnici položí (celkem získává hráč 3 výherní body). Není rozhodující, zda už na ostrově jiní hráči mají, či nemají svou vesnici.

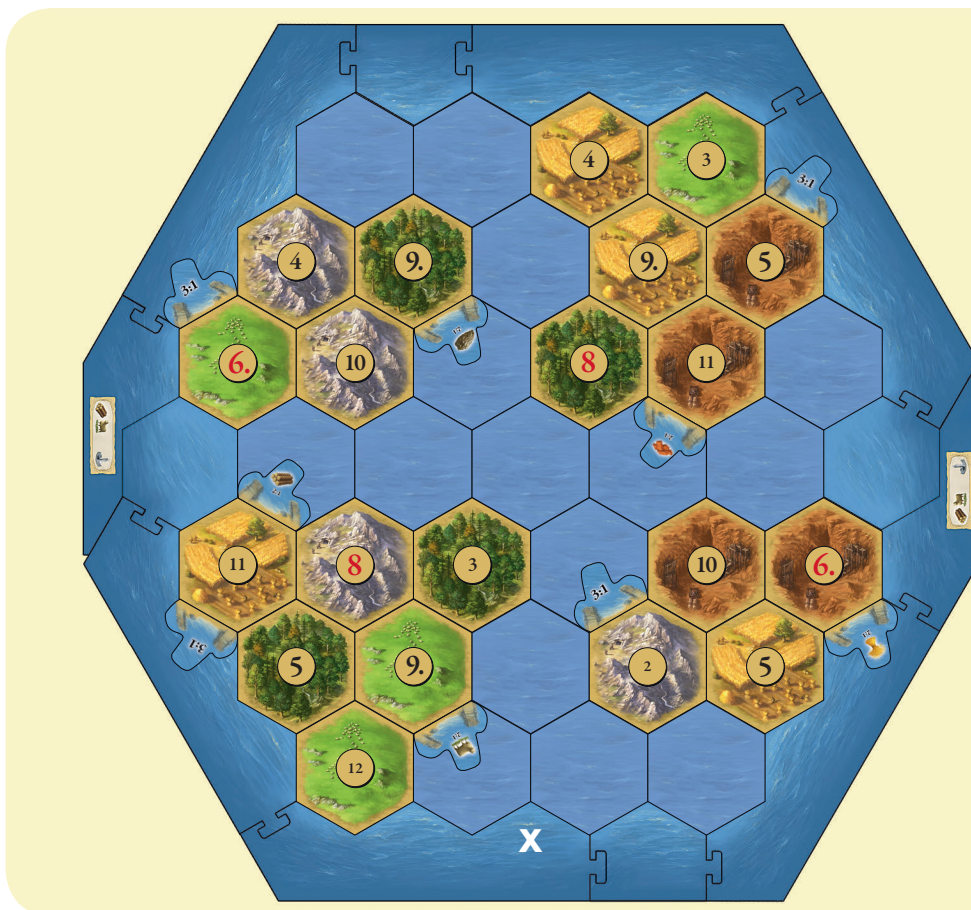
Konec hry

Hra končí, když je některý z hráčů na tahu a dosáhne 14 bodů.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Hlavní ostrov: Pole krajiny hlavního ostrova zamíchejte a náhodně je položte na herní plochu. Na ně náhodně položte žetony s čísly a přístavy. Dbejte ale při tom na to, aby červené žetony neležely vedle sebe.

Malé ostrovy: Pole krajiny malých ostrovů také zamíchejte a náhodně položte. Na ně náhodně položte i žetony s čísly. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, dbejte na to, aby červené žetony neležely vedle sebe.



*O*byvatelé Katanu se stali zkušenými námořníky a brzo dosáhli skupiny ostrovů na západě, jež byly známy pod názvem „Čtyři ostrovy“. Na nich se nacházela úrodná pole, šťavnaté pastviny a výnosná těžiště. Rychle byly založeny první vesnice. Ale sotva se obyvatelé Katanu usadili,

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihorné díly krajiny	Moře	Poušť	Zl. řeka	Pole (obilí)	Vrchovina (cihly)	Hory (ruda)	Pastviny (vlna)	Les (dřevo)	Celkem	Počet přístavů: 5 speciálních přístavů 4 přístavy 3:1		
	Počet:	15	–	–	4	4	4	4	4	35			
	Žetony s čísly											Celkem	Doplňkový materiál: 18 katanských žetonů
	Počet:	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	20	

2. PŘÍPRAVA

Při hře ve třech hráčích se postaví ostrovy podle obrázku. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, postavte ostrovy podle obrázku na další stránce.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč může postavit obě první vesnice na libovolných ostrovech. Tak bude mít hráč na začátku hry 1 nebo 2 domovské ostrovy. Všechny ostatní jsou pro něj „cizí“.

Pozor: Hráč, který si v zakládací fázi postaví vesnici na pobřeží, k ní může připojit místo silnice loď. To platí samozřejmě pouze pro pobřeží, která směřují k jiným ostrovům, nikoliv pro pobřeží podél rámu.

Piráta / Zloděj

Tento scénář se hraje s pirátem a zlodějem. Pirát začíná na poli moře označeném „X“. Zloděj začíná **na poli s číslem 12**.

už je jejich zvědavost hnala dál – co se asi nachází na ostatních ostrovech? A protože každý rod chtěl osídlit všechny čtyři ostrovy co nejdříve, brzy odstartoval na nových ostrovech napínavý závod o těch několik málo míst pro stavbu vesnic.



1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	Počet přístavů: 5 speciálních přístavů 4 přístavy 3:1	
	Počet:	12	-	-	5	4	4	5	5	35		
	Žetony s čísly											Doplňkový materiál: 24 katanských žetonů
	Počet:	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	

Mimořádné výherní body

- Za každou **první** vesnici, kterou si hráč postaví na „cizím“ ostrově, získá 2 mimořádné body (katanské žetony) (celková hodnota vesnice je 3 body).

Pro tyto „první“ vesnice není rozhodující, zda na ostrově již má, či nemá vesnici jiný hráč.

Příklad: Hráč založil obě své vesnice na ostrově vlevo dole. Nyní dojel se svými loděmi k ostrovu vlevo nahoře. Na tomto ostrově založí svou první vesnici a obdrží 2 výherní body (katanské žetony). Z tohoto ostrova dojedete k ostrovu upravo nahoře, kde si také založí svou první vesnici a obdrží za to 2 výherní body (katanské žetony).

Konec hry

Hra končí, když je některý z hráčů na tahu a dosáhne 13 bodů.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Tvary čtyř ostrovů by měly zůstat zachovány. V rámci nich mohou být libovolně nově rozdělena území území, přístavy a žetony s čísly. Dbejte na to, aby lesy a pastviny nedostaly příliš špatných žetonů s čísly.



Statní námořníci z Katanu odpluli se svými loděmi na severozápad a objevili nové ostrovy, které nazvali „Ostrovky v mlze“. Mezi ostrovy se rozprostírá tajuplné moře, které je téměř vždy zahaleno do husté mlhy.

1. HERNÍ POTŘEBY

Počáteční ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	16	–	–	2	2	2	4	4	30	
	Žetony s čísly										
Počet:	–	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Neprobádaná země:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	2	–	2	2	2	2	1	1	12	
	Žetony s čísly										
Počet:	–	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Počet přístavů:
5 speciálních přístavů
3 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:
–

2. PŘÍPRAVA

Oba velké počáteční ostrovy a moře (s přístavy) postavte podle obrázku. Herní potřeby na tyto ostrovy jsou uvedeny v tabulce. Šedá pole zůstanou zatím prázdná, budou odkryta později v průběhu hry.

Šestihorná pole určená pro prázdná místa (materiál uveden na řádku „Neprobádaná země“) zamíchejte a balíček položte vedle herní desky obrázkem dolů. Totéž udělejte s žetony s čísly pro tyto země

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Všichni hráči založí své dvě základní vesnice na velkých počátečních ostrovech. **Pozor:** Kdo si v **zakládací** fázi postaví jednu ze svých dvou vesnic na pobřeží, může k ní místo silnice připojit loď. To platí pro pobřeží, která směřují k neprobádanému území, nikoliv pro pobřeží podél rámu.

Piráta / Zloděj

Tento scénář se hraje s pirátem a zlodějem. Pirát začíná na poli moře označeném „X“. Zloděj začíná na poli s číslem 12.

Nebojácní námořníci, kteří se tam vydali, vyprávěli o bohatých ostrovech a o bájně zlatonosné zemi. Dobrodružní obyvatelé Katanu naložili své lodě zásobami potravin a osivem a vyrazili na tajuplné moře v mlze.



1. HERNÍ POTŘEBY

Počáteční ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	13	-	-	3	3	3	4	4	30	
	Žetony s čísly										
Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Neprobádaná země:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	2	-	2	2	2	2	1	1	12	
	Žetony s čísly										
Počet:	-	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10

Počet přístavů:
5 speciálních přístavů
4 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:
-

Objevování nových území

Když hráč postaví loď nebo silnici, na jejímž konci chybí šestihorné pole, vezme vrchní kartu ze zakrytého balíčku dílů krajiny a položí ji již odkrytou na volné místo.

- Pokud se u šestihorného pole jedná o krajinu, vezme hráč ještě navíc žeton s čísly (opět ze zakrytého balíčku) a položí ho rovněž odkrytý na tento díl krajiny. Hráč ihned obdrží surovinu za tuto krajinu.

Konec hry

Hra končí, když je některý z hráčů na tahu a dosáhne 12 bodů. S dodatečnými výherními body se v tomto scénáři nehraje.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘADÁNÍ

Hlavní znaky velkých ostrovů by měly zůstat zachovány. V rámci nich mohou být libovolně nově rozdělena území, přístavy a žetony s čísly. Pokud by vám vyšlo, že vedle sebe leží 2 červené žetony s čísly, můžete toto uspořádání výjimečně nechat a hrát s ním.



*D*aleko na západě Katanu byl objeven nový velký ostrov. Neboť je na severozápadě předělen dlouhým pásem pouště na 2 díly, nazvali ho obyvatelé Katanu „Ostrov pouští“. Brzy po založení prvních vesnic na větší straně ostrova objevili zvědové na severu nejen pás pouště, ale i úrodnou zemi z její druhé strany. Zároveň objevily lodě na východě menší ostrovy s nalezišti zlata

1. HERNÍ POTŘEBY

Hlavní ostrov:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	8	3	–	2	3	2	3	4		25	
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	1	2	1	2	2	2	2	1	–	14
Malé ostrovy/ část země za pouští:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	2	–	2	2	–	2	1	1		10	
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	–	1	1	2	1	1	1	–	–	1	8

Počet přístavů:

5 speciálních přístavů
3 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:

24 katanských žetonů

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám a herní plochu podle obrázku. Potřebný herní materiál pro hlavní ostrov je uveden v tabulkách. Herní materiál pro malé ostrovy a část země za pouští jsou také uvedeny v tabulce. Tato území jsou na obrázku vyznačena tmavým rámem. Na závěr umístíte přístavy také podle obrázku.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Celý ostrov je rozdělen pásem pouště na **úzký pruh** země (vlevo nahoře, tmavě ohraničený) a na větší **hlavní** část ostrova. Všichni hráči musí postavit své dvě první vesnice na **hlavní** části ostrova – pod pásem pouště. Malé ostrovy a pruh země na severozápadě jsou „cizí“ území.

Piráta / Zloděj

Tento scénář se hraje s pirátem a zlodějem. Zloděj začíná na jedné ze tří pouští, pirát na poli moře označeném „x“.

a bohatými ložisky rud. Kdo a kde teď může založit své první vesnice? Ti nejstatečnější osadníci volí cestu na severozápad skrz nemilosrdnou poušť; naopak ostatní zkouší jako první dosáhnout východních ostrovů, aby zde založili své vesnice, ze kterých by vystavěli kvetoucí města.



1. HERNÍ POTŘEBY

Hlavní ostrov:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	10	3	-	2	4	2	4	5	30	
Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	-	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Malé ostrovy/ část země za pouští:	Šestihorné díly krajiny									Celkem	
	Počet:	2	-	2	3	1	3	1	-	12	
Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Počet přístavů:

5 speciálních přístavů
4 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:

32 katanských žetonů

Mimořádné výherní body

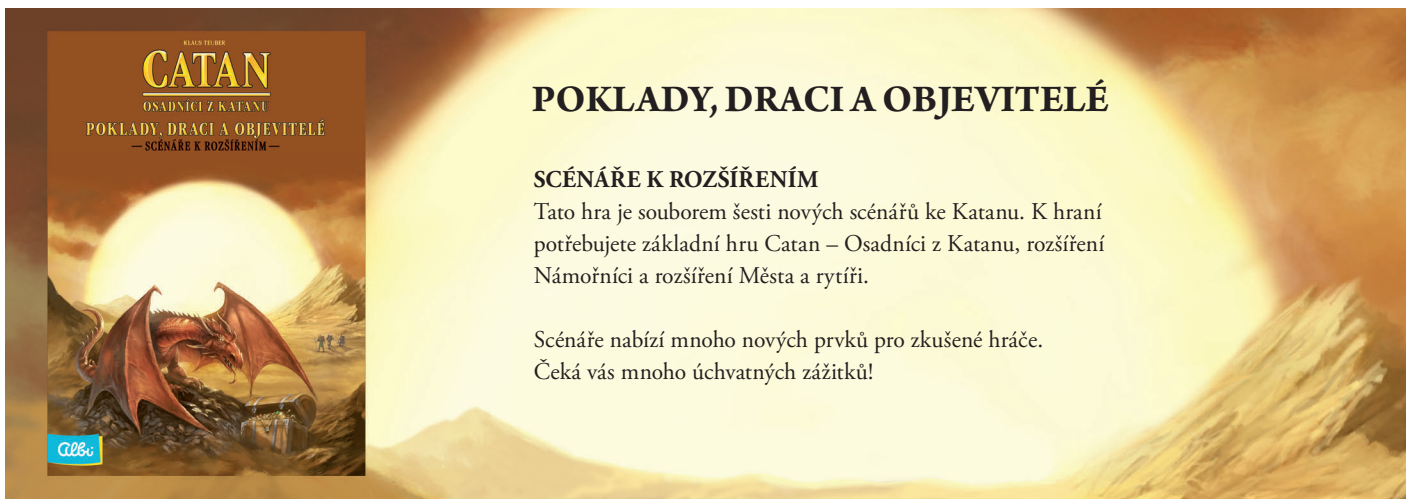
Za každou první vesnici, kterou hráč postaví na „cizím“ území (na jednom z malých ostrovů nebo na severozápadním pásu ostrova nad pouští), získá 2 mimořádné výherní body (katanské žetony), které položí pod tuto vesnici. Pro tyto první vesnice není rozhodující, zda na ostrově má, či nemá vesnici jiný hráč.

Konec hry

Hra končí, když je některý z hráčů na tahu a dosáhne 14 bodů.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Pole krajiny, přístavy a žetony s čísly velkého ostrova (kromě pruhu země na severozápadě nad pouští) mohou být rozloženy libovolně. Stejně tak mohou být libovolně uspořádány díly krajiny a žetony s čísly „cizích“ území malých ostrovů. Červená čísla by ovšem neměla ležet vedle sebe a ani by neměla být umístěna na poli Zlatonosná řeka.



POKLADY, DRACI A OBJEVITELÉ

SCÉNÁŘE K ROZŠÍŘENÍM

Tato hra je souborem šesti nových scénářů ke Catanu. K hraní potřebujete základní hru Catan – Osadníci z Katanu, rozšíření Námořníci a rozšíření Města a rytíři.

Scénáře nabízí mnoho nových prvků pro zkušené hráče. Čeká vás mnoho úchvatných zážitků!

SCÉNÁŘ 5: ZAPOMENUTÝ NÁROD

*D*aleko na jihu objevili obyvatelé Katanu dlouhý, úzký ostrov. Brzy byly založeny první vesnice. Během pátrání po vodě v okolí narazili na malé obydlené ostrovy. Při prvním střetnutí s tamějšími obyvateli se ukázalo, že cizinci hovoří podobnou řečí a že znají stejné legendy.

Brzy vyšlo najevo, že členové cizího kmene jsou potomci lidí, jejichž loď zmizela. Byla to jedna z lodí flotily, která před stoletími poprvé připlula na Katan. Velká byla radost ze setkání s bratry z Katanu, kteří nešetřili sousedskou pomocí a dary.

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihorné díly krajiny									Celkem		
	Počet:	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Počet přístavů:
5 speciálních přístavů
1 přístav 3:1

Doplňkový materiál:
4 akční karty
8 katanských žetonů jako výherní body

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám podle obrázku. Potřebný herní materiál je uveden v tabulkách. Poté postavte herní pole. **Důležité:** malé ostrovy zůstanou všechny **bez** žetonů s čísly.

- Položte 8 katanských žetonů na označené pásy pobřeží.
- Položte 6 přístavů na označená místa stranou dolů. Po umístění je otočte.
- Vezměte 4 vrchní karty ze zamíchaného balíčku akčních karet a položte je lícem dolů na označená místa.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Hráči postaví své dvě první vesnice se silnicemi na hlavním ostrově, jak je popsáno v základní verzi hry. Pokud hráč založí vesnici na pobřeží, může k ní místo silnice připojit loď. Na malých ostrovech nesmí být nikdy založena vesnice, nepřináší to ostatně žádný zisk.

Piráť / Zloděj

Tento scénář se hraje s pirátem a zlodějem. Zloděj začíná na libovolné poušti, pirát na poli moře označeném „x“. Pokud hráči padne na kostce číslo „7“, může piráta nebo zloděje přemístit.

Zloděj nemůže být přemístěn na malé ostrovy. Pokud zloděj opustí poušť, kde startoval, nemůže se již vrátit zpět.

Mimořádné výherní body

Každý „katanský žeton“ ležící na malých ostrovech má hodnotu 1 výherního bodu. Pokud hráč svou loď dosáhne takového ostrova a postaví loď na jeho okraji, kde leží „katanský žeton“, vezme si jej a položí před sebe. Kdo pozdě chodí, sám sobě škodí.

Dary

Dary od cizího národa se skládají z výherních bodů (katanských žetonů), akčních karet a volně vložených přístavů.

Akční karty

Postaví-li hráč loď na okraj, kde leží karta, vezme si ji. Může ji použít jako normálně získanou akční kartu. Běžná omezení platí i zde (pouze 1 karta na 1 tah, nově získané karty lze použít až v příštím tahu, výherní bod odkryt až tehdy, když tím hráč vyhraje hru).

Přístavy

Postaví-li hráč loď na okraj, kde leží přístav, získává ho tím. Pokud hráč vlastní vesnici na pobřeží, musí k ní (pokud možno) přístav ihned přiložit. Hráč, který nevlastní žádnou vhodnou vesnici na pobřeží, si může přístav uchovat do té doby, než takovou vesnici postaví. Na jedno pole moře může být položen jen 1 přístav. Přístavy se nikdy nesmí překrývat.

Když hráč získá přístav, může ho ihned použít, dokonce i v tom stejném kole.

Konec hry

Hra končí, když je některý z hráčů na tahu a dosáhne 13 bodů.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Pole krajiny a žetony s čísly velkého ostrova mohou být rozmístěny libovolně. Dbejte ovšem na to, aby 3 území napravo na velkém ostrově neobdržely příliš dobré žetony s čísly (tedy ne 5, 6, 8, 9).

NOVINKA!

CATAN BIG BOX



S tímto souborem her si vychutnáte velkou rozmanitost Osadníků z Katanu. Obsahuje základní hru, rozšíření pro 5–6 hráčů a čtyři rozmanité scénáře. Nejdříve se naučíte se základní hru a poté můžete vyzkoušet jednotlivé scénáře. Scénáře jsou kombinovatelné s herním materiálem základní hry a všechny jsou hratelné až v 6 hráčích. Každý scénář nabízí nové možnosti a činí Osadníky z Katanu ještě zajímavější a variabilnější.

SCÉNÁŘ 6: LÁTKY PRO KATAN



Při plavbě dál na západ narazili obyvatelé Katanu na další ostrovy, které obývali příslušníci „Zapomenutého národa“. Skvostné látky a nádherné oděvy vzbudily pozornost obyvatel Katanu. Obyvatelé ostrova dosáhli během staletí velké dovednosti při zhotovování látek. Protože oblečení nově příchozích na ostrov nebylo zdaleka tak hodnotné, začal brzy čilý výměnný obchod s těmi nejkrásnějšími látkami.

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihorné díly krajiny	Moře	Poušť	Zl. řeka	Pole (obilí)	Vrchovina (cihly)	Hory (ruda)	Pastviny (vlna)	Les (dřevo)	Celkem		
	Počet:		18	2	2	5	3	4	4		4	42
	Žetony s čísly											Celkem
	Počet:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Počet přístavů:
5 speciálních přístavů
4 přístavy 3:1

Doplňkový materiál:
50 katanských žetonů jako role „látky“

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám podle obrázku. Potřebný herní materiál je uveden v tabulkách. Postavte herní pole a přiřaďte poté i přístavy. Na 4 malé ostrovy položte po dvou žetonech s čísly – přesně na křižovatku (každý žeton představuje jednu vesnici). Ke každé z těchto 8 vesnic přiřaďte 5 katanských žetonů. Zbýlých 10 katanských žetonů položte vedle herního pole, ty budou sloužit jako univerzální zásoba. V tomto scénáři představuje každý katanský žeton 1 roli „látky“.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Hráči postaví své dvě první vesnice se silnicemi na obou hlavních ostrovech nahoře a dole, jak popisují pravidla základní verze hry. Pokud poslední hráč postavil svou druhou vesnici, může pak každý hráč (počínaje tímto, dále po směru hodinových ručiček) založit i svou třetí vesnici. Pro 3. vesnici obdrží hráči počáteční suroviny. Pokud hráč založí vesnici na pobřeží, může k ní připojit kromě silnice také loď – pak může ihned vy-

razit na moře. Na 4 malých ostrovech uprostřed (žeton s číslem = vesnice) žijí příslušníci „Zapomenutého národa“. Na těchto 4 ostrovech nesmí hráči zakládat své vesnice.

Obchod s látkami

Jakmile hráč postavil souvislou linii lodí mezi svou vesnicí a vesnicí „Zapomenutého národa“ (dosáhl křižovatky s čísly), udržuje s touto vesnicí „obchodní spojení“.

- Hráč si ihned může vzít jednu roli látky (katanský žeton) ze zásoby této vesnice. Pokud v dalším průběhu hry padne číslo této vesnice, může si opět vzít jednu roli látky (katanský žeton).
- Pokud dva nebo více hráčů již dosáhlo vesnice a během hry padne její číslo, každý z nich obdrží jednu roli látky (katanský žeton).
- Pokud zásoba rolí látky ve vesnici nestačí pro všechny zúčastněné hráče, doplní se z „univerzální zásoby žetonů“.
- Padne-li číslo vesnice, jejíž zásoba žetonů je již **vyčerpána**, neobdrží žádný z hráčů žeton – ani z „univerzální zásoby žetonů“.
- Dvě role látky (žetony) mají hodnotu 1 výherního bodu. Pozor: poloviční výherní body se nesčítají.

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihránné díly krajiny									Celkem	Počet přístavů: 5 speciálních přístavů 3 přístavy 3:1 Doplňkový materiál: 12 katanských žetonů		
	Počet:	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Žetony s čísly												Celkem
	Počet:	1	2	3	3	3	3	3	3	2		1	24

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám podle obrázku. Potřebný herní materiál je uveden v tabulkách. Postavte herní pole a dosaďte přístavy (z předem zamíchané hromádky karet otočených lícem dolů). Pozor: Pastvina na ostrově ve středu dole zůstane bez žetonu s číslem, nepřináší tedy žádné suroviny. To samé platí pro vrchovinu na západních ostrovech.

Podle obrázku umístěte na pobřeží **východních ostrovů** 1 vesnici a 1 loď od každé barvy. Východní ostrov bude normálně osídlen, všechny ostatní ostrovy patří pirátům.

Na pobřeží **západních ostrovů** umístěte 4 pirátské pevnosti stejně jako na obrázku. Každá pirátská pevnost se skládá ze 3 katanských žetonů, které otočte jednobarevnou stranou nahoru. Nahoře umístěte tedy 1 vesnici vyobrazené barvy.

Pozor: Pokud hrajete ve třech, nehraje se s bílou barvou. To platí i pro všechny figurky bílé barvy. Vyřadte také výherní karty ze souboru akčních karet. Při hře ve čtyřech zůstávají výherní karty sice v hromádce, ale počítají se jako karty „rytířů“. V tomto scénáři se nepoužívají mimořádné výherní karty „nejdelší obchodní cesta“ a „největší vojsko“.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč si zvolí jednu barvu a podle obvyklých pravidel založí na východních ostrovech 2 vesnice. Po ukončení fáze zakládání vlastní tedy každý hráč 3 vesnice na východních ostrovech.

Pirát / Zloděj

Pirátskou flotilu představuje šedá pirátská loď a začíná na poli označeném „x“. V tomto scénáři není zloděj.

Stavba lodí

Každý hráč může vystavět pouze **jednu** souvislou linii lodí. Tato začíná u vesnice na pobřeží východních ostrovů a vede přes barevně označenou křižovatku k pirátské pevnosti vlastní barvy. Linie lodí se nesmí větvit a nesmí být stavěna skrz pirátskou pevnost. Linie lodí musí být postavena tak, aby svého cíle dosáhla co nejkratší cestou. Ostatní linie lodí se nesmí blokovat.

Válečné lodě

Pokud hráč otočí kartu „rytíř“ (při hře ve čtyřech také výherní kartu), může poslední ze svých lodí přeměnit na válečnou loď. Válečnou loď odlište tak, že ji položíte na bok, kartu rytíře příp. výherní kartu položte na odloženou hromádku karet.

Pozor: Pokud vypotřebujete hromádku s akčními kartami, nelze žádné další dokoupit. Karty na odložené hromádce se nevracejí do hry.

Pirátská flotila

Pirátská flotila obklíčí oba pouštní ostrovy ve směru hodinových ručiček. Poté, co hráč hodí kostkou, táhne pirát jako první. Velikost tahu je určena vždy kostkou s menšími čísly. Pokud ukazují obě kostky stejnou hodnotu, pak platí tato. Pirátská flotila táhne o tolik polí moře, jaká je hodnota na této kostce. Teprve potom si hráči vezmou jejich získané suroviny.

Přepadení pirátů

Pokud je na konci svého tahu pirátská flotila na poli moře, se kterým sousedí vesnice/město, jsou tyto ihned přepadeny. Tedy ještě předtím, než si hráči vezmou získané suroviny – vždy platí pravidlo čísla „7“.

- Sílu piráta udává číslo na kostce s menšími čísly.
- Sílu hráče, jehož vesnice/město bylo napadeno, udává počet jeho válečných lodí.
- Pokud je pirát silnější, ztrácí hráč jednu kartu se surovinou a jednu další za každé město, které vlastní. Libovolný spoluhráč mu je vytáhne ze zakrytých karet a odloží je do zásob.
- Pokud je hráč silnější, může si vzít libovolnou kartu se surovinami.
- Pokud jsou síly vyrovnané, nic se nestane.

Stavba vesnice na ostrově pirátů

Jakmile hráč dosáhne jeho barvou označenou křižovatku na pirátském ostrově, může tam po zaplacení stavebních výloh vystavět vesnici. Stavba vesnic na neoznačených křižovatkách není povolena. Ze všech vesnic mohou být vystavěna města.

Pozor: Stavba takovéto vesnice může mít i své nevýhody. Zdvojnásobí se totiž pravděpodobnost, že pirát přepadne hráčovu vesnici na pobřeží.

Když padne „7“

V tomto scénáři nehrají zloději. Přesto, pokud padne číslo „7“, hráč, který vlastní více než 7 karet se surovinami, ztrácí jejich polovinu. Poté hráč, který hodil „7“, může libovolnému spoluhráči uloupit jednu kartu.

Dobytí pirátské pevnosti

Jakmile hráč dosáhne svou linií lodí pirátskou pevnost svojí barvy, a tím uzavře linii mezi svou výchozí vesnicí a pirátskou pevností, může si tuto pevnost zabrat.

Hodem s jednou kostkou určí hráč sílu pirátské pevnosti.

- Je-li počet válečných lodí v jeho linii větší, než hozená hodnota na kostce, vyhrává a může odstranit jeden z katanských žetonů z pirátské pevnosti.
- Je-li počet válečných lodí menší, prohrává boj a odstraní první dvě lodě ze své linie.
- Při shodě ztrácí hráč první loď ze své linie.

Po boji je hráčův tah u konce. Není tedy možné během jednoho tahu

napadnout pirátské douře více než jednou. Po shodě nebo porážce, musí hráč v následujícím tahu znovu postavit 1 nebo 2 své lodě, aby dosáhl na pirátskou pevnost.

Ztratí-li pirátská pevnost všechny tři žetony, pak se hráči podařilo piráty vyhnat a dobýt zpět vesnici. Od toho okamžiku obdrží hráč výnosy ze sousedních území (a výherní bod za tuto vesnici).

Konec hry

Hráč vyhrává:

- pokud si podrobil pirátskou základnu svojí barvy

a zároveň

- pokud vlastní alespoň 10 výherních bodů.

Pokud jsou všechny pirátské pevnosti dobyty ještě před tím, než hráč dosáhl alespoň 10 výherních bodů, vyřadí se pirátská flotila.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Tento scénář je vyvážený pouze s uvedeným uspořádáním, a proto – až na přístavy – by neměl být měněn.

SCÉNÁŘ 8: DIVY NA KATANU



*P*oté, co obyvatelé Katanu definitivně porazili piráty, nastává na katanských ostrovech období blahobytu a míru. Pro ještě větší slávu Katanu se jeho obyvatelé rozhodli zkrášlit velkolepými stavbami severní ostrovy, které byly objeveny jako poslední. Brzy se začalo závodit o to, kdo jako první dokončí nějaký div na Katanu.

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihranné díly krajiny									Celkem		
	Počet:		19	3	2	5	5	5	5	5	49	
Žetony s čísly												Celkem
Počet:		2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

Počet přístavů:
5 speciálních přístavů
4 přístavy 3:1

Doplákový materiál:
5 karet divů
10 katanských žetonů

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám podle obrázku. Potřebný herní materiál je uveden v tabulkách. Sestavte herní pole a poté dosadte přístavy (z hromádky zamíchaných karet otočených lícem dolů). Okopírujte nebo vystřihněte 5 karet divů (na str. 19).

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Na malých ostrovech a na křižovatkách označených barevnými čtverečky (hnědými a fialovými) se nesmí během fáze zakládání postavit žádná vesnice. To platí i pro křižovatky se žlutými vykřičníky.

- Každý hráč obdrží navíc 1 katanský žeton.
- Karty divů se položí vedle herního plánu.

Dále: Pokud během hry založí hráč vesnici na jednom z **malých** ostrovů, obdrží 1 katanský žeton (který se rovná jednomu výhernímu bodu). Výherní bod se položí k příslušné vesnici.

Stavba divů na Katanu

Začne-li hráč nejprve se stavbou divu, může si volně vybrat mezi všemi pěti divy. Ostatní hráči se musí spokojit se zbývajícimi divy, které na ně zůstanou.

- Hráč může začít se stavbou divu na Katanu teprve tehdy, pokud je splněna jedna z podmínek pro jeho stavbu (viz karty divů). Hráč může začít např. se stavbou kolosu jen tehdy, pokud disponuje přístavním městem a postavil obchodní cestu s nejméně 5 vedle sebe ležícími nerozvětvenými silnicemi nebo loděmi.

- Pokud hráč splnil podmínku pro stavbu divu, položí jednu ze svých lodí na odpovídající kartu divu (nejlépe pod suroviny). Nyní musí tento div postavit.
- Každý div má 4 stupně. Každý stupeň stojí 5 surovin uvedených na kartě divu.
- Jakmile hráč odevzdal suroviny potřebné pro první stupeň jeho divu, pro označení, že první stupeň byl postaven, položí na kartě divů katanský žeton na pole „1“. Pokud dokončil druhý stupeň, posune žeton na pole „2“, atd.
- Pokud hráč disponuje dostatečným množstvím surovin, může během svého tahu postavit více stupňů svého divu.

Piráť / Zloděj

Zloděj začíná na jedné ze tří pouští. Pirát v tomto scénáři nehraje.

Konec hry

Hráč vyhrává

- pokud dokončil svůj div (4. stupeň)

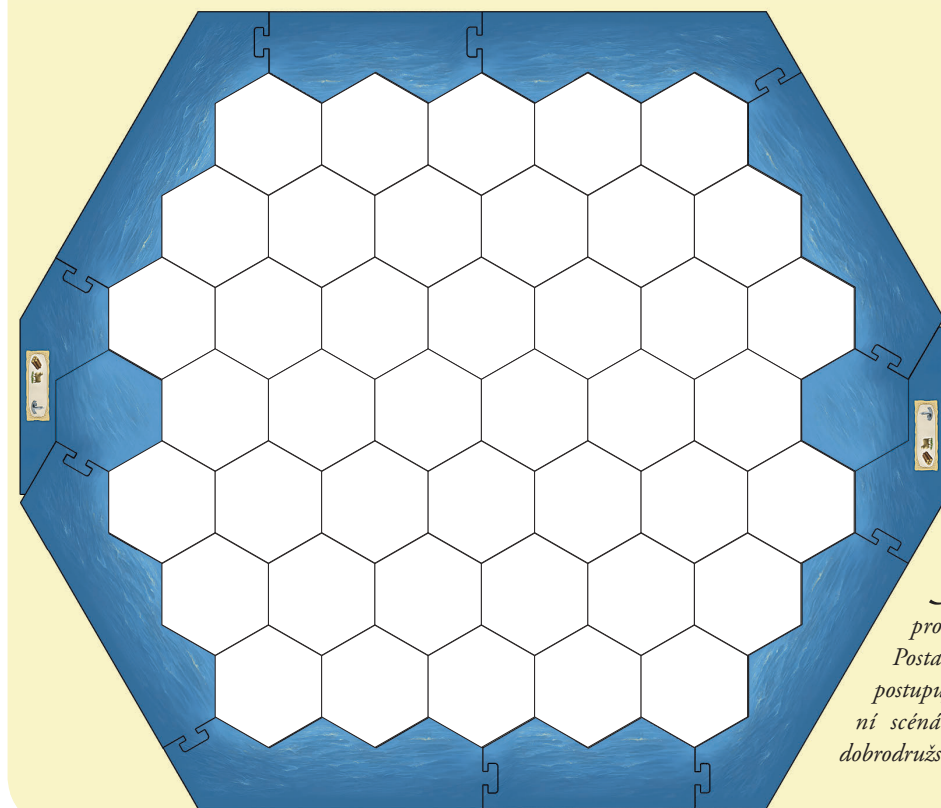
nebo

- pokud dosáhl 10 výherních bodů a při stavbě jeho divu dosáhl vyššího stupně než jeho protihráči.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Pole krajiny a žetony s čísly velkého ostrova mohou být v rámci dané podoby libovolně stanoveny a kombinovány. Avšak obě území hraničící s pouští by neměla obsahovat žetony s čísly 6 a 8.

SCÉNÁŘ 9: NOVÝ SVĚT



Máte chuť na nová dobrodružství? Žádný problém! Dejte se do hry a nechte to na náhodě! Postačí vám naše následující instrukce. Nebo raději postupujete podle plánu? V tom případě si vytvořte vlastní scénáře a vyražte spolu s přáteli či rodinou za dobrodružstvím na Katanu!

1. HERNÍ POTŘEBY

Všechny ostrovy:	Šestihorné díly krajiny	Moře	Poušť	Zl. řeka	Pole (obilí)	Vrchovina (cihly)	Hory (rudá)	Pastviny (vína)	Les (dřevo)	Celkem	Počet přístavů: 5 speciálních přístavů 5 přístavů 3:1		
	Počet:	19	–	–	5	4	4	5	5	42			
	Žetony s čísly	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Celkem	Doplňkový materiál: 16 katanských žetonů
	Počet:	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23	

2. PŘÍPRAVA

Sestavte rám podle obrázku. Potřebný herní materiál je uveden v tabulkách. Otočte všechny díly krajiny lícem dolů a zamíchejte je. Berte pak jeden díl po druhém a náhodně je rozložte do rámu.

Stejným způsobem rozmístíte žetony s čísly. Dávejte pozor, aby červené žetony (čísla „6“ a „8“) neležely vedle sebe ani na zlatonosných řekách. Pokud by k takovému případu došlo, všichni hráči se dohodnou, jak postupovat dále.

Přístavy se rovněž zamíchají a dají se na hromádku. Počínaje nejstarším hráčem postupně umístí každý jeden přístav na libovolný díl krajiny.

3. ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč může postavit své dvě základní vesnice na libovolném místě. Na začátku hry má pak jeden nebo dva domovské ostrovy. Ostatní ostrovy jsou pro něj „cizí“.

Mimořádné výherní body

Za každou svou první vesnici, kterou hráč postaví na „cizím“ ostrově, získává hráč 1 mimořádný výherní bod.

Konec hry

Hra končí, když některý z hráčů dosáhne 12 bodů.

4. JINÉ VARIANTY USPOŘÁDÁNÍ

Pokud hráči nejsou spokojeni s vybavením šestihorných dílů krajiny (příliš mnoho malých ostrovů nebo příliš velký hlavní ostrov), mohou si stanovit vlastní úpravy, se kterými budou souhlasit všichni hráči. Je možné postavit si a vyzkoušet vlastní scénáře. Můžete se řídit pravidly uvedenými v tomto sešitě, nebo od nich upustit.

Albi

Distributor pro ČR:

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

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žilina
e-shop: www.albi.sk

Infolinka: +420 737 221 010

© 1998, 2010 KOSMOS Verlag / Pfizerstr. 5 – 7 / 70184 Stuttgart

Podmínka:
Vesnice u mořské úžiny
(fialový bod)

Podmínka:
1 město a alespoň
6 výherních bodů

Podmínka:
Vesnice v pustině
(hnědý bod)

Podmínka:
2 města

*Doplňující materiál ke scénáři 8:
„Divy na Katanu“
Karty divů k vystřižení*

Podmínka:
Přístavní město a obchodní
cesta s 5 silnicemi/loděmi

KLAUS TEUBER

CATAN

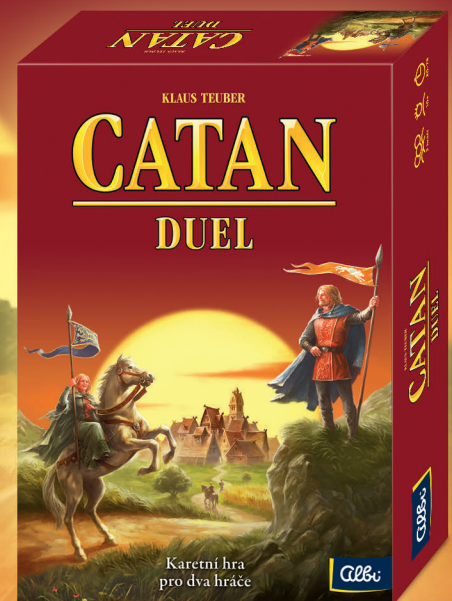
Junior



HRA PRO DĚTI
OD ŠESTI LET

Dávno před tím, než na ostrov Katan dopluli první osadníci, se v jeho okolí pohybovaly skupiny nebezpečných pirátů. V této hře se stanete vůdcem jedné z nich. **Budete stavět pirátská doupata, získávat zásoby, prohánět se na rychlých lodích a také obchodovat s ostatními piráty.**

CATAN DUEL



Ponořte se do úchvatného života na Katanu. Začínáte s malým knížectvím, které se skládá jen z několika karet. Krajiny vám přinášejí suroviny podle výsledku na kostkách. Tyto suroviny použijete na výstavbu nových karet a rozšiřování svého knížectví. Plánování a trocha štěstí rozhodne o vítězství nebo prohře!