



Hra obsahuje:

3 hárky s výliskami:

4 hárky výstavby miest

4 × 15 značiek

1 prístupová cesta pre barbarskú flotilu

4 karty s prehľadom nákladov

1 súprava kariet – 96 listov:

3 × 12 kariet obchodného tovaru

6 kariet s výhernými bodmi

3 × 18 kariet pokroku

4 súpravy figúrok, v každej:

6 rytierov

6 heliem

3 mestské hradby

3 nadstavce metropol

Ďalšie figúrky:

1 obchodník

1 červená kocka

1 kocka so symbolmi

1 barbarská flotila

POKYNY K NOVÉMU VYDANIU OSADNÍKOV S PLASTOVÝMI FIGÚRKAMI

Séria hier „Osadníci z Katanu,“ vrátane všetkých doplnení a rozšírení, bola v roku 2003 úplne prepracovaná. Keďže sa v novom vydaní urobilo niekoľko podstatných zmien v materiáli, nie sú hry z rôznych vydaní kompatibilné, prípadne sú nedokonalé – ako je vyznačené na zadnej strane škatule. Do roku 2006 boli v predaji zároveň aj rozšírenia a doplnenia predchádzajúcich vydaní Osadníkov z Katanu. Pokiaľ vlastníte hry z rôznych vydaní, môžete sa na nás obrátiť telefonicky alebo e-mailom, radi vám pomôžeme pri hľadaní riešenia.

A Prehľad hry a hrací plán pre prvé pokusy

Veľký obrázok je hrací plán pre prvú hru. Malé obrázky znázorňujú príjem surovín pre mestá.

- A** Prečítajte si najprv tento prehľad, v ktorom nájdete najdôležitejšie zmeny oproti hre „Osadníci z Katanu“.
- B** Potom si prejdite diel B – podrobný návod.
- C** V Almanachu (diel C) sú uvedené pokyny ku kartám pokroku.
- 1** Katan je v ohrození. Nad počestnými obyvateľmi Katanu sa sťahujú temné mraky. Po mori sa blížia divokí barbari, ktorí chcú ostrov prepadnúť.
- 2** Ešte zostáva čas pripraviť sa na obranu. Počet miest na ostrove zodpovedá sile barbarskej nadvlády. Na jej zvrhnutie musí byť počet rytierov všetkých hráčov aspoň rovnako veľký.
- 3** Ak porazia rytieri barbarov, je nebezpečenstvo dočasne zažehnané. Ale ak dôjde k oslabeniu rytierov, barbari prepadnú mesto, vyrabujú ho a z mesta zostane iba chudobná dedina.
- 4** Strata postihne vždy toho hráča, ktorý nepostavil na obranu Katanu žiadneho alebo najslabšieho rytiera. Nespoliehajte sa teda iba na šťastie v hre, ale vysielajte svojich rytierov.
- 5** Navyše okrem boja s barbarmi sa hráči usilujú o výstavbu jednej z troch metropol! Na postavenie metropol, ktorá prináša hráčovi ďalšie dva výherné body, je potrebné rozširovať svoje mestá.

- 6** Rozšírenie miest je možné iba s novými kartami „Obchodný tovar“. Obchodný tovar dostane hráč iba za mestá, ktoré susedia s horami, lesom alebo pastvinou.
- 7** Začíname hrať s jednou dedinou a jedným mestom. Pokiaľ beriete suroviny zo susednej krajiny (hory, les, pastvina), dostanete vždy iba jednu surovinu a k tomu jeden zodpovedajúci obchodný tovar.
- 8** Mesto môžete rozšíriť na „metropolu“ tromi spôsobmi. Za peniaze rozširujete svoje mesto v oblasti politiky (modré karty); papier umožňuje rozšírenie v oblasti vedy (zelené karty) a za plátno rozširujete obchodnú aktivitu mesta (žlté karty). Metropolu (+2 výherné body) získa hráč vtedy, keď ako prvý dosiahne 4. stupeň rozšírenia (výstavby) mesta.
- 9** S pokračujúcou výstavbou sa zvyšujú Vaše šance, ako pomocou správnej kombinácie pri hode oboma kockami získať karty pokroku, ktoré Vám umožnia zasahovať intenzívnejšie do priebehu hry.
- 10** Pripravte sa na ťažké časy svojho života na Katane – a tiež na dlhšiu hru. Vyhráva ten, kto ako prvý získa 13 výherných bodov.

V tejto časti nájdete podrobné pravidlá. Najprv si ich pred prvou hrou v pokoji preštudujte – Vaši spoluhráči to určite ocenia. Diel C – Almanach je prehľad nových kariet pokroku.

B Pravidlá hry

VÝSTAVBA OSTROVA

(Pre prvú hru)

Napriek veľkej premenlivosti hry odporúčame hrať po prvýkrát podľa obrázka na stranách 2 a 3. Toto rozloženie zaisťuje dostatočný prísun všetkých surovín, najmä obilia.

- Najprv zložte rám podľa obrázka. Použite diely s obrázkami prístavov.
- Potom vkladajte diely krajiny a očíslované žetóny podľa obrázka. Nakoniec pripojte vedľa plánu cestu na loď barbarov.

Plán pre ďalšie hry:

Pri ďalších hrách už môžete vytvárať ľubovoľnú krajinu (pozri základnú verziu, almanach osadníkov: Výstavba variabilného hracieho plánu).

PRÍPRAVA HRY

Tieto hracie potreby zo základnej verzie nebudete potrebovať:

- akčné karty
- karty s prehľadom nákladov
- kartu „Najväčšie vojsko“
- 1 kocku

Pred prvou hrou:

- **Hárky s kartami na rozvoj miest:** 15 značiek opatrne uvoľnite z rámov, rovnako tak aj karty na rozvoj miest. Do odpadu vyhadzujte iba prázdne kartónové rámy a diely označené symbolom odpadkového koša.

Pripravte si tieto hracie potreby:

- **Karty so surovinami** roztriedte podľa druhu a položte ich lícom nahor do dvoch priečinkov na karty.
- Karty s bodmi „Záchranca Katanu“ položte do posledného voľného priečinka.
- Nové karty „**Obchodný tovar**“ rovnako roztriedte a položte tiež lícom nahor do posledného priečinka pod karty surovín. Položte ich podľa obrázka, t. j. peniaze pod rudu, papier pod drevo a plátno pod vlnu.
- Všetky tri priečinky na karty pripravte vedľa hracieho plánu.
- Nové karty pokroku roztriedte podľa farby (žlté karty obchodu, zelené karty vedy a modré karty politiky). **Balíčky premiešajte** a položte lícom nadol na druhú stranu hracieho plánu do posledného priečinka.
- Figúrku obchodníka, červenú a žltú kocku s bodmi, kocku udalostí a kartu „Najdlhšia obchodná cesta“ si tiež pripravte vedľa hracieho plánu.
- Loď barbarov postavte na štartovacie políčko S.
- Zlodej začína na políčku púšť.

Každý hráč si vyberie farbu a dostane:

- 5 dedín, 4 mestá, 15 ciest,
 - 6 rytierov:
 - 2 obyčajných rytierov (vlajočky s jedným hrotom)
 - 2 silných rytierov (vlajočky s dvomi hrotmi)
 - 2 mocných rytierov (vlajočky s tromi hrotmi)
 - 6 heliem,
 - 3 ks mestských hradieb,
 - 3 nadstavce metropol,
 - 1 hárok rozvoja mesta a 15 značiek rozvoja.
- 15 značiek sa na hárok rozloží týmto spôsobom:

Základná fáza

- Všetci hodia oboma kockami s číslami a ten, kto hodil najvyššie číslo, začína. Najprv položí na hrací plán jednu dedinu a k nej jednu cestu (pozri základnú verziu).
- V druhej fáze umiestni hráč namiesto dediny mesto a cestu. **Pozor:** Zabezpečte si prístup k obiliu a nezabudnite, že iba 3 krajiny prinášajú obchodný tovar!
- Každý hráč si zoberie jednu surovinu za každú krajinu, s ktorou susedí jeho mesto.
- Začína hráč, ktorý svoje mesto položil ako posledný.

PREHĽAD PRIEBEHU HRY

Hráč na ťahu vykoná tieto činnosti:

1. Hodí všetkými tromi kockami a tým určuje:

- **udalosť** (kocka udalostí)
- získanie karty pokroku (**červená** kocka)
- výnos surovín pre všetkých hráčov (Majitelia miest si skontrolujú, či získali obchodný tovar zo všetkých krajín s horami, lesom a pastvinami.)

Pozor: Hráč môže pred hodom zahrať iba kartou „Alchymista“. **Pred hodom** nie je možné ani stavať, ani obchodovať.

2. V ľubovoľnom poradí potom môže:

a) Obchodovať (s bankom alebo so spoluhráčmi)

b) Stavať

- tak ako doteraz cesty, dediny, mestá,
- ako novinku tiež mestské hradby,

- novo povolať obyčajných rytierov a oživovať ich,
- novo rozširovať mestá pomocou kariet s obchodným tovarom.

c) Vykonávať akcie navyiac:

Hráč na ťahu môže po hode kockami:

- zahrať kartami pokroku alebo aj
- vykonať akciu so svojimi rytiermi:
 - posilniť svojho rytiera,
 - premiestniť svojho rytiera,
 - zahnať cudzieho rytiera (presunutím vlastného rytiera),
 - zahnať zlodeja.

Po skončení ťahu jedného hráča pokračuje sused po jeho ľavici. Začína opäť hodom kockami.

PRIEBEH HRY PODROBNE

Výsledky hodu všetkými tromi kockami a následné akcie

Výsledok hodu kockami sa vyhodnotí v tomto poradí. Podľa kombinácie kociek sú možné tri rôzne výsledky:

1) Padol symbol lode: približuje sa loď barbarov

Ak padne symbol lode, posunie sa loď v smere šípky o jedno políčko. Keď dôjde loď na posledné políčko (červenou ohraničené), barbari sa vylodili v Katane. Hráči musia mať aktívnych rytierov, aby barbarov zahnali (viac informácií v bode Porážka barbarských hôrd).

2) Padol symbol brány/číslo na červenej kocke: zisk kariet pokroku

Ak padne symbol brány, všetci hráči preskúmajú, či si môžu vziať kartu pokroku. Na to, aby hráč získal kartu pokroku, potrebuje mať mestskú stavbu vo farbe brány (modrá, zelená, žltá), ktorá padla.

- Na karte mestskej výstavby musí mať číslo, ktoré padlo na červenej kocke.

Keď padne na červenej kocke číslo „2“, má potrebnú stavbu hráč vľavo. Hráč vpravo ešte žiadnu stavbu nemá.

- Každý hráč, ktorý spĺňa tieto podmienky, si môže vytiahnuť (v smere hodinových ručičiek)

čiek) hornú kartu pokroku z balíčka, ktorého farba padla. Hráč si kartu môže prezrieť a musí ju položiť pred seba lícom nadol. Žiadny hráč však pred sebou nemôže mať viac ako štyri karty pokroku (pozri kapitolu „Karty pokroku“).

3) Zisk surovín: červená a žltá kocka s bodmi

Ako obyčajne sa body na oboch kockách sčítajú a výsledné číslo označí krajinu, z ktorej bude výnos.

- **Dedina** prináša jednu surovinu.
- **Mesto** prináša dve karty.

Buď 2 karty surovín:

- pahorkatina vynáša 2 × tehly,
- pole vynáša 2 × obilie,

alebo 1 kartu surovín a 1 kartu obchodného tovaru:

- hory vynášajú 1 × rudu
a 1 × obchodný tovar – peniaze
- les vynáša 1 × drevo
a 1 × obchodný tovar – papier
- pastviny vynášajú 1 × vlnu
a 1 × obchodný tovar – plátno.

Hráč sa nemôže jedného druhu kariet vzdať a zobrať si namiesto toho dve rovnaké karty. Karty obchodného tovaru si hráči berú do ruky a spočítajú sa v prípade útoku zlodeja.

4) Padlo číslo „7“: presun zlodeja

Zlodej sa na začiatku hry nesmie presunúť, kým barbari prvýkrát neprepadnú Katan.

- Dovtedy pri hodení čísla „7“ iba kontrolujte, či niektorý z hráčov nemá v ruke príliš veľa kariet. Zlodej zostáva v púšti a nekradne sa ani žiadna karta od iného hráča.
- Zlodeja nie je možné do tej doby presunúť ani kartami pokroku (biskup) alebo rytiermi. Zostáva v púšti, nech sa deje čokoľvek.

Môže sa stať, že číslo „7“ padne v kole, v ktorom barbari prepadnú Katan. Keďže k prepadnutiu barbarmi dôjde pred vyhodnotením výnosu surovín, je možné zlodeja v takomto prípade po prvýkrát presunúť.

OBCHODOVANIE

Pravidlá obchodovania platia podľa základnej verzie a vzťahujú sa aj na nové karty s obchodným tovarom. Obchodný tovar je možné meniť ľubovoľne so spoluhráčmi a bankom.

- V pomere 4:1 aj s bankom za iný obchodný tovar alebo suroviny. Pri výmene musí byť obchodný tovar rovnakého typu.
- Kto má prístav 3:1, môže meniť obchodný tovar za 1 surovinu alebo 1 obchodný tovar v tomto pomere.
- Naopak je možné tiež meniť suroviny za obchodný tovar (napr. 4 tehly za 1 plátno, alebo s prístavom na tehly, tiež 2 tehly za 1 papier).
- Pre všetky výmeny je predpísané iba to, aký tovar hráč odovzdáva. Záleží na hráčovi, či si zoberie surovinu alebo obchodný tovar.
- S kartami pokroku nie je možné obchodovať.

VÝSTAVBA

Tak ako doteraz, môžu hráči, ktorí sú na rade, stavať cesty, dediny a mestá. Na tom sa nič nemení.

Nové stavby sú:

Mestské hradby

Za normálnych okolností stráca hráč, ktorý má v ruke pri útoku zlodeja (pri hode "7") viac ako 7 kariet surovín, polovicu z nich.

- Každý kus hradieb umožňuje hráčovi v prípade útoku zlodeja mať v ruke o 2 karty viac.
- Stavba mestských hradieb stojí 2 × tehly. Diel hradieb vsuňte pod mesto. Hradby môže mať iba mesto.
- Každé ďalšie mesto, ktoré získa kus hradieb, zvyšuje počet kariet, ktoré je možné držať v ruke, o ďalšie dve.

Príklad: Hráč, ktorý má hradbami chránené dve svoje mestá, môže mať pri útoku zlodeja v ruke 11 kariet surovín. Ak by mal v ruke 12 kariet, musel by 6 vyhodiť.

- Ak príde hráč o mesto, prichádza aj o hradby, ktoré k nemu patria.

Rytier

Rytier môže byť v **dvoch stavoch**, ktoré sú vyjadrené pomocou heliem:

- Pokiaľ rytier nemá helmu, je pasívny – to znamená, že nemôže nič podniknúť.
- Pokiaľ rytier helmu má, je aktívny – to znamená, že môže útočiť a zasahovať do hry.

Sila rytiera je vyznačená druhom **vlajočky**. Sú tri rôzne stupne:

- Pokiaľ má vlajočka iba jeden hrot, ide o obyčajného rytiera (1 stupeň sily).
- Pokiaľ má vlajočka dva hroty, ide o silného rytiera (2 stupne sily).
- Pokiaľ má vlajočka tri hroty, ide o mocného rytiera (3 stupne sily).

Povolanie rytiera

Kto chce povolať rytiera, zaplatí 1 × rudu a 1 × vlnu. Potom zoberie obyčajného rytiera (vlajočka s jedným hrotom), uistí sa, že **nemá** helmu, a postaví tohto **pasívneho** rytiera na hrací plán.

- Obyčajného (pasívneho) rytiera môže hráč postaviť na voľnú križovatku, ku ktorej vedie aspoň jedna jeho cesta.
- Pre rytierov neplatia obmedzenia pre odstup ako pre budovy.
- Pokiaľ rytier stojí na súperovej ceste, preruší ju (aj v pasívnom stave) a blokuje jej ďalšie pokračovanie.
- Rytier môže tiež prerušiť Najdlhšiu obchodnú cestu, ktorá patrí inému hráčovi.

Príklad: Červený hráč si môže vybrať zo štyroch križovatiek, kam umiestni svojho rytiera (pozri šípky). Na križovatke A zablokuje modrého hráča a ďalšia cesta môže byť iba jeho. Keby postavil rytiera na križovatku B, prerušil by obchodnú cestu modrého hráča.

Aktivácia rytiera

Hráč môže svojho už umiestneného rytiera aktivovať tak, že zaplatí 1 × obilie (jeho sila nerozhoduje). To platí aj pre rytiera, ktorého práve postavil.

- Hráč nasadí rytierovi helmu.
- Rytier, ktorý bol práve aktivovaný, nesmie byť použitý na akciu v tom istom ťahu.

- Aktivovaný rytier môže byť použitý (najskôr) v nasledujúcom ťahu (pozri kapitolu Akcia rytierov).

Posilnenie rytiera

V tom istom ťahu, v ktorom bol rytier postavený, alebo kedykoľvek neskôr, môže byť jeho sila posilnená.

- Hráč zaplatí 1 × rudu a 1 × vlnu, zoberie z hracieho plánu obyčajného rytiera a nahradí ho silným rytierom.
- Môže tak urobiť, či už je rytier aktívny alebo pasívny. Pokiaľ bol rytier pred posilnením aktívny, zostáva aktívny, pokiaľ bol pasívny, zostáva pasívny. Rytier môže byť v jednom ťahu posilnený iba jedenkrát.
- Rovnakým spôsobom môže byť silný rytier posilnený na mocného rytiera. To však môže prebehnúť až vtedy, keď má hráč postavenú pevnosť (3. mestská výstavba, politika, modrá).

Dôležité: Každý hráč má dvoch rytierov každého stupňa sily. Keď má na pláne napr. dvoch obyčajných rytierov, musí najskôr jedného posilniť, aby mohol povolať ďalšieho obyčajného rytiera.

VÝSTAVBA MIEST

Pokiaľ hráč vlastní karty obchodného tovaru, môže budovať mestské stavby. Aj v prípade, že má len jedno mesto, môže budovať stavby všetkých troch druhov.

obchod = žltá = plátno

politika = modrá = peniaze

veda = zelená = papier

Pri budovaní miest sa hráč riadi hárkom. Na hárku sú tri oddelené oblasti výstavby.

V každej oblasti je možné postaviť 5 budov, ktoré predstavuje 5 kariet so stupňami 1 až 5. Na začiatku hry sú všetky karty otočené – žiadny hráč nemá žiadnu budovu.

- **Prvá budova** každej sféry stojí 1 × určitý obchodný tovar. Na každej karte je tento obchodný tovar zobrazený. Kto napríklad zaplatí 1 × plátno, postaví si v žltej sfére obchodu trh a môže otočiť jeho kartu. Na druhej strane

karty je zobrazená postavená budova a červené kocky s číslami „1“ a „2“. Čísla ukazujú, pri akom hode hráč získava karty pokroku. (pozri kapitolu „Karty pokroku“).

- Postaviť **druhú budovu** stojí hráča 2 × daný obchodný tovar, tretiu 3 × a tak ďalej. S každou ďalšou stavbou vzrastajú hráčove šance na získanie kariet pokroku (vyšší počet červených kociek).
- Pokiaľ hráč postaví **tretiu budovu**, získa do konca hry významnú výhodu:

Gilda (žltá): Odteraz môže hráč meniť obchodný tovar v pomere 2:1. Môže meniť 2 × obchodný tovar za 1 surovinu alebo za 1 obchodný tovar iného druhu. Vymieňaný obchodný tovar musí byť jedného druhu.

Pevnosť (modrá): Od tohto okamihu môže hráč posilniť silných rytierov na mocných.

Akvadukt (zelená): Odteraz si hráč môže vziať 1 × ľubovoľnú surovinu, pokiaľ pri hádzaní výnosov vyjde naprázdno (s výnimkou hodeného čísla 7). Hráč si môže zobrať jednu surovinu aj v prípade, že je výnos zablokovaný zlodejom.

Metropola

Prvý hráč, ktorý dosiahne **štvrtý stupeň** výstavby (banka, katedrála alebo divadlo), môže povýšiť niektoré zo svojich miest na metropolu. Metropola sa počíta za 4 body (2 za mesto + 2 za metropolu). Hárky výstavby preto majú pri stupňoch „4“ a „5“ malý symbol metropoly.

- Dohromady je možné postaviť tri metropoly: po jednej v oblasti obchodu, politiky a vedy. O metropolu môže hráč prísť iba vtedy, keď iný hráč, skôr než on, dosiahne piaty stupeň výstavby. Metropolu má hráč istú, hneď ako dosiahol piaty stupeň. Jeden hráč môže mať aj viac metropol za predpokladu, že má dostatok miest a že ako prvý dosiahol štvrtý stupeň výstavby v danej sfére.
- Ak chcete mať prehľad, kto postavil akú metropolu, mali by ste sledovať hárky výstavby ostatných hráčov.
- Pokiaľ má hráč iba jedno mesto, z ktorého už metropolu urobil, nemôže pokračovať vo vý-

stavbe štvrtého stupňa, kým si nepostaví ďalšie mesto.

***Príklad:** Hráč má už metropolu v oblasti politiky, keďže si postavil katedrálu. Iný hráč teraz postavil Radu Katanu a dostane metropolu politiky, ktorú už v ďalšom priebehu hry nemôže stratiť. Doterajší vlastník musí zo svojho mesta odstrániť značku metropoly.*

KARTY POKROKU

Získanie kariet pokroku

Získanie kariet pokroku je viazané na určité podmienky:

1. Hráč musí mať aspoň jednu **budovu** mestskej výstavby, na ktorej je symbol červených kociek. Prvá budova ponúka dve kocky, druhá 3 kocky atď.
 2. Na **kocke udalostí** musí padnúť brána vo farbe, v ktorej má hráč budovu. Pokiaľ má hráč budovy vo všetkých troch oblastiach, má šancu na karty pokroku pri akejkoľvek farbe brány.
 3. Pokiaľ padne na **červenej kocke** rovnaký počet bodov ako na danej budove, dostane každý hráč, ktorý spĺňa tieto podmienky, kartu pokroku vo farbe brány.
- Karty pokroku si hráč berie z balíčka, ktorý je položený rubom nahor.
 - Pokiaľ podmienky spĺňa viac hráčov, ako prvý si berie kartu ten, ktorý je na ťahu. Pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

***Príklad:** Hráč A hodil žltou kockou 6, červenou kockou 3 a žltú bránu. Hráč B má trh (obchod, žltá) a cech obchodníkov (obchod, žltá). Na jeho žltej karte je červená kocka s tromi bodmi, a tak si môže zobrať jednu žltú kartu pokroku.*

Uplatnenie kariet pokroku

Kto je na rade, môže zahrať ľubovoľným počtom kariet pokroku, ale až po hode kockami (výnimka – karta pokroku „Alchymista“).

Zvláštnosti:

- Karty s výhernými bodmi sa položia zvlášť

lícom nahor, aby sa k nim nemohol dostať žiadny špión.

- Hráči nemôžu mať pred sebou viac ako štyri karty pokroku (karty s bodmi sa nepočítajú). Kto dostane piatu kartu (a nemôže zahrať žiadnou z nich, napríklad nie je na rade), musí ihneď jednu kartu vrátiť do balíčka.
- Pokiaľ je hráč na rade a dostane kartu pokroku, môže ňou ihneď zahrať.
- S kartami pokroku nie je možné obchodovať.
- Zahrané karty pokroku sa zakryté vracajú na spodok príslušného balíčka.

AKCIE RYTIEROV

Hráč, ktorý je na rade, môže so svojím aktívnym rytierom realizovať jednu akciu po tom, ako hádzal kockami. Po akcii sa rytier mení na pasívneho (stráca helmu). Hráč však môže ihneď zaplatiť 1 × obilie a rytiera opäť aktivovať. Nesmie s ním však realizovať ďalšiu akciu v tom istom ťahu.

Premiestnenie

Hráč môže svojich skôr aktivovaných rytierov premiestňovať. Pritom platí:

- Obe križovatky, východisková aj (voľná) cieľová, musia ležať na tej istej obchodnej ceste.
- Na každej križovatke môže byť iba jeden rytier.
- Nie je možné prejsť cez pole obsadené cudzím rytierom.
- Premiestnený rytier je opäť pasívny.
- Ak chce hráč stavať na križovatke obsadenej rytierom, musí ho najskôr premiestniť na ďalšiu voľnú križovatku, ktorá leží na rovnakej obchodnej ceste. Ak to nejde (rytier je pasívny alebo nie je voľná križovatka), potom stavať nemôže.

Príklad: Červený hráč môže svojho aktívneho rytiera (križovatka A) premiestniť na križovatky označené šípkami, nie však na B ani C, pretože tieto križovatky ležia na inej obchodnej ceste.

Premiestnenie a zahnanie

- Hráč, ktorý je na rade, môže premiestniť svojho rytiera aj na križovatku, na ktorej stojí rytier súpera, t. j. môže ho zahnať. Môže zahnať

iba slabšieho rytiera.

- Zahnaný rytier sa môže postaviť na voľnú križovatku na rovnakej obchodnej ceste. Stav zahnaného rytiera zostáva nezmenený (aktívny rytier zostáva aj po zahnaní aktívny).
- Pokiaľ nie je voľná žiadna križovatka, musí si hráč zobrať zahnaného rytiera z hracieho plánu preč.
- Premiestňovaný ani zahnaný rytier nesmú preskočiť žiadneho cudzieho rytiera.
- Nie je možné zahnať vlastného rytiera.
- Po premiestnení a zahnaní sa útočný rytier stáva opäť pasívnym (stráca helmu).

Príklad: Červený hráč môže presunúť svojho aktívneho rytiera na križovatku s modrým rytierom, pretože ten je slabší a nachádza sa na jeho obchodnej ceste. Modrý hráč môže presunúť rytiera na križovatky A alebo B, nie však na C (neleží na tej istej obchodnej ceste).

Zahnanie zlodeja

Hráč môže svojím aktívnym rytierom (na sile nezáleží) zahnať zlodeja zo všetkých troch polí, ktoré susedia s jeho križovatkou.

- Zaobchádzanie so zahnaným zlodejom je opísané v pravidlách základnej verzie.
- Po zahnaní zlodeja sa rytier stáva pasívnym.
- Pozor. Pred prvým útokom barbarov nemôže zlodeja z púšte vyhnať ani rytier.

Príklad: Rytier červeného hráča môže zaháňať zlodeja iba zo šedých polí, tento zlodej je však mimo jeho dosahu. Pokiaľ ho chce zahnať, musí postupovať takto: najprv rytiera premiestni na križovatku A alebo B a deaktivuje ho, zaplatí 1x obilie a potom ho opäť zaktivuje a až v ďalšom ťahu môže zahnať zlodeja.

ÚTOK BARBARSKÝCH HÔRD

Hneď ako sa loď barbarov dostane na červenou označené pole, je ostrov Katan prepadnutý. Dochádza k boju s aktívnymi rytiermi Katanu.

- Sila barbarov je daná súčtom všetkých miest a metropol.
- Sila rytierov je daná súčtom hrotov vlajočiek

všetkých aktívnych rytierov.

- Bez ohľadu na úspech či neúspech pri boji sa všetci rytieri deaktivujú (strácajú helmu).

Výhra barbarov

Barbari vyhrávajú, pokiaľ sú silnejší ako rytieri. Barbari napadnú mestá toho alebo tých hráčov, ktorí mali najmenej alebo žiadnych aktívnych rytierov na obranu.

- Hráči, ktorí majú iba dediny, nenesú žiadne následky prepadnutia. Ani metropoly nie sú zasiahnuté, nakoľko sú stále chránené.
- Následky nesú hráči, ktorí majú **jedno alebo viac miest**. Spočítajú hroty vlajočiek svojich aktívnych rytierov. Ten, ktorý mal najnižší počet hrotov, musí jedno zo svojich miest vrátiť do stavu dediny. Pokiaľ malo viac hráčov rovnaký najnižší počet hrotov, strácajú po jednom meste všetci títo hráči. V extrémnom prípade, napríklad keď nikto nemá aktívnych rytierov, strácajú všetci po jednom meste.
- Pokiaľ sa vracia do stavu dediny mesto s hradbami, prichádza hráč aj o hradby.
- Aj bez miest si však hráč necháva svoje budovy mestskej výstavby, takže má naďalej možnosť získavať karty pokroku. Nové budovy však môže stavať, až keď si opäť zaobstará mesto.

Príklad:

- Hrajú Jana, Klára, Fero a Peter.
- Peter, Fero a Jana majú po jednom obyčajnom aktívnom rytierovi, Klára nemá žiadneho. To znamená, že rytierske vojsko Katanu má silu 3.
- Fero a Peter majú po dvoch mestách, Klára má metropolu, ale žiadne mesto a Jana má iba dediny. Sila barbarov je teda 5. (4 mestá, 1 metropola). – Barbari vyhrávajú 5:3.
- Fero a Peter strácajú po jednom meste. Klára síce nemala rytiera, ale metropola je chránená a Jana má iba dediny, takže ani ona nie je zasiahnutá útokom.

Pozor:

Pokiaľ stratí mesto hráč, ktorý má všetkých päť dedín na hracom pláne, počíta sa toto mesto nabudúce ako dedina: mesto sa otočí na bok,

aby bolo vidieť, že predstavuje iba dedinu (jeden bod, zisk jednej suroviny). Pokiaľ chce hráč neskôr postaviť mesto, musí najskôr prestavať toto „zredukované“ mesto na normálne. Odovzdá 3 × rudu a 2 × obilie a mesto opäť normálne postaví (otočí). Pokiaľ má hráč iba takéto mesto, nemôže stavať novú mestskú výstavbu. Musí najskôr napraviť škody a až potom stavať nanovo mestské budovy.

Výhra rytierov

Pokiaľ sú rytieri rovnako silní alebo silnejší ako barbari, tak vyhrávajú.

- Hráč, ktorý dal na obranu najvyšší počet hrotov vlajočiek, dostane kartu „Záchranca Katanu“, ktorá má hodnotu jedného bodu.
- Pokiaľ je viac hráčov s rovnakým najvyšším počtom hrotov, potom si každý môže zobrať jednu vrchnú kartu pokroku z balíčka kariet pokroku, ale neudelujú sa žiadne karty „Záchranca Katanu“.

Po útoku sa loď barbarov vracia na štartovacie pole a pláva opäť ku Katanu.

OBCHODNÍK

Figúrka obchodníka sa zapojí do hry, až keď jeden z hráčov zahrá kartou pokroku – „Obchodník“. Tento hráč postaví figúrku obchodníka na ľubovoľnú krajinu vedľa svojej dediny alebo mesta. Kým tam figúrka stojí, môže hráč, ktorý figúrku obchodníka umiestnil, meniť označenú surovinu s bankom v pomere 2:1. Premiestniť figúrku môže iba hráč, ktorý ako ďalší zahrá kartou „Obchodník“. S obchodníkom je možné meniť suroviny, aj keď s ním na jednom políčku stojí zlodej.

Figúrka má hodnotu jedného výherného bodu.

KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď je niektorý z hráčov na rade a dosiahne 13 bodov.

Variant pre skúsených osadníkov

Pre skúsených hráčov, ktorí chcú zažiť dobrodružstvá, máme malú, ale dôležitú zmenu pravidiel: Keď dôjde k útoku barbarov, hráči sa

postupne, počnúc hráčom na ťahu, rozhodnú, koľko rytierov postaví na obranu.

TIP: Niektorý hráč sa môže úmyselne vzdať účasti v boji, aby nechal barbarov zvíťaziť a uškodil súperom.

Iba rytieri, ktorí boli postavení do obrany, sa stávajú pasívnymi.

HRA S ROZŠÍRENÍM NÁMORNÍCI

Môžete si zahrať Osadníkov z Katanu s obidvo- ma rozšíreniami – Mestá a rytieri aj Námorníci. Podľa našich skúseností sú vhodné najmä scená- re „K novým brehom“ a „Cez púšť“. Nevhod- né sú scenáre objaviteľské a všetky, v ktorých je veľa malých ostrovčekov. Pri hre nezabudnite, že pravidlá pre cesty sa potom môžu vzťahovať aj na lode.

Pravidlá hry pre tento variant:

- Pri útoku barbarov platia pre všetky ostrovy rovnaké pravidlá ako v základnej hre.
- Rytieri sa môžu premiestňovať aj cez more, pokiaľ zostane zachované spojenie východis- kového a cieľového bodu.
- Hráč môže umiestniť aktivovaného rytiera aj na more (križovatku), pokiaľ tam má loď (ry- tier sa potom nachádza na lodi).
- Pokiaľ stojí rytier na križovatke, pri ktorej končí loďstvo, je toto loďstvo uzavreté. Teda spojenie rytiera s rovnako farebnou dedinou nesmie byť nikdy prerušené.
- Pokiaľ hráč preruší rytierom (alebo dedinou) cudzie loďstvo, preruší jeho fungovanie ako Najdlhšej obchodnej cesty. Napriek tomu majiteľ loďstva nemôže loďstvo rozpustiť pre- sunutím svojich lodí, ktoré susedia s cudzím rytierom.
- Pokiaľ má hráč aktívneho rytiera na križo- vatke vedľa poľa s pirátom, môže piráta pre- miestniť. Jeho rytier sa po premiestnení stáva pasívnym.
- Počet výherných bodov určených pre daný scenár sa zvyšuje o dva.
- Za mesto na zlatej rieke hráč získava iba suro- viny, nikdy nie obchodný tovar.

- Obchodník nesmie stáť na zlatej rieke.
- Pravidlo, že zlodej sa nesmie presúvať do pr- vého útoku barbarov, platí analogicky aj pre pirátsku loď (ktorá sa pochopiteľne nenachá- dza na púšti), pokiaľ je v hre.

VEDA (ZELENÁ)

Alchymista (2×)

Zahraj touto kartou pred vlastným hodom kockou a sám rozhodni, koľko padlo na oboch kockách. Potom hádž kockou udalostí a najprv realizuj udalosť.

S touto kartou si hráč môže sám určiť, koľko padlo na žltej i červenej kocke s bodmi. To môže byť napr. aj číslo „7“. V tom prípade je však potrebné najprv hádzať kockou udalostí, realizovať udalosť a až potom výnosy tohto „hodu“. Ak už hráč hádzal, nemôže túto kartu použiť.

Baňa (2×)

Zober si z každého dielu hôr, pri ktorom máš dedinu alebo mesto, dve karty rudy.

Za každé hory, pri ktorých má hráč dedinu či mesto, si berie 2 × rudu. Nezáleží na tom, či ide o dedinu alebo mesto.

Príklad. Hráč má pri jedných horách dve dediny a pri druhých horách jedno mesto. Dostane štyri karty rudy (dve z každého poľa).

Inžinier (1×)

Môžeš si ihneď postaviť 1 hradby k niektorému zo svojich miest, a to zadarmo.

Lepšia ochrana pred zlodejom! Hráč si zoberie 1 × hradby a vsunie ich pod svoje mesto. Keď je hodený súčet 7 a prichádza zlodej, hráč môže mať v ruke o dve karty surovín viac. Každé mesto môže mať iba jedny hradby. Hráč teda nemôže mať viac ako troje hradby. Dediny nemôžu mať hradby.

Žeriav (2×)

Budova mestskej výstavby (kláštor, radnica a pod.) tá bude v tomto kole stáť o jeden obchodný tovar menej.

Táto karta sa vzťahuje iba na to kolo, v ktorom ňou bolo zahrané. Výhoda platí iba pre stavby v meste (trh, radnica), teda pre jednorazové otočenie karty výstavby. Stavba samotného

mesta nie je zľavnená.

Kníhtlač (1×)

1 bod

Túto kartu pred seba hráč vyloží lícom nahor. Karty s bodmi sa nesmú držať utajené v ruke. Tak ako všetky karty pokroku, nepočítajú sa pri útoku zlodeja.

Kováčska dielňa (2×)

Môžeš posilniť dvoch zo svojich rytierov o jeden stupeň. Pozor na podmienku pre mocných rytierov (pevnosť). Mocných rytierov už nie je možné posilniť.

Je možné posilniť až 2 aktívnych aj pasívnych rytierov. Posilniť silného rytiera na mocného je možné len vtedy, ak má hráč postavenú pevnosť (politika, modrá). Stav rytiera (aktívny alebo pasívny) sa pri posilnení nemení. V priebehu jedného ťahu je možné jedného rytiera posilniť len raz.

Lekárstvo (2×)

Postav si mesto za 2 × rudu a 1 × obilie.

Keď hráč zahrá touto kartou, môže povýšiť svoju dedinu na mesto a ušetriť pritom 1 × rudu a 1 × obilie. Nie je možné použiť dve tieto karty súčasne.

Stavba ciest (2×)

Ihneď si postav dve cesty zadarmo (s rozšírením „Námorníci“ aj dve lode alebo jednu cestu a jednu loď).

Hráč si môže postaviť dve cesty aj na rôznych miestach, a to zadarmo. S rozšírením „Námorníci“ môže postaviť aj 1 loď a 2 cesty.

Vynálezca (2×)

Prehod dva žetóny s číslami medzi sebou na hracom pláne, nie však čísla „2“ a „12“, „6“ a „8“.

Hráč si môže vylepšiť príjmy! Môže si vybrať dva žetóny (okrem čísel „2“ a „12“, „6“ a „8“) a vymeniť ich stanovištia. Na týchto dieloch poľa nemusí mať dedinu ani mesto. Napríklad si vyberie čísla „9“ a „11“. Číslo „9“ potom položí na miesto, kde bolo číslo „11“ a naopak. Toto sa môže spraviť aj so žetónom, na ktorom stojí zlodej.

Zavlažovanie (2x)

Zober si z každého dielu poľa, pri ktorom máš dedinu alebo mesto, dve karty obilia.

Za každý diel poľa, pri ktorom má hráč postavenú dedinu alebo mesto, si zoberie 2 x obilie.

Príklad: Hráč má pri jednom diele poľa dve mestá a pri inom dedinu. Dostane štyri karty obilia (dve z každého dielu poľa).

POLITIKA (MODRÁ)

Biskup (2x)

Presťahuj zlodeja. Zober si jednu kartu (surovinu alebo obchodný tovar) z ruky každého hráča, ktorý má na tomto diele poľa dedinu alebo mesto.

Keď hráč presťahuje zlodeja na nový diel poľa, môže si zobrať po jednej karte od každého, kto má pri tomto diele dedinu či mesto. Napriek tomu, že niektorý z hráčov má na tomto diele dve dediny, hráč, ktorý touto kartou zahrál, si od neho môže zobrať len jednu kartu.

Diplomat (2x)

Môžeš odstrániť jeden diel cesty na jej konci (ak nie je zakončená figúrkou alebo cestou rovnakej farby). Vlastnú cestu môžeš premiestniť inde (podľa pravidiel).

Hráč môže odstrániť jeden diel cesty, ktorá je na začiatku alebo na konci nejakej obchodnej cesty. Na tomto konci nesmie stáť ani dedina, ani mesto, ani rytier, ani ďalšia cesta tej istej farby (príp. loď pri „Námorníkoch“). Súperova cesta sa vracia späť majiteľovi. Vlastnú cestu je možné premiestniť na ľubovoľné iné miesto zadarmo (podľa pravidiel – vedľa vlastnej cesty alebo dediny/mesta). Vlastnú cestu je možné položiť iba vtedy, keď sa odstráni vlastná cesta. Kombinácia „odstrániť cudziu cestu a položiť vlastnú“ nie je prípustná.

Na konci obchodnej cesty sú šípkou označené cesty.

Vojvodca (2x)

Ihneď môžeš zadarmo aktivovať všetkých svojich rytierov.

Za aktiváciu všetkých svojich rytierov nemusí

hráč zaplatiť ani jeden snop obilia.

Svadba (2x)

Každý hráč, ktorý má vyšší počet výherných bodov ako ty, ti musí odovzdať dve karty podľa svojej vlastnej voľby (suroviny), a/ alebo obchodný tovar.

Aj keď má takýto hráč iba jedinú kartu, musí ju odovzdať tomu, kto zahrál touto kartou. Oslobodený je iba ten, kto nemá nič.

Intrigy (2x)

Môžeš zahnať jedného súperovho rytiera, ale iba z križovatky, ku ktorej vedie tvoja cesta (alebo loďstvo).

Touto kartou je možné zahnať rytiera, ktorý blokuje stavebné miesto alebo bráni pokračovaniu cesty. Postaviť na toto miesto vlastného rytiera je možné iba pri dodržaní pravidiel pre postavenie rytiera. Kto chce zahráť touto kartou, nemusí mať žiadneho vlastného rytiera. Zahnaný rytier musí byť premiestnený. Pokiaľ pre neho nie je miesto, vracia sa späť majiteľovi.

Sabotér (2x)

Každý hráč, ktorý má rovnaký alebo vyšší počet výherných bodov ako ty, ihneď stráca polovicu kariet z ruky (suroviny a obchodný tovar).

Pri nepárnom počte sa zaokrúhľuje ako obyčajne (z deviatich kariet sa musia odhodiť štyri).

Špión (3x)

Prezri si karty pokroku niektorého zo svojich súperov, jednu si vyber a zober si ju.

Povolené je tiež zobrať súperovi kartu „Špión“ a ihneď ju použiť. Výherné body nie je možné ukradnúť.

Zbeh (2x)

Určí hráča, ktorý musí odstrániť jedného zo svojich rytierov podľa vlastného výberu. Potom si postav svojho rytiera rovnakej sily.

Keď hráč zahrá touto kartou, súper musí odstrániť rytiera podľa vlastného výberu. Pokiaľ nemá hráč rovnako silného rytiera, napríklad oboch silných rytierov má v hre, postaví slabšieho. Ak ani to nie je možné, potom súper svojho rytie-

ra odstráni, ale hráč, ktorý touto kartou zahral, svojho rytiera nepostaví. Pokiaľ súper odstráni mocného rytiera, môže hráč tiež postaviť mocného rytiera, aj keď ešte nedosiahol 3. stupeň výstavby politiky. Novopostavený rytier má potom rovnaký štatút ako odstránený (aktívny alebo pasívny).

Ústava (1x)

1 bod

Túto kartu pred seba hráč položí lícom nahor. Karty s bodmi sa nesmú držať utajené v ruke. Tak ako všetky karty pokroku, nepočítajú sa pri útoku zlodeja.

OBCHOD (ŽLTÁ)

Obchodník (6x)

Postav Obchodníka na krajinu, pri ktorej máš dedinu alebo mesto. Potom môžeš meniť surovinu z tejto krajiny v pomere 2:1 tak dlho, kým tu Obchodník stojí.

Obchodník má hodnotu jedného výherného bodu. Pokiaľ zahrá touto kartou iný hráč, berie si Obchodníka aj s bodom a výhodným kurzom výmeny. Zlodej nemá na Obchodníka žiadny vplyv.

Obchodný prístav (2x)

Každému hráčovi ponúkni jednu surovinu. Výmenou ti musí dať ľubovoľný obchodný tovar, ak nejaký má.

Túto výhodu môže hráč využiť v priebehu celého svojho ťahu. S každým hráčom je možné meniť iba jedenkrát a on sám si vyberie, aký obchodný tovar dá. Pokiaľ ponúkne surovinu hráčovi, ktorý žiadny obchodný tovar nemá,

výmena sa nekoná (ani ponúknutú surovinu hráč nedáva). Môže i vymeniť suroviny za obchodný tovar.

Obchodná flotila (2x)

V priebehu celého ťahu môžeš opakovane meniť ľubovoľnú surovinu alebo obchodný tovar v pomere 2:1.

Pri tejto výmene musí hráč odovzdať vždy rovnaké suroviny alebo obchodný tovar. Kombinácia kariet nie je prípustná.

Je tak napríklad povolené vymeniť dve karty papiera za jednu ľubovoľnú surovinu alebo za jeden ľubovoľný obchodný tovar, a to aj viackrát.

Obchodný majster (2x)

Vyber si hráča, ktorý má vyšší počet výherných bodov ako ty. Z jeho kariet si zober dve podľa svojho výberu (suroviny alebo obchodný tovar).

Nikto nemôže proti tomu nič namietat, aj keby mal iba o jediný bod viac.

Tovarový monopol (2x)

Urči ľubovoľný obchodný tovar. Každý hráč ti musí dať jednu kartu s týmto tovarom, pokiaľ ho má.

Surovinový monopol (4x)

Urči ľubovoľnú surovinu. Každý hráč ti musí dať 2 karty s touto surovinou, pokiaľ ich má.

Pokiaľ má hráč iba jednu surovinu, odovzdá ju.



Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

e-shop: www.albi.sk