

KLAUS TEUBER

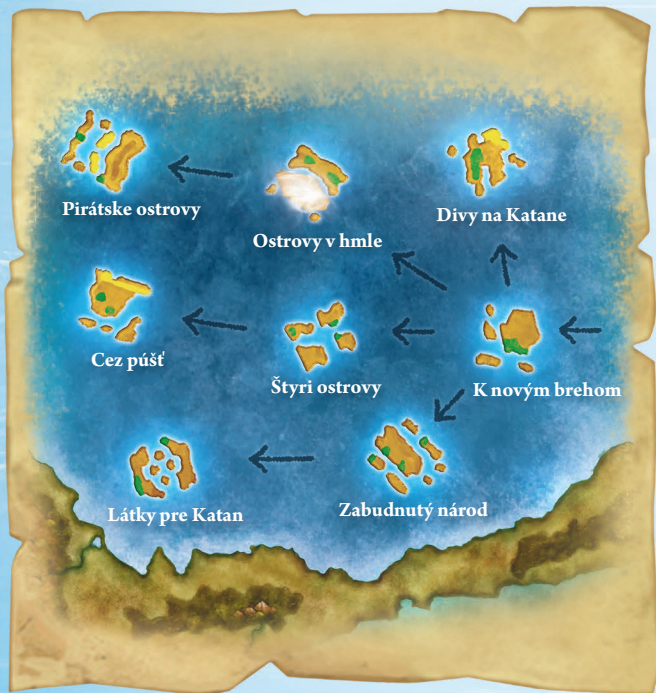
# CATAN

## NÁMOŘNÍCI

### Objavné plavby na KATANE

Podniknite aj vy objavnú plavbu do dejín Katanu s obľúbenou hrou Námorníci. Na nižšie zobrazenom pergamenom nájdete osem rôznych miest, na ktoré počas objavnej plavby dorazíte. Staňte sa aj vy súčasťou sveta, ktorý sa nazýva Katan!

Objavovanie (hra) sa skladá z ôsmich scenárov. Prvé štyri scenáre sa zameriavajú na základné pravidlá hry Námorníci a hrajú sa jednoduchšie. Scenáre 5 – 8 sú zložitejšie a objavujú sa v nich nové pravidlá. Preto je nutné hrať scenáre v takom poradí, v akom sú zoradené. Scenár 9 je zostavený pre voľnú hru podľa vlastných nápadov.



### OBSAH HRY

- 1 šablóna so 6 dielmi rámu
- 4 šablóny s 30 šesťhrannými dielmi krajiny
- 19 × more
- 2 × vrchovina
- 2 × hory
- 1 × pole
- 1 × les
- 1 × pastviny
- 2 × zlatonosná rieka
- 2 × púšť
- 10 × prístav
- 10 × žetón s číslami
- 57 × katanský žetón
- 60 lodí v 4 farbách (každá po 15)
- 1 pirátska loď (sivá)
- 1 pravidlá hry v českom a slovenskom jazyku

### Pokyny k rozšíreniu hry OSADNÍCI z KATANU s umelohmotnými figúrkami

Hra Osadníci z Katanu bola aj s doplnkami a rozšíreniami od svojho vydania v roku 1995 už niekoľkokrát prepracovaná. Hry vydané v roku 2015 možno bez obmedzení kombinovať s hrami vydanými v roku 2010. Všetky hry vydané od roku 2003 (s umelohmotnými figúrkami) sú obsahovo rovnaké ako hry z roku 2015, odlišná je len grafická úprava polí a kartičiek.

Albi

## PRAVIDLÁ HRY


### Pravidlá hry Námorníci

Hrá sa v podstate podľa pravidiel základnej verzie hry Osadníci z Katanu. Okrem toho sú nanovo stanovené pravidlá pre rozšírenie hry Námorníci. V niektorých scenároch vstupujú do hry špeciálne pravidlá, ktoré sú vždy vysvetlené.

#### A) Herné potreby a vytvorenie scenára

Pre všetky scenáre používajte pravidlá z hry Osadníci z Katanu. Presný prehľad všetkých používaných častí nájdete pod heslom Herné potreby. Používajte aj rámy z hry Osadníci z Katanu.

#### UPOZORNENIE:

Šesťhranné diely krajiny a žetóny s číslami tohto rozšírenia hry Námorníci sú označené symbolom , aby bolo možné dobre rozlíšiť herné potreby rôznych hier Katanu. Diely krajiny majú tento symbol na prednej strane v ľavom dolnom rohu a žetóny s číslami na zadnej strane.

- Zostavte diely rámov tak, ako ukazuje vyobrazenie jednotlivých scenárov.

**UPOZORNENIE: Šesť rámov zo základnej verzie hry Osadníci z Katanu otočte zadnou stranou nahor, pretože na tejto strane nie sú vyobrazené prístavy.**

Zostavenie rámu je jednoduchšie, keď vsadíte časti rámu zo základnej verzie hry Osadníci z Katanu zhora do rámu pre rozšírenie hry Námorníci. Ak budete postupovať opačne, je potrebné väčšie úsilie, ktoré však môže poškodiť časti rámu.

- Poskladajte do rámu diely mora a pevniny tak, ako je to vyobrazené.
- Na diely pevniny položte žetóny s číslami tak, ako je to vyobrazené.
- Pre prístavy používajte malé kartičky s prístavmi. Dôležité je, či použijete kartičky s prístavmi otočené obrázkom nahor alebo či otočíte kartičky obrázkom nadol. Pri hre s kartičkami otočenými obrázkom nadol postupujte takto:

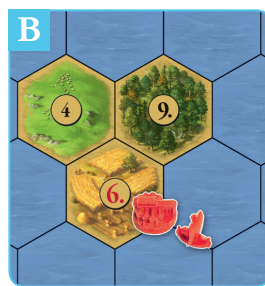
- Pred začiatkom každej hry otočte kartičky s prístavmi predpísanými pre jednotlivé scenáre obrázkom nadol a zamiešajte ich.
- Potom berte z otočenej kôpky vždy hornú kartičku a náhodne ju umiestnite do herného plánu na vopred určené miesto, kde ju otočte späť lícom nahor.



#### B) Stavba a použitie lodí

##### 1. Stavba lodí

- Za stavbu lode zaplatíte vždy 1× vlnu a 1× drevo. Lode sa umiestňujú ako cesty, ale na rozdiel od nich sa môžu **premiestňovať**.
- Lode sa umiestňujú vždy na hranici medzi dvomi dielmi mora alebo medzi more a pevninu (t. j. na pobrežie), Obr. A.
- Ak je loď postavená, je možné ju umiestniť takto:
  - k vlastnej dedine alebo mestu (obr. A + B) alebo
  - k vlastnej lodi (rozvetkovanie je možné), obr. C,



- na jednu vodnú cestu (otvorené more) je možné umiestniť maximálne jednu loď,
- na jednu cestu po pobreží je možné umiestniť **buď** jednu loď, **alebo** jednu cestu.



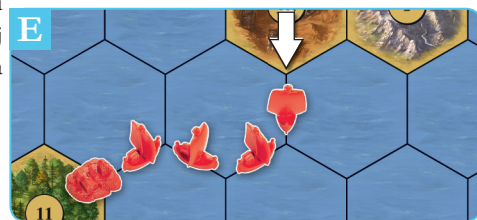
**Nie je povolené** pripájať lode na cesty a naopak (viď obr. D). Cesta môže byť predĺžená loďou (alebo naopak) iba v prípade, že je medzi nimi vložená dedina.

##### 2. Funkcie lodí

Lode majú na vode rovnakú funkciu ako cesty na pevnine.

- Loď spája dve susedné križovatky.
- Viac lodí za sebou (súvislé loďstvo) môže prekonať more a pripojiť sa k pevnine.

- Kto dosiahne svoju



líniu lodí od vlastnej dediny/mesta na druhý breh, môže tu založiť novú dedinu. (Pozor na pravidlo o vzdialenosti medzi dvomi dedinami!) Odtiaľ môže hráč pokračovať stavbou ciest ďalej do vnútrozemia alebo sa odraziť a vyplávať loďou za novými objavmi. Viď obr. E.

*V tomto prípade hráč dosiahol susedný ostrov a môže založiť dedinu.*

##### 3. Fáza zakladania

Hráč, ktorý si v zakladacej fáze postaví dedinu na pobreží, môže k nej namiesto cesty pripojiť loď. To má význam, ak hráč zamýšľa čo najskôr vyraziť na more.

##### 4. Premiestňovanie lodí

Lode je možné premiestňovať. Treba však dodržať nasledujúce pravidlá:



- Ak rad lodí nadväzujúcich na seba spája dve dediny alebo mestá, ide o **uzavreté loďstvo**. Viď obr. F.
- **Otvorené loďstvo** je rad lodí nadväzujúcich na seba, ktorý **NESPÁJA** dve dediny alebo mestá. Iba z otvoreného loďstva môže hráč odobrať vždy iba prvú prednú loď a môže ju hneď presunúť (podľa zodpovedajúcich pravidiel) na iné miesto.



Z uzavretého loďstva nie je možné odobrať žiadnu loď. Toto pravidlo platí aj vtedy, ak cudzí hráč postaví na križovatke uzavretého loďstva dedinu. Potom sa síce počíta táto cesta (pri počítaní najdlhšej obchodnej cesty) ako prerušená, ale tieto dve sídla zostávajú spojené cestou, ide teda o uzavreté loďstvo.

Hráč, ktorý je na rade, môže v jednom ťahu premiestniť vždy iba jednu loď. Nesmie to však byť tá, ktorú práve postavil. Ak má hráč viac možností (dve línie lodí alebo viac otvorených koncov), môže si vybrať, ktorú loď premiestni.



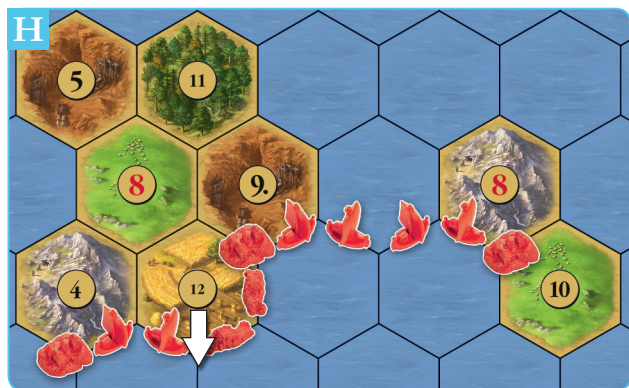
**Otvorené loďstvo:** Prednú loď môže hráč premiestniť za predpokladu, že ju nepostavil v tom istom ťahu. Podľa pravidiel ju možno premiestniť na vodné cesty označené značkou „x“.

## C) Lode a cesty

### 1. Najdlhšia obchodná cesta

Na vyhodnotenie najdlhšej obchodnej cesty sa teraz okrem ciest počítajú aj lode. Hráč, ktorý vlastní najdlhšiu cestu, t. j. súvislé spojenie ciest alebo lodí, dostane zvláštnu kartu Najdlhšia obchodná cesta.

**Pozor:** Lode sa počítajú ako spojené s cestami iba vtedy, ak je medzi nimi postavená dedina alebo mesto.



Červený hráč má najdlhšiu cestu – 4 lode a 2 cesty. Na to, aby mohol predĺžiť cestu spolu na 8 dielov, musí postaviť dedinu medzi cestu a loď (na poli 12).

### 2. Karta pokroku „Stavba ciest“

Kto zahrá touto kartou, môže zadarmo postaviť buď 2 cesty, alebo 2 lode, prípadne 1 cestu a 1 loď.

## D) Katanské žetóny

Katanské žetóny majú v jednotlivých scenároch rôzne úlohy. Môžu sa použiť ako mimoriadne výherné body alebo slúžiť na označovanie či pri sčítaní výsledkov.



## E) Použitie piráta

K herným potrebám patrí aj sivá loď – pirát! Vždy podľa scenára sa hrá buď **iba** s pirátom, alebo so zlodejom **a** pirátom.

### Hra s pirátom

Pirát stojí na začiatku hry podľa scenára vždy na diele označenom „x“. Možno ho presunúť, ak hráč hodí kockou číslo 7 alebo ak je zahraná karta Rytier. Pirát sa nachádza **v strede** dielu mora, **nie** na jeho križovatke. Hráč si môže vybrať, na ktorý diel mora piráta presunie.



Potom hráč môže:

- Ulúpiť surovinu inému spoluhráčovi, ktorý stojí aspoň s jednou svojou loďou na hrane tohto dielu mora. Ak tam stoja lode viacerých hráčov, môže si medzi nimi vybrať.
- Po celý čas, keď pirát zaberá diel mora, nie je možné na susedných vodných cestách (t. j. šiestich hranách tohto dielu) dosadiť ani odstrániť loď. Toto pravidlo sa netýka ostatných lodí. Piráta možno odstrániť aj na rám hry.

### Hra s pirátom a zlodejom

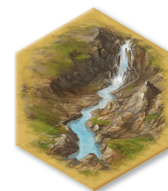
Zlodej začína hru na diele uvedenom v scenári.

- Ak hodí hráč kockou číslo 7, môže si vybrať, či nasadí zlodeja alebo piráta. **Musí** nasadiť jedného z nich.
- Zlodeja možno nasadiť na ľubovoľný diel aj cez more. Ďalej platia pravidlá zo základnej verzie hry Osadníci z Katanu. Pre nasadenie piráta platia pravidlá z predchádzajúcej kapitoly.
- Ak hráč zahrá kartou „Rytier“, môže si vybrať, či (podľa skôr opísaných postupov) nasadí zlodeja alebo piráta.

## F) Nové územie: ZLATO

Ako nový je v hre použitý diel Zlatonosná rieka, kde sa ťaží zlato.

- Zlato je iba na výmenu, nie je prítomné v podobe suroviny!
- Ak padne číslo dielu so zlatonosnou riekou, môže si hráč zobrať **1 surovinu** podľa vlastného výberu.
- Hráč, ktorý si na tomto diele založí mesto, dostane 2 suroviny, pričom každá môže byť iná.



## G) Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď hráč získa scenárom predpísaný počet bodov. Na to, aby vyhral, musí byť hráč na ťahu a mať príslušný počet bodov.



*Po dlhej plavbe dorazili osadníci do Katanu, kde založili svoje prvé dediny. Postavili prístavy, v ktorých kotvili nové námorné lode. Odvážni obyvatelia Katanu sa vydali na more. Netrvalo dlho a objavili sa zvesti o neďalekých ostrovčekoch na mori.*

## 1. HERNÉ POTREBY

Hlavný ostrov	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	9	-	-	3	2	2	4	3	23	
	Žetóny s číslami										
Počet:	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Malé ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	4	-	2	1	2	2	1	-	12	
	Žetóny s číslami										
Počet:	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
3 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
18 katanských žetónov

## 2. PRÍPRAVA

Pri hre v trojici sa postaví hlavný ostrov podľa obrázka na ďalšej strane. Pri hre pre štyroch hráčov sa hlavný ostrov postaví podľa pravidiel základnej verzie hry.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Podľa základných pravidiel si hráči na začiatku hry stavajú na hlavnom ostrove obe dediny s cestami. Ak si hráč postaví dedinu na pobreží, môže si namiesto cesty pristaviť loď – potom môže ihneď vyraziť na more.

### Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá ako so zlodejom, tak aj s pirátom. Zlodej štartuje v púšti, (pri hre troch hráčov štartuje na poli vrchovina s číslom 12), pirát na diele mora označenom „X“.



Na niektorých z nich sa vraj našlo aj zlato. A keďže zlato má na Katane veľkú cenu, netrvalo dlho a vyzbrojené lode vyrazili na more pátrať po ostrovoch so zlatom.



## 1. HERNÉ POTREBY

Hlavný ostrov	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	10	1	–	4	3	3	4	4	29	
	Žetóny s číslami										
Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Malé ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	4	–	2	1	2	2	1	1	13	
	Žetóny s číslami										
Počet:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	–	9

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
4 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
24 katanských žetónov

## Mimoriadne výherné body

Keď hráč postaví svoju **prvú** dedinu na malom ostrove, dostane za ňu **dva** mimoriadne výherné body (katanské žetóny), ktoré položí pod dedinu (celkovo získava hráč 3 výherné body). Nie je rozhodujúce, či už na ostrove iní hráči majú alebo nemajú svoju dedinu.

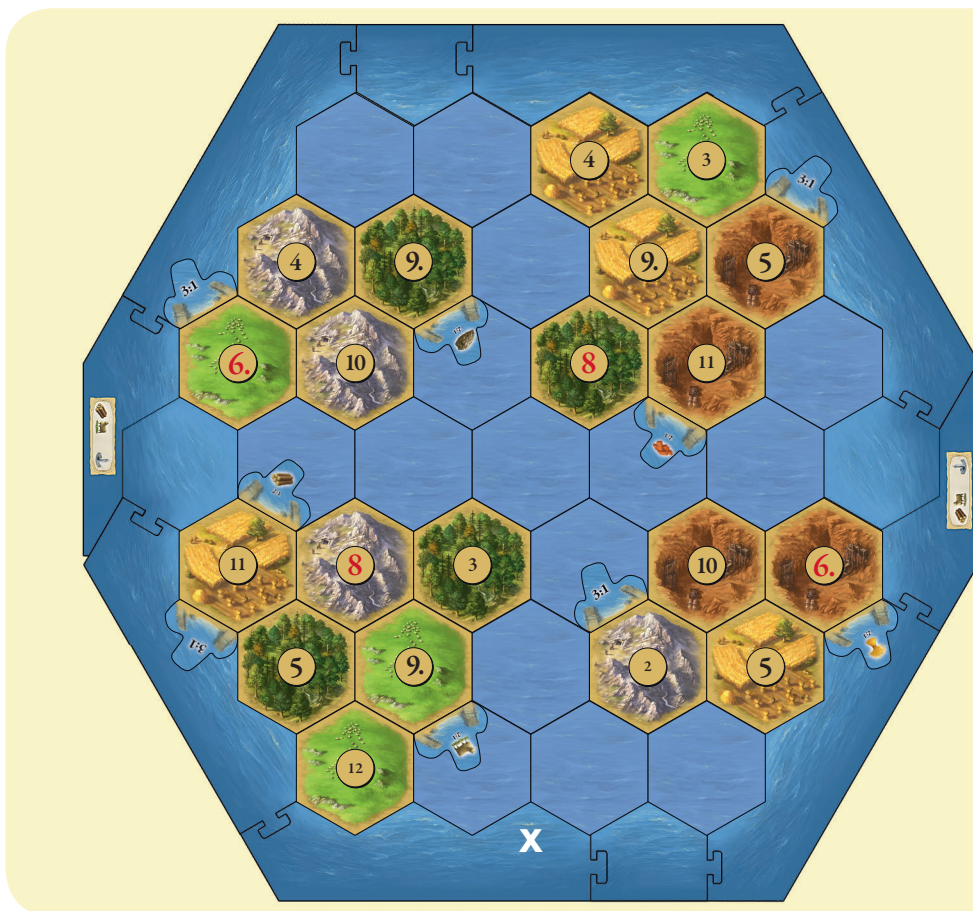
## Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 14 bodov.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

**Hlavný ostrov:** diely krajiny hlavného ostrova zamiešajte a náhodne ich položte na hraciu plochu. Na ne náhodne položte žetóny s číslami a prístavy. Dajte pritom pozor na to, aby červené žetóny neležali vedľa seba.

**Malé ostrovy:** diely krajiny malých ostrovov tiež zamiešajte a náhodne položte. Na ne taktiež náhodne položte aj žetóny s číslami. Ak hráte štyria, dajte pozor na to, aby červené žetóny neležali vedľa seba.



*Obyvatelia Katanu sa stali skúsenými námorníkmi a čoskoro sa doplavili na skupiny ostrovov na západe, ktoré boli známe pod názvom Štyri ostrovy. Na nich sa nachádzali úrodné polia, šťavnaté pastviny a výnosné miesta ťažby. Rýchlo boli založené prvé dediny. Ale len čo sa*

## 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	Počet prístavov: 5 špeciálnych prístavov, 4 prístavy 3 : 1	
	Počet:	15	-	-	4	4	4	4	4	35		
	Žetóny s číslami											Doplňkový materiál: 18 katanských žetónov
	Počet:	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	

## 2. PRÍPRAVA

Pri hre s tromi hráčmi sa postaví ostrovy podľa obrázka. Ak hráte štyria, postavte ostrovy podľa obrázka na ďalšej stránke.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Každý hráč môže postaviť obe prvé dediny na ľubovoľných ostrovoch. Tak bude mať hráč na začiatku hry jeden alebo dva domovské ostrovy. Všetky ostatné sú preňho „cudzie“.

**Pozor:** Hráč, ktorý si v zakladacej fáze postaví dedinu na pobreží, k nej môže pripojiť namiesto cesty loď. To platí, samozrejme, iba pre pobrežia, ktoré smerujú k iným ostrovom, nie pre pobrežia pozdĺž rámu.

### Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá s pirátom a zlodejom. Pirát začína na diele mora označenom „X“. Zlodej začína na diele s číslom 12.



obyvatelia Katanu usadili, už ich zvedavosť hnala ďalej – čo sa asi nachádza na ostatných ostrovoch? A pretože každý rod chcel osídliť všetky štyri ostrovy čo najskôr, čoskoro vypukol na nových ostrovoch napínavý závod o tých niekoľko málo miest na stavbu dedín.



## 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	Počet prístavov: 5 špeciálnych prístavov, 4 prístavy 3 : 1	
	Počet:	12	–	–	5	4	4	5	5	35		
	Žetóny s číslami											Doplňkový materiál: 24 katanských žetónov
	Počet:	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	

## Mimoriadne výherné body

- Za každú **prvú** dedinu, ktorú si hráč postaví na „cudzom“ ostrove, získava dva mimoriadne body (katanské žetóny) (celková hodnota dediny je tri body).

Pre tieto „prvé“ dediny nie je rozhodujúce, či už na ostrove má alebo nemá dedinu iný hráč.

**Príklad:** Hráč založil obidve svoje dediny na ostrove vľavo dole. Teraz došiel so svojimi loďami k ostrovu vľavo hore. Na tomto ostrove založí svoju prvú dedinu a získava dva výherné body (katanské žetóny). Z tohto ostrova dôjde k ostrovu vpravo hore, kde si tiež založí svoju prvú dedinu a dostane za to dva výherné body (katanské žetóny).

## Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 13 bodov.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Tvare štyroch ostrovov by mali zostať zachované. V rámci nich môžu byť ľubovoľne nanovo rozdelené územie, prístavy a žetóny s číslami. Dbajte na to, aby lesy a lúky nedostali príliš veľa žetónov so zlými číslami.



*Ostatní námorníci z Katanu odplávali so svojimi loďami na severozápad a objavili nové ostrovy, ktoré nazvali Ostrovy v hmle. Medzi ostrovmi sa rozprestiera tajuplné more, ktoré je takmer vždy zahalené do hustej hmly.*

## 1. HERNÉ POTREBY

Začiatocné ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	16	-	-	2	2	2	4	4	30		
Začiatocné ostrovy	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Neprebádané územie	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
Neprebádané územie	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
3 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
-

## 2. PRÍPRAVA

Oba veľké začiatocné ostrovy a more (s prístavmi) postavte podľa obrázka. Herné potreby na tieto ostrovy sú uvedené v tabuľke. Sivé diely zostanú zatiaľ prázdne, odkryjú sa neskôr v priebehu hry.

Šesťhranné diely určené pre prázdne miesta (materiál uvedený v riadku Neprebádaná zem) zamiešajte a balíček položte vedľa hracej dosky obrázkom nadol. To isté urobte so žetónmi s číslami pre tieto územia.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Všetci hráči založia svoje dve základné dediny na veľkých začiatocných ostrovoch. **Pozor:** Hráč, ktorý si v **zakladacej** fáze postaví jednu zo svojich dvoch dedín na pobreží, k nej môže namiesto cesty pripojiť loď. To platí pre pobrežia, ktoré smerujú k neprebádanému územiu, nie pre pobrežia pozdĺž rámu.

### Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá s pirátom a zlodejom. Pirát začína na diele mora označenom „x“. Zlodej začína na poli s číslom 12.



Nebojácni námorníci, ktorí sa tam vydali, rozprávali o bohatých ostrovoch a o bájnej zlatonosnej zemi. Dobrodružní obyvatelia Katanu naložili svoje lode zásobami potravín a osivom a vyrazili na tajomné more v hmle.



## 1. HERNÉ POTREBY

Začiatkové ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Neprebádané územie	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	-	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10

**Počet prístavov:**

5 špeciálnych prístavov,  
3 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**

-

### Objavovanie nových území

Keď hráč postaví loď alebo cestu, na konci ktorej chýba šesťhranný diel, zoberie vrchnú kartu zo zakrytého balíčka dielov krajiny a položí ju už odkrytú na voľné miesto.

- Ak pri šesťhrannom diele ide o krajinu, zoberie si hráč ešte navyše žetón s číslami (opäť zo zakrytého balíčka) a položí ho rovnako odkrytý na tento diel krajiny. Hráč za túto krajinu ihneď dostane surovinu.

### Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 12 bodov. S dodatočnými výhernými bodmi sa v tomto scenári nehrá.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Hlavné znaky veľkých ostrovov by mali zostať zachované. V rámci nich môžu byť ľubovoľne nanovo rozdelené územie, prístavy a žetóny s číslami. Ak by vám vyšlo, že vedľa seba ležia dva červené žetóny s číslami, môžete toto usporiadanie výnimočne nechať a hrať s ním.



*D*aleko na západe Katanu bol objavený nový veľký ostrov. Keďže je na severozápade rozdelený dlhým pásom púšte na dva diely, nazvali ho obyvatelia Katanu Ostrov púští. Čoskoro po založení prvých dedín na väčšej strane ostrova objavili vyzvedači na severe nielen pás púšte, ale aj úrodnú zem na opačnej strane. Zároveň objavili lode na východe menšie ostrovy s náleziskami zlata a bohatými ložiskami rúd.

## 1. HERNÉ POTREBY

Hlavný ostrov	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	8	3	–	2	3	2	3	4	25		
Hlavný ostrov	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	1	1	2	1	2	2	2	2	1	–	14
Malé ostrovy/časť územia za púšťou	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	2	–	2	2	–	2	1	1	10		
Malé ostrovy/časť územia za púšťou	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	–	1	1	2	1	1	1	–	–	1	8

**Počet prístavov:**

5 špeciálnych prístavov,  
3 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**

24 katanských žetónov

## 2. PRÍPRAVA

Postavte rám a hraciu plochu podľa obrázka. Potrebny herný materiál pre hlavný ostrov je uvedený v tabuľkách. Herný materiál pre malé ostrovy a časť územia za púšťou sú tiež uvedené v tabuľke. Tieto územia sú na obrázku vyznačené tmavým rámom. Na záver umiestnite prístavy podľa obrázka.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Celý ostrov je rozdelený pásom púšte na **úzký pruh** územia (vľavo hore, tmavo ohraničený) a na väčšiu hlavnú časť ostrova. Všetci hráči musia postaviť svoje dve prvé dediny na hlavnej časti ostrova – pod pásom púšte. Malé ostrovy a pruh územia na severozápade sú „**cudzie**“ územie.

### Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá s pirátom a zlodejom. Zlodej začína na jednej z troch púští, pirát na diele mora označenom „X“.



Kto a kde teraz môže založiť svoje prvé dediny? Tí najstatočnejší osadníci volia cestu na severozápad naprieč nemilosrdnou púšťou. Ostatní naopak skúšajú ako prví dosiahnuť východné ostrovy, aby tu založili svoje dediny, z ktorých by vystavali kvitnúce mestá.



## 1. HERNÉ POTREBY

Hlavný ostrov	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	10	3	–	2	4	2	4	5	30	
	Žetóny s číslami										
Počet:	–	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Malé ostrovy/časť územia za púšťou	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	
	Počet:	2	–	2	3	1	3	1	–	12	
	Žetóny s číslami										
Počet:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

**Počet prístavov:**

5 špeciálnych prístavov,  
4 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**

32 katanských žetónov

## Mimoriadne výherné body

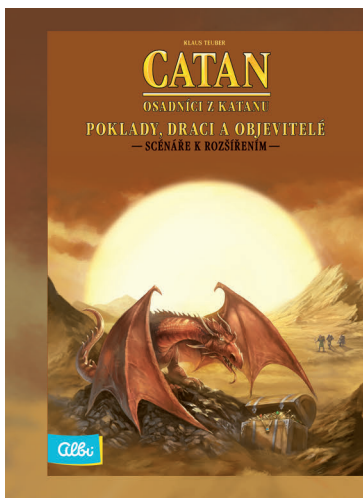
Za každú prvú dedinu, ktorú hráč postaví na „cudzom“ území (na jednom z malých ostrovov alebo na severozápadnom páse ostrova nad púšťou), získa dva mimoriadne výherné body (katanské žetóny), ktoré položí pod túto dedinu. Pre prvé dediny nie je rozhodujúce, či na ostrove má alebo nemá dedinu iný hráč.

## Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 14 bodov.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Diely krajiny, prístavy a žetóny s číslami veľkého ostrova (okrem pruhu zeme na severozápade nad púšťou) môžu byť rozložené ľubovoľne. Rovnako môžu byť ľubovoľne usporiadané diely krajiny a žetóny s číslami „cudzích“ územia malých ostrovov. Červené čísla by však nemali ležať vedľa seba a ani by nemali byť umiestnené na poli Zlatonosná rieka.



## POKLADY, DRACI A OBJAVITELIA

### SCENÁRE K ROZŠÍRENIAM

Táto hra je súborom šiestich nových scenárov hry Catan.  
Na hranie potrebujete základnú hru Catan – Osadníci z Katanu,  
rozšírenie Námorníci a rozšírenie Mestá a rytieri.

Scenáre ponúkajú skúseným hráčom množstvo nových prvkov.  
Čaká na vás mnoho úchvatných zážitkov!

## SCENÁR 5: ZABUDNUTÝ NÁROD



*D*aleko na juhu objavili obyvatelia Katanu dlhý, úzky ostrov. Čoskoro boli založené prvé dediny. Pri pátraní po vode v okolí narazili na malé obývané ostrovy. Pri prvom stretnutí s tamojšími obyvateľmi sa ukázalo, že cudzinci hovoria podobnou rečou a že poznajú rovnaké legendy. Čoskoro vyšlo najavo, že členovia cudzieho kmeňa sú potomkami ľudí, ktorých loď zmizla. Bola to jedna z lodí flotily, ktorá pred stáročiami prvýkrát priplávala na Katan. Veľká bola radosť zo stretnutia s bratmi z Katanu, ktorí nešetrili susedskou pomocou ani darmi.

### 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny	More	Púšť	Zl. rieka (zlato)	Pole (obilie)	Vrchovina (tehlý)	Hory (ruda)	Pastviny (vlna)	Les (drevo)	Celkovo		
	Počet:	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Všetky žetóny	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
1 prístav 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
4 akčné karty,  
8 katanských žetónov ako výherné body



## 2. PRÍPRAVA

Zostavte rám podľa obrázka. Potrebný herný materiál je uvedený v tabuľkách. Potom postavte herné pole. **Dôležité:** Malé ostrovy zostanú všetky **bez** žetónov s číslami.

- Položte 8 katanských žetónov na označené pásy pobreží.
- Položte 6 prístavov na označené miesta obrázkom nadol. Po umiestnení ich otočte.
- Zoberte 4 vrchné karty zo zamiešaného balíčka akčných kariet a položte ich lícom nadol na označené miesta.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Hráči postaví svoje dve prvé dediny s cestami na hlavnom ostrove, ako je opísané v základnej verzii hry. Ak hráč založí dedinu na pobreží, môže k nej namiesto cesty pripojiť loď. Na malých ostrovoch nesmie byť nikdy založená dedina, neprináša to, mimochodom, žiadny zisk.

### Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá s pirátom a zlodejom. Zlodej začína na ľubovoľnej púšti, pirát na diele mora označenom „x“. Ak hráčovi padne na kocke číslo 7, môže piráta alebo zlodeja premiestniť.

Zlodej nemôže byť premiestnený na malé ostrovy. Ak zlodej opustí púšť, kde začal, nemôže sa už vrátiť späť.

### Mimoriadne výherné body

Každý „katanský žetón“ ležiaci na malých ostrovoch má hodnotu jedného výherného bodu. Ak hráč svojou loďou dosiahne takýto ostrov a postaví loď na jeho okraji, kde leží „katanský žetón“, zoberie si ho a položí pred seba. Kto neskoro chodí, sám sebe škodí.

## Dary

Dary od cudzieho národa sa skladajú z výherných bodov (katanských žetónov), akčných kariet a voľne vložených prístavov.

### • Akčné karty

Ak postaví hráč loď na okraj dielu, kde leží karta, zoberie si ju. Môže ju použiť ako normálne získanú akčnú kartu. Bežné obmedzenie platí aj tu (iba jedna karta na jeden ťah, nové získané karty je možné použiť až v nasledujúcom ťahu, výherný bod možno odkryť až vtedy, keď tým hráč vyhrá hru).

### • Prístavy

Ak postaví hráč loď na okraj dielu, kde leží prístav, získa ho. Ak hráč vlastní dedinu na pobreží, musí k nej (ak je to možné) prístav ihneď priložiť. Hráč, ktorý nevlastní žiadnu vhodnú dedinu na pobreží, si môže prístav uchovať dovtedy, kým takúto dedinu nepostaví. Na jeden diel mora možno položiť iba jeden prístav. Prístavy sa nikdy nesmú prekryvať. Keď hráč získa prístav, môže ho ihneď použiť, dokonca v tom istom ťahu.

## Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 13 bodov.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Diely krajiny a žetóny s číslami veľkého ostrova môžu byť rozmiestnené ľubovoľne. Dbajte ale na to, aby tri územia napravo na veľkom ostrove nedostali príliš dobré žetóny s číslami (teda nie 5, 6, 8, 9).

NOVINKA!

# KLAUS TEUBER CATAN BIG BOX



S týmto súborom hier si vychutnáte veľkú rozmanitosť Osadníkov z Katanu. Obsahuje základnú hru, rozšírenie pre 5 – 6 hráčov a štyri rôzne scenáre. Najskôr sa naučíte hrať základnú hru a potom môžete vyskúšať jednotlivé scenáre. Scenáre možno kombinovať s herným materiálom základnej hry a všetky môže hrať až 6 hráčov. Každý scenár ponúka nové možnosti a robí tak z Osadníkov z Katanu ešte zaujímavejšiu a variabilnejšiu hru.

# SCENÁR 6: LÁTKY PRE KATAN



*Pri plavbe ďalej na západ narazili obyvatelia Katanu na ďalšie ostrovy, ktoré obývali príslušníci Zabudnutého národa. Skvostné látky a nádherné odevy upútali pozornosť obyvateľov Katanu. Obyvatelia ostrova dosiahli počas stáročí veľkú zručnosť v zhotovovaní látok. Keďže oblečenie nových prisťahovalcov na ostrov nebolo zďaleka také cenné, čoskoro začal čulý výmenný obchod s tými najkrajšími látkami.*

## 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	18	2	2	5	3	4	4	4		42	
	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
4 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
50 katanských žetónov ako bal látky

## 2. PRÍPRAVA

Zostavte rám podľa obrázka. Potrebný herný materiál je uvedený v tabuľkách. Postavte herné pole a priradte potom aj prístavy. Na 4 malé ostrovy položte po dvoch žetónoch s číslami – presne na križovatku (každý žetón predstavuje jednu dedinu). Ku každej z týchto 8 dedín priradte 5 katanských žetónov. 10 katanských žetónov, ktoré ostali, položte vedľa herného poľa. Budú slúžiť ako univerzálna zásoba. V tomto scenári predstavuje každý katanský žetón 1 bal látky.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Hráči postaví svoje dve prvé dediny s cestami na oboch hlavných ostrovoch hore a dole, ako opisujú pravidlá základnej verzie hry. Keď už posledný hráč postavil svoju druhú dedinu, môže potom každý hráč (počnúc týmto a v smere hodinových ručičiek) založiť aj svoju tretiu dedinu. Za tretiu dedinu dostanú hráči úvodné suroviny. Ak hráč založí dedinu na pobreží, môže k nej pripojiť

okrem cesty tiež loď – potom môže ihneď vyraziť na more. Na štyroch malých ostrovoch v strede (žetón s číslom = dedina) žijú príslušníci Zabudnutého národa. Na týchto štyroch ostrovoch nesmú hráči zakladať dediny.

### Obchod s látkami

Hneď ako hráč postaví súvislú líniu lodí medzi svojou dedinou a dedinou Zabudnutého národa (dosiahne križovatku s číslami), udržuje s **touto** dedinou obchodné spojenie.

- Hráč si ihneď môže zobrať 1 bal látky (katanský žetón) zo zásob tejto dediny. Ak v ďalšom priebehu hry padne číslo tejto dediny, môže si opäť zobrať 1 bal látky (katanský žetón).
- Ak dvaja alebo viacerí hráči už dosiahli dedinu a počas hry padne jej číslo, každý z nich dostane 1 bal látky (katanský žetón).
- Ak zásoba balov látky v dedine nestačí pre všetkých zúčastnených hráčov, doplnia sa z univerzálnej zásoby žetónov.
- Ak padne číslo dediny, ktorej zásoba žetónov je už **vyčerpaná**, nedostane žiaden z hráčov žetón – ani z univerzálnej zásoby žetónov.
- Dva baly látky (žetóny) majú hodnotu jedného výherného bodu. Pozor! Polovičné výherné body sa nesčítavajú!



## Nasadenie lodí

Len čo hráč postaví súvislú líniu lodí medzi svojou dedinou a dedinou Zabudnutého národa, počíta sa to za uzavretú líniu. To znamená, že z tejto línie lodí už nesmie odobrať žiadnu loď. To platí aj v prípade, keď už dedina nemá žiadne žetóny v zásobe.

## Piráť/Zlodej

Tento scenár sa hrá s pirátom a zlodejom. Zlodej stojí na začiatku na diele s číslom 12, nesmie ale vstúpiť na ostrovy Zabudnutého národa. Pirát začína na diele mora označenom značkou „x“. Ak padne hráčovi číslo 7, platia normálne pravidlá s nasledujúcou výnimkou: hráč môže použiť piráta (namiesto zlodeja) až vtedy, keď sám dosiahol aspoň jednu dedinu Zabudnutého národa svojou vlastnou súvislou líniou lodí. Hráč, ktorý nasadil piráta, môže hráčovi, ktorého loď susedí s týmto dielom, zobrať ľubovoľnú kartu so surovinami alebo ulúpiť jeden katanský žetón (bal látky).

## Najdlhšia obchodná cesta

Najdlhšia obchodná cesta tentoraz odpadá, najväčšie vojsko ale zostáva.

## Koniec hry

Hra končí, keď je niektorý z hráčov na ťahu a dosiahne 14 bodov alebo keď zostávajú už len tri dediny Zabudnutého národa, v ktorých sú žetóny. V druhom prípade vyhráva hráč s najväčším počtom výherných bodov. Pri rovnakom počte bodov pri dvoch hráčoch vyhráva ten, ktorý vlastní viac balov látky.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Diel krajiny a žetóny s číslami veľkého ostrova môžu byť ľubovoľne stanovené. Umiestnenie a žetóny s číslami na štyroch ostrovoch v strede by sa nemali meniť.

# SCENÁR 7: PIRÁTSKE OSTROVY

*Na severozápad ostrovnej ríše Katanu prenikli piráti. Pokojné obchodné lode Katanu bezprostredne potom potopili pirátske lode osvedčené v boji a dediny na západných ostrovoch boli dobyté. Keď piráti prestavali podrobené dediny na pevnosti, pokračovali v svojich lúpežných výpravách. Teraz obrozujú aj východný ostrov. Znova a znova napádajú so svojou flotilou dediny na pobreží a lúpia obyvateľom Katanu drahocenné suroviny. V snahe zabrániť trúfalému vyčíňaniu pirátov a zahnať ich späť na otvorené more sa obyvatelia Katanu rozhodli postaviť vojnovú flotilu.*

## 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	<b>Počet prístavov:</b> 5 špeciálnych prístavov, 3 prístavy 3 : 1  <b>Doplňkový materiál:</b> 12 katanských žetónov		
	Počet:	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Žetóny s číslami												Celkovo
	Počet:	1	2	3	3	3	3	3	3	2		1	24

## 2. PRÍPRAVA

Zostavte rám podľa obrázka. Potrebný herný materiál je uvedený v tabuľkách. Postavte herné pole a dosadte prístavy (z vopred zamiešanej kôpky kariet otočených lícom nadol). Pozor: Pastvina na ostrove v strede dole zostane bez žetónu s číslom, neprináša teda žiadne suroviny. To isté platí pre výchovinu na západných ostrovoch.

Podľa obrázka umiestnite na pobreží **východných ostrovov** jednu dedinu a jednu loď z každej farby. Východný ostrov bude normálne osídlený, všetky ostatné ostrovy patria pirátom.

Na pobreží **západných ostrovov** umiestnite štyri pirátske pevnosti ako na obrázku. Každá pirátska pevnosť sa skladá z troch katanských žetónov, ktoré otočte jednofarebnou stranou nahor. Hore umiestnite jednu dedinu vyobrazenej farby.

**Pozor:** Ak hráte traja, nehrá sa s bielu farbou. To platí aj pre všetky figúrky bielej farby. Vyraďte tiež výherné karty zo súboru akčných kariet. Pri hre štyroch zostávajú výherné karty síce v kôpke, ale počítajú sa ako karty Rytierov. V tomto scenári sa nepoužívajú mimoriadne výherné karty Najdlhšia obchodná cesta a Najväčšie vojsko.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Každý hráč si zvolí jednu farbu a podľa obvyklých pravidiel založí na východných ostrovoch dve dediny. Po ukončení fázy zakladania vlastní teda každý hráč tri dediny na východných ostrovoch.

### Piráť/Zlodej

Pirátsku flotilu predstavuje sivá pirátska loď a začína na diele označenom „x“. V tomto scenári nie je zlodej.

### Stavba lodí

Každý hráč môže postaviť iba **jednu** súvislú líniu lodí. Tá začína pri dedine na pobreží východných ostrovov a vedie cez farebne označenú križovatku k pirátskej pevnosti vlastnej farby. Línie lodí sa nesmú vetviť a nesmú sa stavať cez pirátsku pevnosť. Línie lodí musia byť postavené tak, aby svoj cieľ dosiahli čo najkratšou cestou. Ostatné línie lodí sa nesmú blokovať.

### Vojnové lode

Ak hráč otočí kartu Rytier (pri hre štyroch tiež výhernú kartu), môže poslednú zo svojich lodí premeniť na vojnovú loď. Vojnovú loď odlíšte tak, že ju položíte nabok, kartu rytiera, príp. výhernú kartu položte na odloženú kôpku kariet.

**Pozor:** Ak miniete kôpku s akčnými kartami, nie je možné dokúpiť žiadne ďalšie. Karty na odloženej kôpke sa nevracajú do hry.

### Pirátska flotila

Pirátska flotila obkľúči oba púštne ostrovy v smere hodinových ručičiek. Po tom, čo hráč hodí kockou, ťahá pirát ako prvý. Veľkosť ťahu vždy určuje kocka s menšou hodenou hodnotou. Ak ukazujú obe kocky rovnakú hodnotu, platí táto hodnota. Pirátska flotila tiahne o toľko dielov mora, aká je hodnota na tejto kocke. Až potom si hráči zoberú získané suroviny.

### Prepadnutie pirátov

Ak sa na konci svojho ťahu pirátska flotila nachádza na diele mora, s ktorým susedí dedina alebo mesto, znamená to, že táto dedina alebo mesto sú ihneď prepadnuté. Teda ešte pred tým, ako si hráči zoberú získané suroviny – vždy platí pravidlo čísla 7.

- Silu piráta určuje číslo na kocke s menšou hodenou hodnotou.
- Silu hráča, ktorého dedina alebo mesto bolo napadnuté, určuje počet jeho vojnových lodí.
- Ak je pirát silnejší, stráca hráč jednu kartu so surovinou a jednu ďalšiu za každé mesto, ktoré vlastní. Lubovoľný spoluhráč mu ich vytiahne zo zakrytých kariet a odloží ich do zásoby.
- Ak je hráč silnejší, môže si zobrať lubovoľnú kartu so surovinami.
- Ak sú sily vyrovnané, nič sa nestane.

### Stavba dediny na ostrove pirátov

Keď hráč dosiahne križovatku označenú svojou farbou na pirátskom ostrove, môže tam po zaplatení stavebných výloh postaviť dedinu. Stavba dedín na neoznačených križovatkách nie je povolená. Zo všetkých dedín môžu byť postavené mestá.

**Pozor:** Stavba takejto dediny môže mať aj svoje nevýhody. Zdvojnásobí sa totiž pravdepodobnosť, že pirát prepadne hráčovu dedinu na pobreží.

### Keď padne číslo 7

V tomto scenári nehrá zlodej. Ak napriek tomu padne číslo 7, hráč, ktorý vlastní viac ako sedem kariet so surovinami, ich stráca polovicu. Potom hráč, ktorý hodil číslo 7, môže lubovoľnému spoluhráčovi ulúpiť jednu kartu.

### Dobytie pirátskej pevnosti

Keď hráč dosiahne svojou líniou lodí pirátsku pevnosť svojej farby a tým uzavrie líniu medzi svojou východnou dedinou a pirátskou pevnosťou, môže túto pevnosť zobrať.

Hodom s jednou kockou určí hráč silu pirátskej pevnosti.

- Ak je počet vojnových lodí v jeho línii väčší ako hodená hodnota na kocke, vyhráva a môže odstrániť jeden z katanských žetónov z pirátskej pevnosti.
- Ak je počet vojnových lodí menší, prehráva boj a odstráni prvé dve lode zo svojej línie.
- Pri zhode stráca hráč prvú loď zo svojej línie.



Po boji sa hráčov ťah končí. Nie je teda možné počas jedného ťahu napadnúť pirátsky brloh viac ako jedenkrát. Po zhode alebo porážke musí hráč v nasledujúcom ťahu znovu postaviť jednu alebo dve svoje lode, aby dosiahol na pirátsku pevnosť.

Ak stratí pirátska pevnosť všetky tri žetóny, hráčovi sa podarilo pirátov vyhnúť a dobyť späť dedinu. Od tohto momentu dostáva hráč výnosy zo susedných území (a výherný bod za túto dedinu).

### Koniec hry

Hráč vyhráva:

- ak si podrobil pirátsku základňu svojej farby

**a zároveň**

- ak vlastní aspoň 10 výherných bodov.

Ak sú všetky pirátske pevnosti dobyté ešte pred tým, ako hráč dosiahol aspoň 10 výherných bodov, vyradí sa pirátska flotila.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Tento scenár je vyvážený iba s uvedeným usporiadaním, a preto – až na prístavy – by sa usporiadanie nemalo meniť.

## SCENÁR 8: DIVY NA KATANE



*Po tom, čo obyvatelia Katanu definitívne porazili pirátov, nastáva na katanských ostrovoch obdobie blahobytu a mieru. Pre ešte väčšiu slávu Katanu sa jeho obyvatelia rozhodli skrášliť veľkolepými stavbami severné ostrovy objavené ako posledné. Čoskoro sa začalo súperiť o to, kto ako prvý dokončí nejaký div na Katane.*

### 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo		
	Počet:	19	3	2	5	5	5	5	5		49	
	Žetóny s číslami											Celkovo
	Počet:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	

**Počet prístavov:**  
5 špeciálnych prístavov,  
4 prístavy 3 : 1

**Doplňkový materiál:**  
5 kariet divov,  
10 katanských žetónov

## 2. PRÍPRAVA

Zostavte rám podľa obrázka. Potrebný herný materiál je uvedený v tabuľkách. Zostavte herné pole a potom dosadzte prístavy (z kôpky zamiešaných kariet otočených lícom nadol). Okopírujte alebo vystrihnite 5 kariet divov (na str. 19).

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Na malých ostrovoch a na križovatkách označených farebnými štvorcíkmi (hnedými a fialovými) sa nesmie počas fázy zakladania postaviť žiadna dedina. To platí aj pre križovatky so žltými výkričníkmi.

- Každý hráč dostane navyše jeden katanský žetón.
- Karty divov sa položia vedľa herného plánu.

**Ďalej:** Ak počas hry založí hráč dedinu na jednom z malých ostrovov, dostane jeden katanský žetón (ktorý sa rovná jednému výhernému bodu). Výherný bod sa položí pod príslušnú dedinu.

### Stavba divov na Katane

Ak začne hráč najprv so stavbou divu, môže si voľne vybrať medzi všetkými piatimi divmi. Ostatní hráči sa musia uspokojiť so zostávajúcimi divmi, ktoré na nich zostanú.

- Hráč môže začať so stavbou divu na Katane až vtedy, keď je splnená jedna z podmienok na jeho stavbu (pozrite si karty divov). So stavbou kolosu môže hráč napríklad začať iba vtedy, keď disponuje prístavným mestom a postavil obchodnú cestu s najmenej piatimi vedľa seba ležiacimi nerozvetvenými cestami alebo loďami.

- Ak hráč splnil podmienku na stavbu divu, položí jednu zo svojich lodí na zodpovedajúcu kartu divu (najlepšie pod suroviny). Teraz musí tento div postaviť.
- Každý div má štyri stupne. Každý stupeň stojí päť surovín uvedených na karte divu.
- Len čo hráč odovzdá suroviny potrebné na prvý stupeň jeho divu (čím vyjadrí, že prvý stupeň bol postavený), položí na karte divov katanský žetón na diel 1. Ak dokončil druhý stupeň, posunie žetón na diel 2 atď.
- Ak hráč disponuje dostatočným množstvom surovín, môže počas svojho ťahu postaviť viac stupňov svojho divu.

### Piráť/Zlodej

Zlodej začína na jednej z troch púští. Pirát v tomto scenári nehrá.

### Koniec hry

Hráč vyhráva:

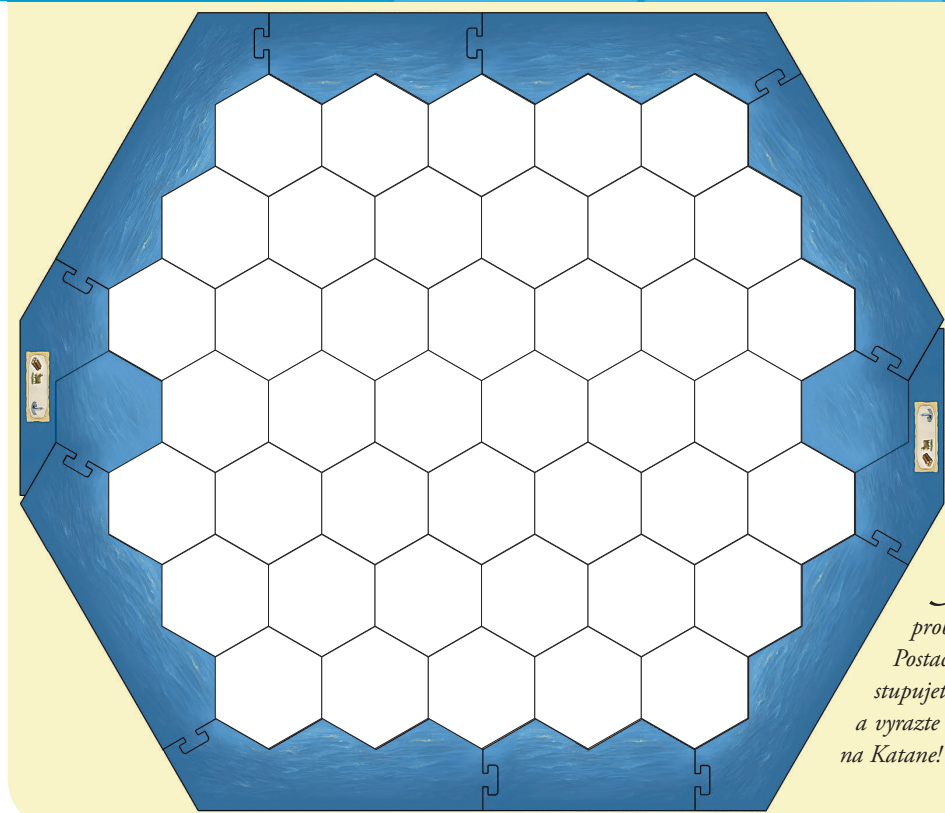
- ak dokončil svoj div (4. stupeň)

alebo

- ak získal 10 výherných bodov a pri stavbe svojho divu dosiahol vyšší stupeň ako jeho protihráči.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Diel krajiny a žetóny s číslami veľkého ostrova môžu byť v rámci danej podoby ľubovoľne stanovené a kombinované. Avšak obe územia hraničiace s púšťou by nemali obsahovať žetóny s číslom 6 ani 8.



*Máte chuť na nové dobrodružstvá? Žiadny problém! Dajte sa do hry a nechajte to na náhodu! Postačia vám nasledujúce inštrukcie. Alebo radšej postupujete podľa plánu? Vytvorte si potom vlastné scenáre a vyrazte spolu s priateľmi či rodinou za dobrodružstvom na Katane!*



## 1. HERNÉ POTREBY

Všetky ostrovy	Šesťhranné diely krajiny									Celkovo	Počet prístavov: 5 špeciálnych prístavov, 5 prístavov 3 : 1		
	Počet:	19	-	-	5	4	4	5	5	42			
	Žetóny s číslami											Celkovo	Doplňkový materiál: 16 katanských žetónov
	Počet:	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23	

## 2. PRÍPRAVA

Zostavte rám podľa obrázka. Potrebný herný materiál je uvedený v tabuľkách. Otočte všetky diely krajiny lícom nadol a zamiešajte ich. Berte potom jeden diel po druhom a náhodne ich rozložte do rámu.

Rovnakým spôsobom rozmiestnite žetóny s číslami. Dávajte pozor, aby červené žetóny (čísla 6 a 8) neležali vedľa seba ani na zlatonosných riekach. Ak by k tomu došlo, všetci hráči sa dohodnú, ako postupovať ďalej.

Prístavy sa rovnako premiešajú a dajú sa na kôpku. Počnúc najstarším hráčom, postupne umiestni každý hráč jeden prístav na ľubovoľný diel krajiny.

## 3. ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

### Fáza zakladania

Každý hráč môže postaviť svoje dve základné dediny na ľubovoľnom mieste. Na začiatku hry má potom jeden alebo dva domovské ostrovy. Ostatné ostrovy sú pre neho „cudzie“.

### Mimoriadne výherné body

Za každú svoju prvú dedinu, ktorú hráč postaví na „cudzom“ ostrove získava hráč jeden mimoriadny výherný bod.

## Koniec hry

Hra končí, keď niektorý z hráčov dosiahne 12 bodov.

## 4. INÉ VARIANTY USPORIADANIA

Ak hráči nie sú spokojní s vybavením šesťhranných dielov krajiny (príliš veľa malých ostrovov alebo príliš veľký hlavný ostrov), môžu si stanoviť vlastné úpravy, s ktorými budú súhlasiť všetci hráči. Môžete si stavať a skúšať vlastné scenáre. Môžete sa riadiť pravidlami uvedenými v tomto zošite alebo od nich upustiť.

**Albi**

### Distribútor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.  
Thámova 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

**VELKÝ MOST**

**Podmínka:**  
Vesnice u mořské úžiny  
(fialový bod)

**KATEDRÁLA**

**Podmínka:**  
1 město a alespoň  
6 výherních bodů

**VELKÁ ZED'**

**Podmínka:**  
Vesnice v pustině  
(hnědý bod)

**VELKÉ DIVADLO**

**Podmínka:**  
2 města

Doplňující materiál k scénáru 8:  
Divy na Katane  
Karty divov na vystřihtnutí

**KOLOS**

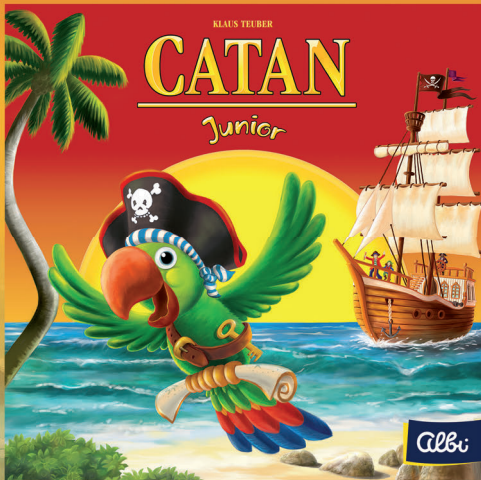
**Podmínka:**  
Prístavné město a obchodní  
cesta s 5 silnicemi/loděmi



KLAUS TEUBER

# CATAN

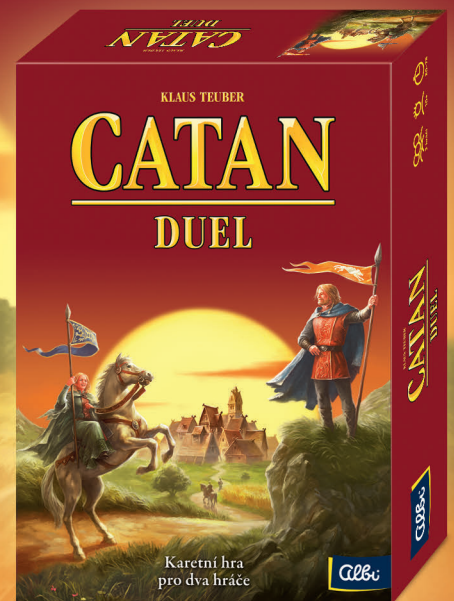
Junior



HRA PRE DETI  
OD ŠEŠŤ ROKOV

Dávno pred tým, ako sa na ostrov Katan doplavili prví osadníci, sa v jeho okolí pohybovali skupiny nebezpečných pirátov. V tejto hre sa stanete vodcom jednej z nich. **Budete stavať pirátske brlohy, získavať zásoby, preháňať sa na rýchlych lodiach a tiež obchodovať s ostatnými pirátmi.**

# CATAN DUEL



Ponorte sa do úchvatného života Katanu. Začínate s malým kniežatstvom, ktoré sa skladá len z niekoľkých kariet. Krajiny vám prinášajú suroviny podľa výsledku na kockách. Tieto suroviny použijete na výstavbu nových kariet a rozširovanie svojho kniežatstva. O víťazstve alebo prehre rozhodnú plánovanie a trochu šťastia!