

CATAN

DUEL

Srdečně Vás vítáme u hry „Katan – Duel“, karetní hry pro dva hráče!

Ve hře „Katan – Duel“ se stanete knížetem, popřípadě kněžnou ve světě Katan. Vaším úkolem bude úspěšně vybudovat prosperující knížectví a zároveň nespustit z očí svého soupeře. Neboť na konci hry se pouze jeden z Vás stane vítězem!

Hra a pravidla jsou koncipovány tak, abyste se nejprve v krátké úvodní hře důvěrně seznámili se svým knížectvím a základními mechanismy. K tomu využijete jen asi polovinu karet obsažených ve hře. Dalším pomocníkem pro Vaše první hry bude i přehled tahu na zadní straně těchto pravidel.

Když už se v roli knížete, případně kněžny budete cítit jistě, můžete přejít k „tematickým sadám“. S nimi budou do hry postupně přicházet nové druhy karet a nové mechanismy hry.

S tematickými hrami současně zakusíte toulky katanskou historií. V úvodní hře „První Kataňan“ se nacházíme v rané době osídlování Katanu jako v románu „Osadníci z Katanu“, který napsala Rebecca Gablé. V tematických hrách cestujete do různých pozdějších katanských období, o kterých dosud nebylo nic napsáno. Další informace ohledně dějin Katanu a jejich tematického zasazení do hry „Katan – Duel“ naleznete v německém a anglickém jazyce na www.catan.de.

„Katan – Duel“ je nové vydání hry „Knížata z Katanu“ vydané v roce 2010. Karty ani pravidla nebyly změněny, takže kombinování s kartami ze hry „Knížata z Katanu“ (například rozšíření či zvláštní karty) je možné bez omezení.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 žeton síly



- 1 žeton obchodu



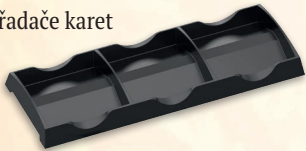
- 1 číselná kostka
(= kostka výnosů)



- 1 kostka se symboly
(= kostka událostí)



- 4 pořadače karet



- 180 karet (v seznamu karet od strany 13 jsou všechny karty vypsány i s upřesněním)

OBSAH

Úvodní hra (= základní pravidla)	2
Hra s tematickými sadami	9
Tiráž	11
Souboj knížat	12
Seznam karet	13
Přehled tahu	20



Úvodní hra – První Kataňan

PŘÍPRAVA HRY

Oba hráči si sednou ke stolu naproti sobě. Doprostřed stolu položte vedle sebe 3 pořadače karet. Tyto pořadače zároveň oddělují herní plochy obou hráčů. Připravte karty podle následujícího popisu:

Roztřídění karet

Nejprve rozdělte karty podle rubových stran. Všechny karty, které budete v úvodní hře používat, tvoří také základ pro všechny další tematické hry.

Karty s rubovými stranami „Období zlata“, „Období zmatků“ a „Období pokroku“ patří do tematických sad.

Tyto karty a čtvrtý pořadač karet odložte zpět do krabice. Úvodní hra se hraje bez tematických sad a bez čtvrtého pořadače karet.

Balíček karet událostí

Otočte karty událostí lícem nahoru, vyřaďte z nich všechny karty, které nemají symbol základní sady. Vyřazené karty odložte zpět do krabice. Karty událostí patří do tematických sad se v úvodní hře nepoužívají.

Poté odložte stranou kartu *Vánoce*. Zbývající karty událostí skrytě zamíchejte. Položte na stůl lícem dolů 3 karty, na ně položte lícem dolů kartu *Vánoce* a následně lícem dolů všechny ostatní karty událostí. Celý balíček karet událostí položte do krajní přihrádky pořadače karet (viz obr. na straně 3).

Příprava cest, osad (vesnice i města) a krajin

Položte 3 balíčky s cestami, vesnicemi a městy lícem dolů do přihrádek pořadačů karet. Karty v těchto balíčcích jsou všechny stejné, proto se nemusí míchat. Mezi vesnicemi a městy nechte místo pro další balíček.

Zamíchejte balíček krajin a položte jej lícem dolů mezi balíček vesnic a balíček měst.

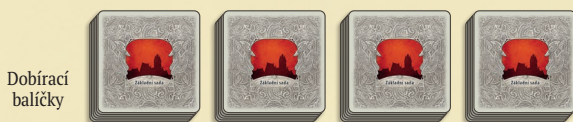
Příprava dobíracího balíčku

Zamíchejte 36 karet se symbolem základní sady, rozdělte je do 4 balíčků po 9 kartách a balíčky položte do přihrádek vedle měst. Tyto balíčky se nazývají „dobírací balíčky“.

Příprava startovních karet

Vezměte si „červené“ startovní karty a rozložte je dle obrázku. Vaše knížectví se na začátku hry skládá ze 2 vesnic, které jsou spojeny cestou, a ze 6 různých krajin. Název krajiny musí být uveden vždy vlevo dole.

„Modré“ startovní karty rozložte na protější stranu pořadačů karet. Karty budou vždy směřovat k hráči, kterému patří.



ZOBRAZENÍ POČÁTEČNÍHO ROZMÍSTĚNÍ

Na tomto obrázku je zobrazeno rozložení karet na začátku hry. Oba hráči sedí naproti sobě. Každé rozložené knížectví směřuje ke svému majiteli.

Mezi oběma hráči leží pořadače karet se silnicemi, vesnicemi, krajinami a městy a také se 4 dobíracími balíčky a balíčkem karet událostí.



„Modrý“ hráč



„Červený“ hráč



VAŠE KNÍŽECTVÍ

Zaznamenávání vlastnictví surovin

Svůj knížecí příjem získáváte formou surovin. Podle druhu krajiny obdržíte dřevo, ovci, zlato, cihlu, rudu nebo obilí. Kolik kusů určité suroviny vlastníte, je zobrazeno na jednotlivých krajinách. Rozhodující je spodní, k vám směřující okraj karty každé krajiny. Na začátku hry jsou všechny krajiny, s výjimkou zlatonosné řeky, natočeny okrajem se symbolem 1 suroviny k vám. To znamená, že od každé z těchto surovin vlastníte přesně 1 kus. Pouze zlato nemáte žádné.



Nevlastníte žádnou vlnu



Vlastníte 1 vlnu



Vlastníte 2 vlny



Vlastníte 3 vlny

Zisk surovin

Během hry získáváte suroviny a spotřebováváte je. Pokud získáte 1 surovinu, natočte příslušnou kartu o 90° tak, aby k vám směřoval okraj, kde je o 1 surovinu více.



Spotřebování surovin

Pokud spotřebujete 1 surovinu, natočte příslušnou kartu opačným směrem o 90°. Na jedné krajině se tudíž může nacházet 0–3 suroviny. Pokud již 3 suroviny na krajině máte a měli byste na tuto krajinu obdržet další surovinu, nemůžete ji na tuto krajinu uskladnit. Tato surovina je bez náhrady ztracena.



Úvodní hra – První Kataňan

Vesnice

Vesnice jsou srdcem vašeho knížectví. Vesnice dodává 2 volná stavební místa pro karty výstavby (budovy nebo jednotky), jedno místo nad a druhé pod vesnicí. Vesnice může být přestavěna na město. Jak, to se dozvíte později (viz strana 6). Souhrnný název „osada“ je používán jak pro vesnici, tak také pro město.

Cesty

Mezi oběma vašimi vesnicemi leží cesta. Jediná funkce cesty v základní hře je umožnit výstavbu další vesnice. Pokud chcete během hry své knížectví rozšířit postavením 1 další vesnice, musíte nejprve ke své levé nebo pravé vesnici vybudovat 1 cestu.



CÍL HRY

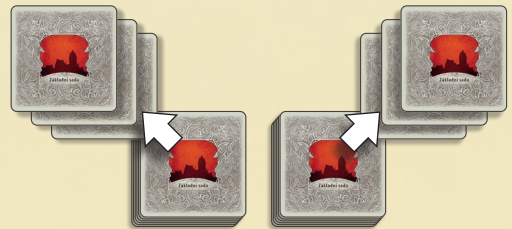
Úvodní hra „První Kataňan“ se hraje tak dlouho, dokud některý z hráčů nemá na konci svého tahu 7 (nebo více) vítězných bodů. Každá vesnice se počítá jako 1 vítězný bod a každé město se počítá jako 2 vítězné body. Na začátku hry tudíž mají oba hráči 2 vítězné body.

Další možnosti, jak získat vítězné body, budou popsány později.



HRA ZAČÍNÁ

Nejprve určete začínajícího hráče: každý hráč hodí kostkou. Kdo má vyšší číslo, začíná. Začínající hráč si z libovolného dobíracího balíčku vezme 3 horní karty. Poté si jeho protihráč vezme také 3 horní karty, ale z jiného dobíracího balíčku. Dobrané karty se nazývají počáteční karty v ruce. Karty v ruce si drží každý hráč skryté před protihráčem.



TAH HRY

Hráči jsou střídavě na řadě. Hráč, který je na řadě, provede svůj tah. Tah probíhá vždy následujícím způsobem:

- 1. Hod kostkami:** hod oběma kostkami, poté jsou vyhodnoceny výsledky.
- 2. Akční fáze:** v libovolném pořadí a libovolněkrát: hraní karet, výměna surovin.
- 3. Dobírání karet:** přepočítání karet v ruce a případně karty dobrat nebo odhodit.
- 4. Výměna karty v ruce:** náhodná nebo cílená výměna.

1. Hod kostkami

Jedna kostka zobrazuje čísla (body) a druhá symboly. Každý hráč na začátku každého svého tahu hodí oběma kostkami. Nejprve si představíme jen kostku s čísly. Díky této kostce obdrží oba hráči na začátku každého tahu hry nové suroviny. Proto se kostka s čísly nazývá „kostka výnosů“. Každá krajina, jejíž číslo je shodné s číslem, které na kostce výnosů padlo, obdrží 1 surovinu – což znamená, že se příslušná krajina natočí o 90° proti směru hodinových ručiček.



Příklad: červený hráč hodil v prvním tahu 6. Jeho pole má číslo 6. Proto červený hráč obdrží obilí. Tento zisk si hráč zaznamená tím, že svou krajinu pole natočí o 90°, takže nyní k němu směřuje okraj karty se 2 symboly obilí.

„Modrý“ hráč



Také modrý hráč obdrží 1 surovinu na svou krajinu s číslem 6, což je pohoří. Proto obdrží 1 rudu podle stejného principu jako červený hráč.

Na začátku hry mají oba hráči každé číslo na svých krajinách přesně jedenkrát. V průběhu hry se to však může změnit. Pokud má hráč více krajin se stejným číslem, obdrží po příslušném hodu 1 surovinu na **každou** z těchto krajin.

Účinek kostky se symboly bude vysvětlen na straně 8, viz „Kostka události“.

2. Akční fáze

a) Vykládání karet z ruky

Hráč může ve své akční fázi vyložit některé nebo také všechny karty ze své ruky.

Akční karty

Akční karty jsou v levém horním rohu označeny „A“ a mají žlutý textový rámeček. Tyto karty se hrají vždy z ruky a mají okamžitý efekt. Když hráč vykládá akční kartu, přečte svému protihráči její text, provede příslušnou akci a kartu odhodí lícem nahoru na odhazovací balíček společný pro oba hráče. Tato karta již tedy není ve hře.

Záložka nad textovým rámečkem popisuje druh karty a slouží k lepší přehlednosti.



Žlutý textový rámeček = akční karta, je hrána z ruky a poté odhazena na odhazovací balíček.

Karty výstavby osady

Karty se zeleným textovým rámečkem jsou karty výstavby osady. Vlevo nahoře jsou zobrazeny suroviny, které musí být zaplacené, aby mohla být karta vyložena (= stavební náklady). Karty výstavby osady jsou vykládány vždy na volné stavební místo osady (město nebo vesnice) a přináší svému majiteli trvalé výhody. Ve hře jsou 2 druhy karet výstavby osady: stavby a jednotky. Jednotky se zase dále dělí na hrdiny a obchodní lodě.

Druhý štítek oznamuje, na které stavební místo v knížectví může být karta vyložena.



Zelený textový rámeček = karta výstavby osady, je vykládána k osadě (k městu nebo k vesnici).

Když hráč vykládá kartu výstavby osady, položí ji na volné stavební místo a zaplatí uvedené stavební náklady. Od této chvíle má vlastník karty k dispozici příslušný efekt stavby nebo jednotky.

Pozor: některé karty výstavby mají označení (1x). To znamená, že tato karta smí být v každém knížectví pouze jednou.



Příklad: Hráč postaví Klášter. Zaplatí stavební náklady tím, že krajiny pole, vrchovina a pohoří otočí o 90° po směru hodinových ručiček. Po zaplacení ještě vlastní 1 obilí, 1 dřevo a 1 vlnu, avšak žádnou cihlu ani rudu.

b) Vykládání centrálních karet

Jako centrální karty označujeme karty „cest“, „vesnic“ (s příslušnými „krajinami“) a „měst“ ležící uprostřed stolu mezi oběma hráči. Oba hráči mají k těmto kartám přímý přístup. Pokud jsou karty k dispozici, může je aktivní hráč po zaplacení stavebních nákladů uvedených na rubové straně přímo vyložit do svého knížectví.



Úvodní hra – První Kataňan

Postavení cesty

Cesty jsou potřebné k rozšiřování knížectví. Pokud hráč chce postavit novou vesnici, musí nejprve postavit cestu. Cesta musí vždy ležet přesně mezi 2 osadami.



Hráč staví cestu a platí 1 dřevo a 2 hlíny

Postavení vesnice

Vesnice se staví vždy na volný konec cesty. Nová vesnice svému vlastníkovi přináší tyto výhody:

- Každá vesnice se počítá jako 1 vítězný bod.
- Každá vesnice poskytuje 2 nová stavební místa.
- Každá vesnice přináší 2 nové krajiny (a tím i další šanci při výnosu surovin).

Jakmile hráč postaví novou vesnici, vezme si 2 horní karty z balíčku „krajín“. Tyto krajiny jsou položeny k volným rohům vesnice tak, aby okraje bez surovin směřovaly k vlastníkovi.



Hráč staví vesnici a platí 1 dřevo, 1 cihlu, 1 obilí a 1 vlnu. Dobere si krajiny pohoří a zlatonosnou řeku. Od této chvíle obdrží při hodu „4“ vlnu a rudu a při hodu „2“ dřevo a zlato.

Postavení města

Vesnice může být přestavěna na město. Když hráč staví město, je nové město položeno na již postavenou vesnici. Vesnice zůstává ležet pod městem až do konce hry. Také město přináší svému vlastníkovi výhody:

- Každé město se počítá jako 2 vítězné body. Avšak vítězný bod za vesnici ležící pod městem se již dále **nepočítá**.
- Každé město poskytuje 2 dodatečná stavební místa navíc. Nyní mohou být vyloženy 2 karty výstavby osady nad městem a také 2 karty výstavby osady pod městem.

Pozor: také pro karty na dodatečném stavebním místě platí, že úhlopříčně sousedící krajiny jsou brány jako sousední.

Některé karty výstavby osady působí na sousední krajiny vpravo a vlevo. Proto může být důležité, zda kartu výstavby osady vyložíte nad nebo pod osadu. Ovšem nezáleží na tom, na které z obou sousedících stavebních míst nad městem, popřípadě pod městem bude karta výstavby osady vyložena. Krajina vpravo i krajina vlevo sousedí s oběma stavebními místy stejně.



Hráč platí 2 obilí a 3 rudy a pokládá město na svou vesnici.

c) Výměna surovin

Během hry se může stát, že hráč bude mít některých surovin dostatek a některé jiné suroviny mu budou chybět. V takovém případě může hráč své suroviny vyměnit za jiné následujícím způsobem.

• Běžný směnný kurz

Aktivní hráč může vyměňovat 3 suroviny stejného druhu za 1 libovolnou surovinu jiného druhu. Suroviny, které odevzdává, mohou být odebrány i z více krajín stejného druhu.



Hráč platí 3 rudy (ze 2 krajín) a za to si bere 1 vlnu.

• Vylepšený směnný kurz

Pokud hráč má vyloženu kartu výstavby osady „Obchodní loď“, vylepšil si svůj směnný kurz a může vyměňovat 2 suroviny stejného druhu za 1 libovolnou surovinu jiného druhu. Jaký druh surovin (surovin) smí takto vyměňovat, záleží na druhu vyložené obchodní lodi.



Hráč má vyloženu *Obchodní loď s rudou*. Odevzdá 2 rudy a vezme si 1 vlnu.

3. Dobírání karet

Pokud již hráč ve své akční fázi nechce nebo nemůže nic prová-
dět, je jeho akční fáze ukončena. Nyní aktivní hráč překontroluje,
zda má v ruce povolený počet karet:

- Na konci svého tahu smí mít hráč 3 karty v ruce. Za každý bod rozvoje (symbol „kniha“) ve svém knížectví může hráč mít v ruce o 1 kartu více.
- Pokud má hráč méně karet v ruce, než je povolený počet, dobere si chybějící počet karet. Hráč si smí každou kartu dobrat z libovolného dobíracího balíčku.
- Pokud má hráč více karet v ruce, než je povolený počet, musí odložit přebytečný počet karet. Přebytečné karty se odkládají lícem dolů pod libovolné dobírací balíčky.

4. Výměna karty v ruce

Aktivní hráč již má v ruce tolik karet, jako je jeho povolený počet. Nyní smí ještě 1 kartu z ruky vyměnit. Pokud chce, vloží 1 kartu lícem dolů pod libovolný dobírací balíček, poté si dobere horní kartu z libovolného dobíracího balíčku. **Nebo si kartu vybere:** vloží 1 kartu lícem dolů pod libovolný dobírací balíček, zaplatí dvě libovolné suroviny a vezme si libovolný dobírací balíček, ze kterého si vybere 1 kartu.

Pozor: karty v dobíracím balíčku nesmí změnit pořadí!

Takto dobrané karty či vyměněnou kartu může hráč vyložit až ve svém následujícím tahu, nikoli ihned.

DALŠÍ PRAVIDLA

1. Žeton síly a žeton obchodu

Na některých kartách jsou zobrazeny symboly sekery či symboly vah. Symbol se sekerou se nazývá bod síly a symbol s vahou se nazývá bod obchodu.

- Hráč, který má ve svém knížectví alespoň 3 body síly **a zároveň** má více bodů síly než soupeř, se stává vlastníkem žetonu síly.
- Hráč, který má ve svém knížectví alespoň 3 body obchodu **a zároveň** má více bodů obchodu než soupeř, se stává vlastníkem žetonu obchodu.

Vlastník si položí příslušný žeton na libovolnou osadu ve svém knížectví. Žeton síly, popřípadě žeton obchodu přináší svému vlastníkovvi 1 vítězný bod. Jakmile již hráč nemá více bodů síly, popřípadě více bodů obchodu než soupeř, musí příslušný žeton (a tím i vítězný bod) ihned odložit, případně předat protihráči, pokud má nyní více bodů.

2. Body zručnosti a body rozvoje

Body zručnosti: počet symbolů harfy znázorňuje zručnost hrdiny. Převaha bodů zručnosti přináší hráči výhody například při události „Oslava“, což bude vysvětleno na následující straně.

Body rozvoje: na některých stavbách je zobrazena kniha, což je symbol rozvoje. Za každý bod rozvoje může mít hráč na konci tahu o 1 kartu v ruce více (viz výše pod bodem „3. Dobírání karet“).



Obvykle jsou povoleny 3 karty v ruce. Když si hráč postaví třeba Klášter, zvýší se jeho povolený počet karet v ruce na 4 karty.



Úvodní hra – První Kataňan

3. Kostka události

Každý hráč na začátku svého tahu hodí zároveň s kostkou výnosů také kostkou se symboly, která se nazývá „kostka události“. Na této kostce je 5 různých symbolů, které mají odlišný význam. 4 z těchto symbolů jsou černé. Díky těmto symbolům mohou hráči získat surovinu navíc nebo nastane nějaká jiná událost. Pátý symbol je červený kyj. Tato událost může mít pro hráče negativní dopad, což závisí na počtu uskladněných surovin příslušného hráče. V jakém pořadí jsou obě kostky vyhodnoceny, záleží na barvě symbolu kostky události.

Zkontrolujte kostku události:

- Pokud je výsledkem symbol červeného kyje, nastává událost Zloděj, která je vyhodnocena ihned. Tudíž ještě **PŘED** vyhodnocením kostky výnosů.
- Pokud je výsledkem jakákoliv černá událost, vyhodnotí se nejdříve kostka výnosů: oba hráči obdrží svůj výnos surovin. Poté je teprve vyhodnocen výsledek na kostce události.

Při výsledku kostky události otázník je tažena karta události. Po provedení příslušné události bude karta vložena lícem dolů pod balíček karet události. Avšak pokud je tažena kartou karta *Vánoce*, bude balíček karet události znovu připraven, jak je popsáno na straně 2, a poté je tažena 1 nová karta události.



Zloděj: hráč, který má více než 7 surovin, ztrácí všechny své zásoby zlata a vlny.



Obchod: hráč, který vlastní žeton obchodu, dostane od protihráče 1 surovinu dle své volby.



Oslava: oba hráči obdrží 1 libovolnou surovinu. Avšak pokud má některý z hráčů více bodů zručnosti, obdrží 1 libovolnou surovinu pouze tento hráč.



Bohatá sklizeň: oba hráči obdrží 1 libovolnou surovinu.



Tažení karty události: hráč, který házel kostkami, vezme horní kartu z balíčku události a tuto událost nahlas přečte. Všichni hráči, kterých se událost týká (může to být jeden hráč, oba hráči nebo také žádný hráč), provedou efekt této události.

KONEC HRY

Úvodní hra „První Kataňan“ se hraje do té doby, dokud jeden z hráčů na konci svého tahu nemá 7 (nebo více) vítězných bodů. Každá vesnice se počítá jako 1 vítězný bod a každé město se počítá jako 2 vítězné body. Kromě toho získává vlastník žetonu síly 1 vítězný bod a vlastník žetonu obchodu 1 vítězný bod.



Zde je zobrazeno knížectví vítězného hráče. Hráč vyhrál se 2 městy, 1 vesnicí a s oběma žetony (žetonem síly i žetonem obchodu).

Zvládli jste úvodní hru „První Kataňan“. Znáte již tedy všechna základní pravidla hry. Zahrajte si ještě 1–2 hry, dokud se s pravidly a průběhem hry důkladně neseznámíte. Pokud již pravidla a karty úvodní hry dobře znáte, můžete přejít k tematickým hrám. Ty vám nabídnou delší dobu hraní a také o něco pestřejší a náročnější hru, neboť do hry přijdou nejen nové karty, ale také zcela nové druhy karet a nové možnosti výstavby. Začněte s tematickou sadou „Období zlata“.

Hra s tematickými sadami

Při hře s tematickými sadami platí v podstatě všechna pravidla, která jste se již naučili. Avšak k dosavadním pravidlům jsou přidána některá nová pravidla, která budou vysvětlena v následujícím textu. Nejprve jsou popsána všeobecná doplňující pravidla, která platí pro každou hru s tematickými sadami. Potom následují speciální pravidla pro tři jednotlivé sady.

Doporučení:

Hrajte tematické sady ve stejném pořadí, jako jsou uvedeny v těchto pravidlech. V „Období zlata“ poznáte nový druh karet a několik jednoduchých podmínek pro akční karty. V „Období zmatků“ přijdou do hry některé útočné karty, které můžete zahrát proti svému protihráči. „Období pokroku“ je opět mírumilovné – zde se jedná zejména o výstavbu obou knížectví. Až budete tematické sady dobře ovládat, můžete zkombinovat různé prvky jednotlivých strategií tematických sad ve hře „Souboj knížat“.

VŠEOBECNÁ PŘÍPRAVA HRY

Balíček karet událostí

Balíček karet událostí se vždy tvoří z karet událostí základní sady a karet událostí příslušné použité tematické sady. Stejně jako v úvodní hře dejte nejprve stranou kartu *Vánoce*. Poté karty událostí základní sady a tematické sady zamíchejte dohromady, položte na stůl 3 karty, na ně lícem dolů kartu *Vánoce* a následně všechny zbývající karty událostí.



Při hře s tematickou sadou „Období zlata“ je balíček karet událostí tvořen z karet událostí základní sady a 3 karet událostí z této tematické sady: *Dar pro knížete*, *Obchodník na cestách* a *Závod obchodních lodí*.

Veřejný balíček karet výstavby

V každé tematické sadě jsou karty výstavby, které musí mít oba hráči k dispozici. Tyto karty předem vytřídíte a položte lícem nahoru jako veřejný balíček karet výstavby vedle dobíracích balíčků. Karty ležící lícem nahoru v tomto veřejném balíčku výstavby se neberou do ruky. Pokud hráč chce některou z těchto karet postavit, zaplatí jako obvykle stavební náklady, vezme kartu přímo z balíčku a položí ji na volné stavební místo ve svém knížectví. Všechny karty ve veřejném balíčku karet výstavby mají označení (1×) a mohou tudíž být v každém knížectví vyloženy pouze jednou.



Při hře s tematickou sadou „Období zlata“ tvoří veřejný balíček karet výstavby dvě karty *Cech obchodníků*.

Nabídka dobíracích balíčků

Zamíchejte odděleně karty základní sady a zbývající karty příslušné tematické sady. Z karet základní sady vytvořte 3 dobírací balíčky po 12 kartách. Z karet tematické sady vytvořte 2 dobírací balíčky se stejným počtem karet v obou balíčcích. Při hře s tematickými sadami využijete všechny 4 pořadače karet.



Při hře s tematickou sadou „Období zlata“ leží vedle 3 dobíracích balíčků základní sady ještě dva dobírací balíčky tematické sady a také lícem nahoru ležící veřejný balíček karet výstavby s oběma kartami *Cech obchodníků*.

Výběr počátečních karet v ruce

Oproti úvodní hře si již počáteční karty v ruce nedobíráte náhodně z jednoho dobíracího balíčku. Počínaje začínajícím hráčem si každý hráč vybere jeden dobírací balíček základní sady, prohlédne si jej a vybere si 3 karty, které bude mít jako počáteční karty v ruce. Pořadí karet v balíčku nesmí být měněno.



Hráč si z jednoho dobíracího balíčku základní sady vybírá karty *Skladiště*, *Obecní dům* a *Obchodní karavana*.

Nové uspořádání krajín

Poté, co jste si založili své knížectví a vzali si do ruky své počáteční karty, smíte znovu uspořádat svých 6 krajín.



Bude-li mezi Vašimi počátečními kartami například *Prádelna*, je rozumné umístit svou pastvinu na okraj knížectví. Později můžete při stavbě své další vesnice položit druhou (případně vybranou díky *Zvědovi*) pastvinu. Postavíte-li mezi těmito pastvinami svou *Prádelnu*, zdvojnásobíte tím výnosy obou pastvin.

Odhazovací balíček

Některé karty v tematických sadách umožňují přístup k odhazovacímu balíčku. Proto platí, že je viditelná pouze horní karta ležící lícem nahoru na odhazovacím balíčku. Zbývající karty odhazovacího balíčku nesmí být prohlíženy, pokud není řečeno jinak.

Hra s tematickými sadami

CÍL HRY

Každá tematická hra se hraje tak dlouho, dokud jeden z hráčů nemá na konci svého tahu 12 (nebo více) vítězných bodů.

Tento hráč se stává vítězem hry, bez ohledu na to, kolik vítězných bodů má v tuto chvíli protihráč. K již dříve uvedeným vítězným bodům se nyní také navíc započítává každý symbol vítězného bodu na kartách výstavby města jako 1 vítězný bod.

Pozor: Má-li hráč 12 vítězných bodů již před svým hodem kostkami, nemusí již kostkami házet a ihned vítězí.

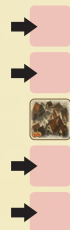


Vítězný bod

DALŠÍ DOPLŇUJÍCÍ PRAVIDLA

Výstavba města

Novým druhem karet v tematických sadách jsou karty výstavby s červeným textovým rámečkem. Tyto karty výstavby jsou karty výstavby města a mohou být vyloženy pouze na některé ze 4 stavebních míst patřících k městu.



Město

Karta výstavby města může být vyložena pouze na některé ze 4 stavebních míst města.

Výstavba krajiny

Dalším novým druhem karet jsou karty výstavby s hnědým textovým rámečkem. Tyto karty výstavby jsou karty výstavby krajiny. Nesmí se nikdy pokládat na stavební místa osady, ale na horní krajiny pouze nad a na dolní krajiny pouze pod kartu krajiny.



Karta výstavby krajiny může být vyložena pouze nad nebo pod krajinu (záleží, zda krajina leží v knížectví nahore nebo dole).

Podmínky

Oproti úvodní hře mají nyní některé karty podmínku, která musí být splněna dříve, než se smí karta vyložit. Mohou to být různé podmínky, jako například vlastnictví žetonu síly nebo žetonu obchodu nebo vlastnictví stavby, která musí být v knížectví vyložena. Karta s podmínkou smí být vyložena pouze tehdy, když jsou všechny pokyny textu splněny oběma hráči. Například karta „Lučičtí“ tedy nesmí být zahrána, pokud protihráč nevlastní žádnou jednotku, která má alespoň 1 bod síly, neboť v takovém případě nelze žádnou jednotku odstranit.



Karty *Mistr obchodník* a *Sklad zboží* mají podmínku *Cech obchodníků*. Pokud hráč chce zahrát akční kartu *Mistr obchodník* nebo postavit *Sklad zboží*, musí již ve svém knížectví mít postaven *Cech obchodníků*.

Odstranění jednotek a staveb

V průběhu hry se může stát, že hráč ve svém knížectví již nebudete mít k dispozici žádné volné stavební místo. Smí proto ve své akční fázi zdarma odstranit a odhodit na odhazovací balíček vlastní stavby nebo vlastní jednotky ze svého knížectví. Pokud hráč odstraňuje stavbu patřící do veřejného balíčku karet výstavby, neodhazuje ji na odhazovací balíček, ale položí ji zpět lícem nahoru na veřejný balíček karet výstavby.

Pravidlo dobíracích balíčků

Pokud hráč vkládá kartu pod dobírací balíček, musí si zvolit ten balíček, jehož karty mají stejnou rubovou stranu jako vkládaná karta. Balíček se může skládat z libovolného počtu karet. I když je balíček zcela dobrán, můžete kartu vložit na jeho místo a vytvořit tak nový dobírací balíček s 1 kartou. Během celé hry máte k dispozici vždy stejný počet možností, kam kartu vložit.

Hra s tematickými sadami

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

1. Období zlata

Každý z obou dobíracích balíčků této tematické sady obsahuje 11 karet. Veřejný balíček karet výstavby se skládá ze dvou karet *Cech obchodníků*. Tato sada obsahuje výstavbu krajiny *Úkryt pro zlato*.



V této sadě se intenzivně bojuje o žeton obchodu a surovina zlato získává větší význam díky *Celnici*, *Mincovně* a *Úkrytu pro zlato*. Kdo si své obchodní impérium buduje pomocí obchodních lodí, musí se mít na pozoru před *Pirátskou lodí*.

2. Období zmatků

Každý z obou dobíracích balíčků této tematické sady obsahuje 11 karet. Veřejný balíček karet výstavby se skládá ze dvou karet *Špeluňka*.



Se *Zrádcem*, *Lučičníkem* a *Žhářem* se hra přiostruje. Kdo vlastní žeton síly, má více příležitostí, jak škodit svému protihráči. Hráči by také měli mít dostatečné množství zlata, aby své jednotky ochránili před *Rebelii*.

3. Období pokroku

Každý z obou dobíracích balíčků této tematické sady obsahuje 12 karet. Veřejný balíček karet výstavby se skládá ze dvou karet *Univerzita*.



Kdo postaví *Univerzitu*, může s *Trojpočinným hospodářstvím*, *Stavbou slojí* nebo *Stavebním jeřábem* sklízet ovoce rozvoje. Bohužel ani Katanu se nevyhýbá *Mor*. Proto si své knížectví před většími ztrátami dobře chraňte *Lázněmi* a *Lékárnou*.

TIRÁŽ

Autor: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2010, 2016; catan.de

Ilustrace: Michael Menzel

Grafické zpracování: Michaela Kienle

Zpracování herních figurek: Andreas Klober

Úprava pro vydání 2016: Arndt Fischer

Úprava: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,

Sebastian Rapp, Klaus Teuber

© 2010, 2016 Kosmos Verlag

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

www.kosmos.de

Všechna práva vyhrazena / vyrobeno v Německu.

Art.-Nr.: 693732

Albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámová 13

186 00 Praha 8

www.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

www.albi.sk

Vyzkousejte také
Catan – základní hru pro 3-4 hráče:



Souboj knížat

Pokud jste již hráli všechny 3 tematické hry a seznámili se tak se všemi kartami, je čas na „Souboj knížat“. V této herní verzi se vedle karet základní sady používají také karty ze všech 3 tematických sad. Kromě změny při přípravě dobíracích balíčků a balíčku karet událostí nepřicházejí do hry žádná nová pravidla.

PŘÍPRAVA HRY

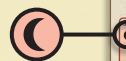
Nabídka dobíracích balíčků

Některé karty v tematických sadách jsou na své lícové straně označeny půlměsícem. Karty s půlměsícem vyberte a odložte zpět do krabice. Karty základní sady rozdělte, stejně jako v tematických hrách, do tří dobíracích balíčků. Vedle nich položte tři dobírací balíčky karet tematických sad. Každý z těchto tematických dobíracích balíčků však obsahuje pouze karty jedné tematické sady, které nejsou na lícové straně označeny půlměsícem. Ve hře není žádný veřejný balíček karet výstavby.

Sestavení balíčku karet událostí

15 karet událostí je označeno půlměsícem. Tyto karty oddělte a položte stranou. Zbývajících 6 standardních karet událostí bez symbolu půlměsíce bude vždy součástí balíčku karet událostí při hře „Souboji knížat“: *Vánoce*, *Vynález*, *Výnosný rok*, *Rebelie*, *Obchodník na cestách* a *Mor*. Nyní 15 odložených karet s půlměsícem zamíchejte a náhodně vyberte 6 z nich. Těchto 6 karet přidejte ke standardním kartám událostí. Poté vytvořte balíček karet událostí dle popisu na straně 2.

Všechny karty s půlměsícem vytrídíte a odložíte zpět do krabice. Vedle 3 dobíracích balíčků základní sady položte 3 zredukované dobírací balíčky jednotlivých tematických sad.



Z karet událostí označených půlměsícem náhodně vyberte 6 karet. Tyto karty společně se 6 standardními (bez půlměsíce) kartami tvoří balíček karet událostí.

CÍL HRY

„Souboj knížat“ se hraje na 13 vítězných bodů.

TURNAJOVÁ HRA

Turnajová hra je o něco náročnější varianta „Souboje knížat“. Ke hraní turnajové hry je potřeba, aby každý z hráčů měl k dispozici jeden exemplář hry „Katan – Duel“ a všechna rozšíření (pokud s nimi hrajete). V této variantě si každý hráč ze svých karet vytvoří svůj vlastní balíček karet. Během hry má každý hráč k dispozici pouze své vlastní balíčky karet. Každý hráč si tedy sám určí, které karty by chtěl během hry vykládat. Pravidla pro turnajovou hru naleznete na stránkách catan.de.

Seznam karet

Centrální karty

(celkem 49 karet)

Centrální karty nemohou být zbourány nebo napadeny protihráčem.

Cesty



Cesta (9)

- 7× s cestou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu

Osady



Vesnice (9)

- 5× s vesnicí na rubu
- 2× s červeným štítem na rubu
- 2× s modrým štítem na rubu



Město (7)

- S městem na rubu

Krajiny



Pole (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Pohoří (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Zlatonosná řeka (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Vrchovina (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Les (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Pastvina (4)

- 2× s krajinou na rubu
- 1× s červeným štítem na rubu
- 1× s modrým štítem na rubu



Základní sada (celkem 45 karet)

Akční karty

(celkem 9 karet)



Brigitta, moudrá žena (2)

Tato karta se hraje před hodem kostkami. Nejprve určíte výsledek na kostce výnosů tak, že tuto kostku natočíte na příslušnou stranu. Poté hodíte kostkou událostí a obě kostky vyhodnotíte v obvyklém pořadí. *Brigittu* nelze zahrát dodatečně, aby byl změněn nesuspokojivý hod kostkou výnosů.



Zlatník (2)

Zlato smí být odevzdáno z různých zlatonosných řek a/nebo z *Úkrytu pro zlato* (viz strana 16).



Obchodní karavana (2)

Můžete vyměnit 2 stejné nebo 2 různé suroviny z 1 nebo ze 2 krajin. Smíte si také vzít opět tytéž suroviny, pokud opravdu chcete. Musíte však 2 suroviny mít, abyste mohli *Obchodní karavanu* zahrát.



Zvěď (2)

Tuto kartu můžete zahrát pouze ve chvíli, kdy stavíte novou vesnici. Pokud *Zvěď* zahrajete, můžete si vybrat obě krajiny.



Stěhování (1)

Tato karta Vám může pomoci k lepšímu použití násobiců výnosů (viz dále „Stavby“, strana 14).

Seznam karet

Výstavba osady

(celkem 27 karet)

Stavby



Násobič výnosů (5)

- Cihelna (1)
- Huť (1)
- Mlýn (1)
- Píla (1)
- Přádělna (1)

Násobič výnosů působí výhradně tehdy, když odpovídající surovinu dostanete díky hodu na výnosy na začátku herního tahu. Není-li na krajině, které se to týká, žádné místo pro dodatečnou surovinu, je tato surovina ztracena.

Tip: V zápalu hry se někdy stane, že si dodatečnou surovinu za násobič výnosů zapomenete vzít. Můžete si pomoci například tak, že si na krajinu, na kterou násobič výnosů působí, položíte například minci.



Obecní dům (2)

Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Obecní dům*. (Dovětek „vlastního“ se vztahuje k turnajové hře.)



Klášter (2)

Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Klášter*. *Klášter* přináší 1 bod rozvoje a umožňuje tedy mít jednu kartu v ruce navíc. Na konci svého tahu si do ruky doberete odpovídající počet karet. Je-li Váš *Klášter* zničen, tak musíte na konci svého tahu opět dodržet nový aktuální limit počtu karet v ruce a přebytečnou kartu případně odložit.



Skladě (2)

Suroviny nalevo i napravo od *Skladě* se při události *Zloděj* nezapočítávají. Pokud však i bez započítání surovin v chráněných krajinách máte více než 7 surovin, tak ztratíte také zlato a/nebo vlnu z krajiny vedle *Skladě*.



Tržiště (2)

Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Tržiště*. Příklad efektu: Váš protihráč (modrý štít) postavil první vesnici této hry a vyložil krajiny pole 3 a zlatonosná řeka 3. Nyní má o dvě krajiny s číslem 3 více než Vy. Padne-li na kostce výnosů 3, tak dostanete navíc takovou surovinu, kterou díky tomuto hodu také obdržel Váš protihráč: buď 1 obilí, nebo 1 zlato, nebo 1 dřevo. Pokud by Váš protihráč měl dostat díky kostce výnosů surovinu, kterou však v příslušné krajině nemůže umístit, neboť je tato krajina již zaplněna, můžete si přesto tuto surovinu zvolit.



Celnice (1)

Získané zlato musíte ihned umístit na svou zlatonosnou řeku (nebo případně na *Úkryt pro zlato*). Máte-li místo pouze pro 1 nebo 0 zlata, je přebytek ztracen.

Jednotky



„Obyčejná“ obchodní loď (6)

- Obchodní loď s cihlami (1)
- Obchodní loď s obilím (1)
- Obchodní loď s rudou (1)
- Obchodní loď s vlnou (1)
- Obchodní loď se dřevem (1)
- Obchodní loď se zlatem (1)

Těmito obchodními loděmi můžete vylepšit svůj kurz výměny surovin. „Základní“ obchodní lodi se vztahují přesně na 1 druh suroviny, který můžete odevzdat při výměně za lepší podmínky. Měnění surovin mohou pocházet z různých krajín příslušného druhu. Jedna obchodní loď může být využita i vícekrát během tahu, pokud máte k dispozici odpovídající suroviny.



„Obyčejní“ hrdinové (6)

- Austin (1)
- Candamir (1)
- Harald (1)
- Inga (1)
- Osmund (1)
- Siglind (1)

„Obyčejní“ hrdinové mají pouze odlišné stavební náklady, body zrůcnosti a body síly.



Velká obchodní loď (1)

S Velkou obchodní lodí můžete vyměňovat suroviny přímo ze sousední krajiny nalevo, případně ze sousední krajiny napravo. Nelze ale kombinovat suroviny z levé i z pravé strany. Buď vyměníte suroviny jen z levé krajiny, nebo jen z pravé krajiny. Smíte však ve svém tahu vyměnit nejdříve třeba suroviny z krajiny nalevo a poté vyměnit suroviny z krajiny napravo.

Karty událostí

(celkem 9 karet)



Bratrská hádka (1)

Vlastníte-li žeton síly, tak Vám protihráč dá všechny své karty v ruce. Vyberte 2 z nich a obě vložte pod dobírací balíček s příslušnou rubovou stranou – nebo také pod 2 různé dobírací balíčky s příslušnou rubovou stranou. (Dovětek „své“ se vztahuje k turnajové hře.) Váš protihráč se pouze dozví, pod které balíčky byly karty vloženy. Zbývající karty vraťte svému protihráči zpět. Protihráč si smí zase doplnit své karty v ruce až na konci svého tahu.



Vynález (1)

Každý hráč se rozhoduje sám za sebe, jaké suroviny dostane a na které krajiny je rozdělí.



Výnosný rok (2)

Sousedí-li s krajinou více Klášterů nebo Skladišť, dostane krajina za každou tuto sousední stavbu jednu surovinu – za předpokladu, že na krajině je k dispozici dostatek místa.



Obchodník na cestách (2)

Můžete zaplatit také zlatem, které jste dostali díky kostce výnosů v tomto hodu.



Svár (1)

Vlastní-li postižený hráč pouze 3 nebo méně staveb, tak jsou tyto stavby vybrány automaticky a hráč si z nich vybere jednu, kterou odstraní. (Dovětek „vlastní“ se vztahuje k turnajové hře.)



Vánoce (1)

Když je otočena karta Vánoce jako událost, připravte nový balíček karet událostí, jak je popsáno na straně 2. Poté táhněte novou kartu události.



Závod obchodních lodí (1)

Pokud žádný z hráčů nemá postavenou obchodní loď, tak surovinu nedostane žádný hráč.



Období zlata

(celkem 27 karet)

Akční karty

(celkem 8 karet)

Zlatník (1)

Viz základní sada (strana 13).



Gudrun, postrach moří (1)

Nemáte-li žádnou Pirátskou loď a/nebo protihráč nemá na svých krajinách žádné zlato, nemůžete Gudruna zahrát. Protihráč Vám požadované zlato musí dát: maximálně tolik zlata, kolik má a kolik můžete do svých zlatonosných řek (a popřípadě do Ůkrytu pro zlato) umístit. Protihráč určí, ze kterých krajin zlato vezme.



Mistr obchodník (2)

Nevlastníte-li Cech obchodníků, nemůžete Mistra obchodníka zahrát. Zahrajete-li Mistra obchodníka, určíte 1 nebo 2 suroviny, které Vám protihráč musí dát. Protihráč určí, ze kterých krajin tyto suroviny vezme. Nemá-li protihráč žádnou surovinu, nemůžete Mistra obchodníka zahrát.



Obchodník (2)

Nemáte-li ani město, ani 3 body obchodu, nemůžete Obchodníka zahrát. Zahrajete-li Obchodníka, určíte 1 nebo 2 suroviny, které Vám protihráč musí dát. Protihráč určí, ze kterých krajin tyto suroviny vezme. Poté mu musíte dát jednu libovolnou surovinu. Může to být také surovina, kterou jste právě od protihráče dostali. Nemá-li protihráč žádnou surovinu, nemůžete Obchodníka zahrát.



Loupežná výprava (1)

Nemáte-li žeton síly, nemůžete Loupežnou výpravu zahrát. Protihráč Vám musí požadované suroviny dát. Protihráč určí, ze kterých krajin tyto suroviny vezme.



Reiner, herold (1)

I kdybyste při události Oslava podle pravidel nedostali žádnou surovinu, protože protihráč má více bodů zručenosti než Vy, přesto díky Reinerovi dostanete 1 surovinu.

Výstavba krajiny

(celkem 1 karta)

Zvláštní místo



Úkryt pro zlato (1)

Úkryt pro zlato se vyloží u 1 libovolné krajiny nahore nebo dole. Zlato v Úkrytu pro zlato je chráněno před Zlodějem. Zlato odtud můžete libovolně používat na akce vykládání či výměnu. Zahraje-li protihráč akční kartu, jako například *Obchodník* nebo *Loupežná výprava*, a požaduje od Vás zlato, je postiženo také zlato ve Vašem Úkrytu pro zlato.

Výstavba osady

(celkem 5 karet)

Stavby

Skladiště (1)

Viz základní sada (strana 14).

Celnice (1)

Viz základní sada (strana 14).

Jednotky

Velká obchodní loď (1)

Viz základní sada (strana 14).



Pirátská loď (2)

Funkce *Pirátské lodí*, což je odstranění *Obchodní lodí* protihráče, se provede přímo při vyložení. (Dovětek „vlastní“ se vztahuje k turnajové hře.) Nemá-li protihráč žádnou *Obchodní loď*, tak se nic nestane. Na později postavenou *Obchodní loď* nebude mít dříve vyložená *Pirátská loď* žádný vliv. Nezávisle na tom dostanete při události *Bohatá sklizeň* vždy 1 zlato.

Výstavba města

(celkem 10 karet)



Lichvář (1)

Lichváře můžete postavit i tehdy, když nevládníte žetonem obchodu. Vlastní-li protihráč pouze 1 surovinu, dostanete pouze tuto surovinu. Je možné si zvolit pouze surovinu, kterou můžete umístit na své krajiny. Nemáte-li na svých krajinách místo, protihráč si své suroviny ponechá.



Přístav (1)

Přístav můžete postavit i tehdy, když nevládníte žádnou nebo méně než 3 obchodní lodě. V takovém případě se započítává pouze bod obchodu. Budete-li mít později 3 obchodní lodě, získáte za *Přístav* ihned 1 vítězný bod. Ztratíte-li obchodní loď a poté budete opět vlastnit méně než 3 obchodní lodě, ztratíte také vítězný bod. Bod obchodu není tímto postižen.



Obchodní kancelář (1)

Obchodní kancelář můžete postavit i tehdy, když nevládníte žádný *Přístav* nebo *Tržiště*. V takovém případě se započítává pouze bod obchodu *Obchodní kanceláře*. Postavíte-li *Přístav* nebo *Tržiště* později, získávají tyto stavby ihned další bod obchodu, dokud *Obchodní kancelář* ve Vašem knížectví stojí.



Cech obchodníků (2)

Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Cech obchodníků*. Postavený *Cech obchodníků* je podmínkou pro jiné karty výstavby a akční karty. Odstraní-li *Cech obchodníků* ze svého knížectví, zůstávají všechny jednotky a stavby s podmínkou *Cech obchodníků* ve Vašem knížectví zachovány.



Mincovna (2)

V každém svém tahu můžete přes *Mincovnu* vyměnit přesně 1 zlato za 1 jinou surovinu. Máte-li postaveny obě *Mincovny*, můžete za každou *Mincovnu* vyměnit 1 zlato za 1 jinou surovinu.



Zásobárna soli (1)

Zásobárnu soli můžete postavit i tehdy, když nevládníte žádnou obchodní loď. V takovém případě si započítáváte pouze vítězný bod na *Zásobárně soli*. Postavíte-li obchodní loď později, započítáváte si ihned 2 obchodní body, dokud *Zásobárna soli* ve Vašem knížectví stojí.



Sklad zboží (2)

Nevládníte-li *Cech obchodníků*, nemůžete *Sklad zboží* postavit. Nejprve musíte zcela zaplatit stavební náklady za *Sklad zboží* a teprve poté dostanete 2 libovolné suroviny. Suroviny, které po postavení *Skladu zboží* dostanete, nemůžete tedy použít na stavební náklady tohoto *Skladu zboží*.

Karty událostí

(celkem 3 karty)

Obchodník na cestách (1)

Viz základní sada (strana 15).



Dar knížeti (1)

Zlato musíte umístit na své zlatonosné řeky (nebo případně na *Úkryt pro zlato*). Dostanete-li více zlata, než můžete umístit, je přebytek ztracen.

Závod obchodních lodí (1)

Viz základní sada (strana 15).



Období zmatků (celkem 28 karet)

Akční karty (celkem 10 karet)



Plavba za kořisti (2)

Nevlastní-li žeton síly, nemůžete *Plavbu za kořisti* zahrát. Nemá-li protihráč žádné suroviny, které můžete umístit na své krajiny, nemůžete tuto kartu zahrát.



Lučičník (2)

Nevlastní-li *Špeluňku*, nemůžete *Lučičníka* zahrát. Nevlastní-li protihráč žádnou jednotku, která má bod síly, nemůžete *Lučičníka* zahrát. Protihráč určí, kterou svou jednotku odstraní. (Dovětek „vlastní“ se vztahuje k turnajové hře.)



Žhář (2)

Nevlastní-li *Špeluňku*, nemůžete *Žháře* zahrát. Nevlastní-li protihráč žádnou nechráněnou stavbu, nemůžete *Žháře* zahrát. Pokud protihráč chce použít ochrannou kartu (*Heinrich, strážce*, *Pozorovatelna*), tak musíte počkat na výsledek hodů kostkou, než určíte cíl *Žháře*. (Dovětek „vlastní“ se vztahuje k turnajové hře.)

Loupežná výprava (1)

Viz „Období zlata“ (strana 15).



Sebastian, potulný kazatel (1)

Tuto kartu můžete zahrát pouze ve chvíli, kdy je příslušná událost odhalena. Tuto kartu nemůžete zahrát, když Vás již proti události *Rebelie chrání Kaple*. Vlastní-li zlatu, tak si můžete zvolit, zda se *Rebelii* ubráníte zlatem, nebo zahráním *Sebastiana*.



Zrádce (2)

Nevlastní-li *Špeluňku*, nemůžete *Zrádce* zahrát. Nemá-li protihráč žádné karty v ruce, nemůžete *Zrádce* zahrát. Ukradenou kartu můžete popřípadě také ihned zahrát, případně postavit. Protihráč si teprve na konci svého tahu dobere náhradu za ukradenou kartu. Pokud se Vám karty protihráče nehodí, nemusíte si vzít žádnou – *Zrádce* je však v každém případě odhozen na odhazovací balíček.

Výstavba osady (celkem 5 karet)

Stavby



Pozorovatelna (1)

Máte-li ve svém knížectví vyloženého také *Heinricha*, strážce, jste navíc chráněni při výsledku 1 až 5 na kostce. Při spojení s *Heinrichem*, strážcem, se kostkou hází pouze jednou.



Cvičiště (1)

Stavební náklady za hrdiny jsou zmenšeny o 1 libovolnou surovinu. *Cvičiště* nemá žádný vliv na jednotky, které nejsou hrdinové.

Jednotky



Carl Rozvětvený Vous (1)

Viz základní sada: Obyčejní hrdinové (strana 14).



Heinrich, strážce (1)

Heinrich je hrdina se zvláštní schopností, kterou má vedle svých bodů síly. Máte-li ve svém knížectví vyloženu *Pozorovatelnu*, jste navíc chráněni při výsledku 1 až 5 na kostce. Při spojení s *Pozorovatelnou* se kostkou hází pouze jednou.



Irmgard, strážkyně světla (1)

Irmgard je hrdina se zvláštní schopností, kterou má vedle svých bodů zručnosti. Dostanete surovinu, kdykoli musíte kvůli akční kartě protihráče nebo na základě nějaké události odstranit ze svého knížectví nějakou vyloženou kartu výstavby. Jestliže se odstraní samotná *Irmgard*, nedostanete za ni tímto způsobem žádnou surovinu.

Výstavba města (celkem 9 karet)



Místo pro konání oslav (1)

Nejprve musíte zcela zaplatit stavební náklady za *Místo pro konání oslav* a teprve poté dostanete 2 libovolné suroviny. Suroviny, které po postavení *Místa pro konání oslav* dostanete, nemůžete tedy použít na stavební náklady tohoto *Místa pro konání oslav*. *Místo pro konání oslav* můžete postavit i tehdy, když nemáte více bodů zručnosti než protihráč, v tomto případě však nedostanete žádné suroviny.



Požární zbrojnice (2)

Požární zbrojnice chrání všechny stavby (výstavby města i výstavby osady) ve městě, ke kterému byla *Požární zbrojnice* postavena, včetně jí samotné.

Seznam karet



Velká slavnostní síň (1)

Přináší 2 vítězné body.



Kaple (2)

Platí aktuální výsledek na kostce výnosů (kostkou se tedy znovu nehází). Jedna z *Kaplí* Vás proti události *Rebelie* chrání při výsledku 1, 2 nebo 3, druhá *Kaple* při výsledku 4, 5 nebo 6. Máte-li postaveny obě *Kaple*, jste před událostí *Rebelie* chráněni vždy.



Špeluňka (2)

Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Špeluňku*. Postavená *Špeluňka* je podmínkou pro mnoho útočných akčních karet.



Stodola na desátky (1)

Jakmile postavíte *Stodolu na desátky*, zvolte jeden druh suroviny – buď vlnu, nebo obilí. Za každého svého hrdinu dostanete 1 surovinu zvoleného druhu. Například za 3 hrdiny tudíž dostanete buď 3 vlny, nebo 3 obilí. Získané suroviny musíte umístit na své krajiny. Dostanete-li více surovin, než kolik jich můžete umístit, je přebytek ztracen.

Karty událostí

(celkem 4 karty)

Bratrská hádka (1)

Viz základní sada (strana 15).

Svár (1)

Viz základní sada (strana 15).



Rebelie (2)

Máte-li dostatek zlata, ale nechcete zaplatit, můžete se dobrovolně rozhodnout pro odstranění 1 jednotky. Odstraněná jednotka se musí vsunout pod vhodný balíček. (Dovětek „vlastní“ se vztahuje k turnajové hře.)



Období pokroku (celkem 31 karet)

Akční karty

(celkem 11 karet)



Benjamin, potulný učitel (1)

Budete-li držet *Benjamina* v ruce, měli byste si výsledek hodů na kostce výnosů dobře pamatovat. Kdybyste postavili novou vesnici a poté zahráli *Benjamina*, dostanete surovinu díky *Benjaminovi* případně i v nových krajínách – jestliže číslo krajiny odpovídá číslu na kostce výnosů. Karty výstavby, které – jako například násobiče výnosů – zvyšují výnosy krajiny, se při zahrání *Benjamina* neuplatňují.

Brigitta, moudrá žena (1)

Viz základní sada (strana 13).



Trojpolní hospodářství (2)

Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Trojpolní hospodářství* zahrát. Obilí, které dostanete, můžete rozdělit na libovolná pole. Nemáte-li na svých polích dostatek místa, je přebytečné obilí ztraceno.



Stavba slojí (2)

Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Stavbu slojí* zahrát. Rudu, kterou dostanete, můžete rozdělit na libovolná pohoří. Nemáte-li na svých pohořích dostatek místa, je přebytečná ruda ztracena.



Guido, velvyslanec (1)

Nevlastníte-li *Radnici*, můžete *Guida* zahrát pouze tehdy, pokud máte méně vítězných bodů než protihráč. Kartu, kterou si z odhazovacího balíčku vezmete, můžete také ihned zahrát – pokud to lze. (Dovětek „protihráčova“ se vztahuje k turnajové hře.)



Gustav, knihovník (1)

Nevlastníte-li *Knihovnu*, můžete *Gustava* zahrát pouze tehdy, pokud máte méně vítězných bodů než protihráč. Kartu, kterou si z odhazovacího balíčku vezmete, můžete také ihned zahrát – pokud to lze. (Dovětek „vlastního“ se vztahuje k turnajové hře.)



Doktor (2)

Nevlastníte-li *Lázně*, nemůžete *Doktora* zahrát.

Stěhování (1)

Viz základní sada (strana 13).

Výstavba osady

(celkem 2 karty)

Jednotky



Kanonýr (2)

Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Kanonýra* vyloužit. *Kanonýr* je jednotka, ale není to hrdina. Proto také můžete do svého knížectví vyloužit 2 *Kanonýry*. Karty, které se vztahují na hrdiny, pro *Kanonýra* neplatí. Karty, které se vztahují na jednotky, pro *Kanonýra* platí.

Výstavba města

(celkem 13 karet)



Lékárna (2)

Bez ohledu na to, zda kvůli *Moru* suroviny ztratíte či nikoli, dostanete v každém případě díky *Lékárně* po případné ztrátě 1 suroviny v libovolné krajině. Vlastníte-li více než 1 *Lékárnu*, dostanete 1 surovinu za každou *Lékárnu*.



Lázně (3)

4 krajiny, které sousedí s městem, ve kterém jsou postaveny *Lázně*, jsou chráněny před *Morem*.



Stavební jeřáb (1)

Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Stavební jeřáb* postavit. Pouze karty výstavby města, které stojí více než 4 suroviny, se mohou díky *Stavebnímu jeřábu* stavět výhodněji. Surovina, kterou při stavbě ušetříte, Vám zůstává.



Knihovna (2)

Vyhledanou kartu můžete popřípadě také ihned postavit, případně zahrát. (Dovětek „vlastního“ se vztahuje k turnajové hře.)



Sněmovna (1)

Nemáte-li na kartách výstavby ve svém knížectví alespoň 2 body rozvoje, nemůžete *Sněmovnu* postavit.



Radnice (2)

Abyste mohli postavit *Radnici*, musí již ve Vašem městě stát *Obecní dům*. Když *Radnici* postavíte, zůstane *Obecní dům* ležet pod *Radnicí*. Musíte-li *Radnici* odstranit, zůstává *Obecní dům* ležet ve Vašem knížectví. Přemístíte-li *Radnici* pomocí *Stěhování* do jiného města, přemístíte s ní také *Obecní dům*. Máte-li *Radnici* postavenou, nesmíte postavit žádný druhý *Obecní dům*, protože první *Obecní dům* se ve Vašem knížectví stále vyskytuje.



Univerzita (2)

Nevlastníte-li ani *Klášter*, ani *Knihovnu*, nemůžete *Univerzitu* postavit. Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Univerzitu*. Postavená *Univerzita* je podmínkou pro jiné karty výstavby a akční karty. Odstraní-li *Univerzitu* ze svého knížectví, zůstávají všechny jednotky a stavby s podmínkou *Univerzita* ve Vašem knížectví zachovány.

Karty událostí

(celkem 5 karet)

Vynález (2)

Viz základní sada (strana 15).

Mor (3)

Krajiny, které sousedí se 2 městy, ztrácí pouze 1 surovinu. Výstavby krajiny, jako například *Úkryt pro zlato*, nejsou *Morem* postiženy.



PŘEHLED TAHU

1. Hod kostkami

hod oběma kostkami

Zloděj?

Ano

Strana 8



Zloděj: hráč, který má více než 7 surovin, ztrácí všechny své zásoby zlata a vlny.

Ne

Kostka výnosů

Strana 4

Oba hráči obdrží na každé krajině s hozeným číslem 1 surovinu.

Kostka události

(pokud výsledek není Zloděj)

Strana 8



Obchod: hráč, který vlastní žeton obchodu, dostane od protihráče 1 surovinu dle své volby.



Oslava: oba hráči obdrží 1 libovolnou surovinu. Avšak pokud má některý z hráčů více bodů zručnosti, obdrží 1 libovolnou surovinu pouze tento hráč.



Bohatá sklizeň: oba hráči obdrží 1 libovolnou surovinu.



Tažení karty události: hráč, který házel kostkami, vezme horní kartu z balíčku událostí a tuto událost nahlas přečte. Všichni hráči, kterých se událost týká (může to být jeden hráč, oba hráči nebo také žádný hráč), provedou efekt této události.

2. Akční fáze

(v libovolném pořadí a v libovolném počtu výstavba, výměna a hraní akčních karet)

strana 5

Výstavba: vyložení karty, zaplacení surovin.

Červené karty pouze ve městě, zelené ve vesnici i ve městě.

Hnědé karty pouze na krajiny.

Výměna: 3 stejné suroviny za 1 jednu jinou surovinu.

Některé karty umožňují příznivější směnný kurz.

Hraní akčních karet: hraní libovolného počtu akčních karet.

(Dbejte na plnění podmínek u některých karet z tematických sad.)

Ověřte správného majitele žetonu síly a žetonu obchodu!

3. Dobírání karet

strana 7

Doplnění počtu karet v ruce na maximální povolený počet.

Kdo má v ruce více karet, než může mít, vloží přebytečné karty pod libovolné dobírací balíčky s odpovídající rubovou stranou.

4. Výměna karty v ruce

strana 7

Lze vložit 1 kartu pod libovolný dobírací balíček a z libovolného dobíracího balíčku si vzít horní kartu nebo si za poplatek 2 surovin z jednoho dobíracího balíčku 1 kartu vyhledat.