

Klaus Teuber

KNÍŽATA Z KATANU

Srdečně Vás vítáme u hry „Knížata z Katanu“!

Hra, kterou držíte v ruce, je zcela přepracované nové vydání hry „Osadníci z Katanu – Karetní hra pro dva hráče“ vydané v České republice v roce 2003. I když již předchozí hru znáte, měli byste si přesto přečíst celá pravidla. Třebaže Vám mnohé bude připadat důvěrně známé, tak je zde přece jen několik důležitých změn.

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. Když už se v roli knížete případně kněžny budete cítit jistě, můžete přejít k „tematickým sadám“. S nimi budou postupně přidávány další karty a mechanismy.

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 katanských dějin a jejich tematického zařazení do hry „Knížata z Katanu“ se nacházejí v německém a anglickém jazyce na www.catan.de.)

Jakmile jste již hráli se všemi třemi tematickými sadami a znáte všechny ve hře obsažené karty, můžete se pustit do „Souboje knížat“, ve kterém jsou využívány karty ze všech tematických sad. Ale jedno po druhém. Začínáme s úvodní hrou „První Kataňan“.

Tato hra obsahuje:

180 karet:

- 1 základní sada s 94 kartami
- 1 tematická sada „Období zmatků“ s 28 kartami
- 1 tematická sada „Období zlata“ s 27 kartami
- 1 tematická sada „Období rozvoje“ s 31 kartami

2 dřevěné žetony: 1 žeton síly, 1 žeton obchodu

2 kostky: 1 klasická hrací kostka, 1 kostka se symboly

Úvodní hra První Kataňan

První kroky

Trochu třídění

Nejprve rozřídíte karty podle rubové strany. Všechny karty, které budete používat v úvodní hře, tvoří také základ pro všechny další tematické hry. Tyto karty nesou označení „základní sada“, protože se používají v každé hře. Karty s rubovou stranou „Období zlata“ (1), „Období zmatků“ (2) a „Období rozvoje“ (3) patří do **tematických sad**. Tyto sady odložíte zpět do krabice. Nyní si vezměte karty s červeným štítem. Všechny 9 karet tohoto balíčku použijte jako „startovní karty“ Vašeho knížectví pro začátek hry.

Vaše knížectví

Nejdříve se seznámte se svým knížectvím. Na začátku hry jsou součástí Vašeho knížectví 2 vesnice, které jsou spojeny cestou, a 6 různých krajín. Tyto karty položte před sebe lícem nahoru a směrem k sobě, jak je zobrazeno na obrázku napravo. Název krajiny musí být vždy uveden vlevo dole.

Krajiny

Jako kníže máte samozřejmě stálý příjem. Ten dostáváte formou surovin. Podle druhu krajiny dostanete dřevo, vlnu, zlato, cihly, rudu nebo obilí. Kolik surovin určitého druhu vlastníte, bude označeno na jednotlivých kartách krajín. Rozhodující je spodní, k Vám mířící okraj každé karty.

Na začátku hry je u všech krajín – s výjimkou zlatonosné řeky ležící uprostřed nahoře – okraj se symbolem **1 suroviny** nasměrován k Vám. To znamená, že máte od každé z těchto surovin přesně 1 kus. Pouze zlato ještě nemáte žádné. Během hry budete suroviny dostávat a také je spotřebovávat.

Dostanete-li 1 surovinu, otočíte kartu o 90° tak, aby k Vám ve vodorovné poloze směřoval okraj, na kterém je o 1 surovinu **více**. Spotřebujete-li 1 surovinu, otočíte kartu o 90° opačným směrem. Na jedné krajině se tedy mohou nacházet 0 až 3 suroviny. Budete-li již 3 suroviny vlastnit a na tuto krajinu dostanete 1 další surovinu, pak ji již neuskładníte – tato surovina bez náhrady zaniká.

Základní sada



Startovní
karty
s červeným
štítem

Vaše knížectví:



Vesnice

Vesnice jsou srdcem Vašeho knížectví. Za každou vesnici získáváte 1 vítězný bod. Vítězné body jsou potřebné pro vítězství ve hře. Kromě toho Vám jedna vesnice přináší 2 volná stavební místa pro karty výstavby (stavby nebo jednotky). Jedno stavební místo nad a jedno pod vesnicí. Vesnice může být přestavěna na město. Jakým způsobem, to se dozvíte později. Vesnice a města souhrnně nazýváme nadřazeným pojmem „osada“.

Cesty

Mezi oběma Vašimi vesnicemi leží cesta. Jediný úkol cesty je umožnit postavení další vesnice. Budete-li chtít v průběhu hry rozšířit své knížectví o další vesnici, musíte nejprve u své levé nebo pravé krajní vesnice postavit 1 cestu.

Své knížectví zakládá Váš protihráč

A je to! Nyní již znáte své knížectví. Váš protihráč, který by měl sedět naproti, si vezme startovní karty s modrým štítem. Tyto karty si před sebe rozloží úplně stejně, jako je rozloženo Vaše knížectví. Před Vaším protihráčem nyní leží knížectví totožné s Vaším. Jen čísla na krajinách jsou rozdělena jinak.

A teď již přejdeme ke hře samotné.

Další příprava

Vy a Váš protihráč máte každý své knížectví před sebou. Nyní připravte zbývající karty základní sady takto:

(1) Mezi obě knížectví položte lícem dolů 3 balíčky karet obsahující cesty a osady (vesnice a města). Karty v každém balíčku jsou stejné, není je tedy potřeba míchat. Mezi balíčkem vesnic a balíčkem měst ponechejte místo ještě na jeden balíček.

(2) Zamíchejte balíček s krajinami a položte jej lícem dolů mezi balíček vesnic a balíček měst.

(3) Zamíchejte 36 karet se symbolem základní sady, rozdělte je do 4 balíčků po 9 kartách a položte je lícem dolů vedle balíčku měst. Tyto balíčky se nazývají „dobírací balíčky“.



(4) Karty událostí otočte lícem nahoru. Všechny karty, které nemají symbol základní sady, oddělte a odložte zpět do krabice. Poté vyberte kartu *Vánoce* a položte ji stranou.

(5) Zbývající karty událostí skrytě zamíchejte a oddělte 3 karty a položte je na sebe lícem dolů. Na tyto 3 karty položte lícem dolů kartu *Vánoce* a poté, rovněž lícem dolů, zbývající karty událostí. Celý balíček karet událostí položte vedle ostatních balíčků karet.



Na obrázku vidíte přípravu hry. Vy a Váš protihráč sedíte naproti sobě. Každý si rozmístí své knížectví směrem k sobě. Uprostřed leží balíček cest, balíček vesnic, balíček krajin a balíček měst. Vedle nich leží dobírací balíčky a balíček karet událostí.



Začátek hry

Nejdříve určete začínajícího hráče: Každý hráč hodí hrací kostkou. Kdo hodí větší číslo, začíná. Začínající hráč si z jednoho ze čtyř dobíracích balíčků vezme horní 3 karty. Poté si z jiného dobíracího balíčku vezme protihráč rovněž 3 horní karty. Dobrané karty se nazývají karty v ruce. Karty v ruce si před protihráčem držíte skryté.

Herní tah

Hráči jsou střídavě na řadě, aby provedli svůj tah. Herní tah probíhá vždy následujícím způsobem:

- **Hod kostkami:** Hodí se oběma kostkami, poté jsou vyhodnoceny výsledky.
- **Akční fáze:** V libovolném pořadí a libovolně často: Vykládání karet. Výměna surovin.
- **Dobírání karet:** Kontrola počtu karet v ruce a případné dobrání nebo odložení karty (karet).
- **Výměna karty v ruce:** Případná výměna karty v ruce.

1. Hod kostkami

Ve hře je 1 klasická hrací kostka s tečkami a 1 kostka se symboly. Oběma kostkami je hozeno na začátku každého tahu. Nejprve si představíme hrací kostku s tečkami. Díky této kostce dostanou oba hráči na začátku každého tahu (i protihráčova) nové suroviny. Proto se tato hrací kostka nazývá „kostka výnosů“. Každá krajina, jejíž číslo bylo na kostce hozeno, dostane 1 surovinu – to znamená, že příslušná krajina bude otočena o 90° proti směru hodinových ručiček (viz příklad napravo). Na začátku hry má každý hráč na svých krajinách každé číslo přesně jedenkrát. V dalším průběhu hry se to může změnit. Má-li hráč více krajin se stejným číslem, tak 1 surovinu dostane v každé takovéto krajině.

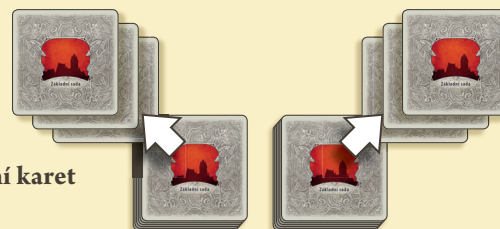
Kostka se symboly se nazývá „kostka událostí“ a její výsledek určuje, jaká náhodná událost nastane. Podrobnější vysvětlení bude následovat později (viz strana 8 – „Kostka událostí“). Nejprve se však podíváme na další průběh tahu.

2. Akční fáze

a) Vykládání karet z ruky

Ve své akční fázi můžete vyložit nějaké nebo také všechny své karty v ruce. Vaše karty v ruce mají dole na kartě buď žluté, nebo zelené textové pole. Karty se žlutým textovým polem a písmenem „A“ v rohu jsou „akční karty“. Karty se zeleným textovým polem jsou „karty výstavby osady“. Na kartách výstavby osady jsou uvedeny suroviny (stavební náklady), které musí být zaplacený, aby karta mohla být vyložena do knížectví.

Dobírání karet v ruce



Příklad výnosu surovin



Hráč A hodil na kostce ve svém prvním tahu 6. Číslo 6 má jeho pole. Proto hráč A dostane obilí. To si zaznamená otočením krajiny pole o 90°. Takže nyní k němu ve vodorovné poloze směřuje okraj se 2 symboly obilí. Také hráč B dostane 1 surovinu na svou krajinu s číslem 6; u něj je to pohoří. Proto dostane 1 rudu a zaznamená ji stejným způsobem jako hráč A.

Stavební náklady



Výstavba osady, bude vložena do knížectví.



Akční karta, zahraje se z ruky a poté odloží na odhazovací balíček.

Karty výstavby osady

Karty výstavby osady se vždy staví na volná stavební místa osady (vesnice nebo města) a ihned po vyložení poskytují svému vlastníkovvi trvalé výhody do konce hry. Existují 2 různé druhy karet výstavby osady: stavby a jednotky. Jednotky se dále dělí na hrdiny a obchodní lodě. Chcete-li nějakou kartu výstavby osady vyložit, položte příslušnou kartu z ruky na volné stavební místo a zaplatte stavební náklady uvedené na kartě. Od této chvíle můžete stavbu či jednotku využívat společně s jakýmkoli přiřazeným efektem.

Pozor: Na některých kartách je za názvem napsáno „1x“. To znamená, že takováto karta výstavby se ve Vašem knížectví může vyskytovat pouze jednou.

Akční karty

Akční karty se vždy hrají z ruky a ihned se provede jejich efekt. Chcete-li zahrát akční kartu, přečtěte text akce na kartě svému protihráči, proveďte příslušnou akci a poté kartu odložte lícem nahoru na společný odhazovací balíček. Tato karta se tudíž po zahrání odstraní ze hry.

b) Vykládání centrálních karet

Jako centrální karty jsou označovány všechny „cesty“, „vesnice“ (s příslušnými „krajinami“) a „města“ ležící v balíčcích uprostřed mezi oběma hráči. Oba hráči mají k těmto kartám přímý přístup. Hráč na tahu může tyto karty, pokud jsou k dispozici, stavět přímo do svého knížectví zaplacením stavebních nákladů, zobrazených na rubové straně karet.

Stavba cesty

Cesty budete potřebovat k rozšiřování svého knížectví. Chcete-li postavit novou vesnici, musíte nejprve postavit cestu, neboť mezi 2 vesnicemi musí vždy ležet přesně 1 cesta.

Stavba vesnice

Vesnice je vždy pokládána na volný konec cesty. Nová vesnice přináší vlastníkovvi různé výhody:

- Za každou vesnici získává vlastník 1 vítězný bod.
- Každá vesnice přináší vlastníkovvi 2 nová stavební místa.

Stavíte-li novou vesnici, obdržíte také 2 horní karty z balíčku „krajiny“. Krajiny umístíte u volných rohů této vesnice – a sice tak, aby k Vám směřoval okraj bez symbolu suroviny.

Příklad placení stavebních nákladů



Hráč staví Klášter. Platí stavební náklady tím, že krajiny pole, vrchovinu a pohoří otočí o 90° po směru hodinových ručiček. Poté ještě vlastní 1 obilí, 1 dřevo a 1 vlnu, ale žádné cihly a žádnou rudu.

Stavba cesty



Hráč staví cestu a platí 1 dřevo a 2 cihly

Stavba vesnice



Hráč staví vesnici a platí 1 dřevo, 1 cihlu, 1 obilí a 1 vlnu. Z balíčku krajiny získal pohoří a zlatonosnou řeku. Od této chvíle při hodu „4“ na výnosy dostane vlnu a rudu, při hodu „2“ dřevo a zlato.

Stavba města

Vesnice může být přestavěna na město. Při stavbě města zaplatíte stavební náklady a město položíte na existující vesnici. Vesnice zůstane až do konce hry ležet pod městem. Také město přináší svému vlastníkovu určité výhody:

- Za každé město získává vlastník 2 vítězné body. Avšak vítězný bod za vesnici ležící pod městem se již **nebude** více počítat.
- Každé město přináší vlastníkovu 2 dodatečná stavební místa. Nyní tedy mohou být vyloženy 2 karty výstavby osady nad městem a 2 karty také pod městem.

Pozor: Také pro karty na dodatečných stavebních místech se úhlopříčně přilehlé krajiny berou jako krajiny sousedící.

c) Výměna surovin

V průběhu hry se může stát, že budete vlastnit velké množství některé suroviny, avšak potřebovat budete zcela jinou. V takovém případě můžete své suroviny vyměnit za jiné suroviny.

• Běžný směnný kurz

Můžete vždy vyměnit 3 stejné suroviny za 1 libovolnou surovinu jiného druhu. Suroviny, které odevzdáte, můžete odebrat i z více krajín.

• Vylepšený směnný kurz

Budete-li mít vyloženu některou z obchodních lodí, vylepšíte si svůj směnný kurz a můžete vyměňovat 2 stejné suroviny za 1 libovolnou surovinu jiného druhu. Jakou surovinu smíte takto vyměňovat, závisí na typu příslušné obchodní lodě.

3. Dobírání karet

Nechcete-li nebo nemůžete-li již ve své akční fázi nic provádět, je akční fáze ukončena. Poté nejprve zkontrolujte, zda máte v ruce povolený počet karet:

- Na konci svého tahu smíte mít v ruce 3 karty. Za každý bod rozvoje (symbol „kniha“) ve svém knížectví smíte mít ještě 1 kartu navíc.
- Máte-li v ruce méně karet, než máte povoleno mít, doplňte si karty v ruce na povolený počet. Karty si můžete postupně dobírat z libovolných dobíracích balíčků.
- Máte-li v ruce více karet, než máte povoleno mít, musíte z ruky odevzdat tolik karet, aby jejich počet opět odpovídal povolenému počtu karet v ruce. Karty, které z ruky odevzdáváte, vložte pod libovolný dobírací balíček.

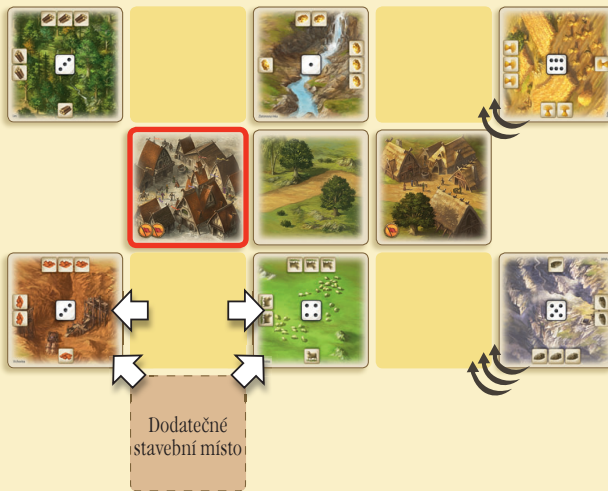
4. Výměna karty v ruce

Teď máte v ruce tolik karet, kolik máte aktuálně povoleno mít. Nyní ještě smíte 1 kartu z ruky vyměnit. Pokud chcete, vložte 1 nepotřebnou kartu pod libovolný dobírací balíček. Poté si doberte horní kartu z libovolného dobíracího balíčku.

Stavba města

Dodatečné stavební místo

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



Některé karty výstavby působí na vlevo a vpravo sousedící krajiny. Může tedy být důležité, zda kartu výstavby vyložíte nad nebo pod osadu. Avšak u obou sousedících stavebních míst nad či pod městem je lhostejné, na které stavební místo kartu výstavby vyložíte. Obě krajiny (nalevo i napravo) jsou pro obě stavební místa sousední.

Příklad: Běžný směnný kurz



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

Příklad: Vylepšený směnný kurz



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

Nebo si kartu vyberte: Vložte 1 kartu pod libovolný dobírací balíček, zaplatte 2 libovolné suroviny, vezměte si libovolný dobírací balíček, který si prohlédnete, a vyberte si z něj 1 kartu.

Pozor: V dobíracím balíčku nesmíte změnit pořadí karet!

Tyto dobrané či vyměněné karty můžete vyložit až v příštím tahu, nikoli ihned.

Další pravidla

1. Žeton síly a žeton obchodu

Na některých kartách jsou zobrazeny symboly sekery nebo váhy. Symbol sekery se nazývá bod síly, symbol váhy se nazývá bod obchodu.

- Hráč dostává žeton se sekrou, žeton síly, když má ve svém knížectví vyloženy alespoň 3 body síly A má více bodů síly než protihráč.
- Hráč dostává žeton s váhou, žeton obchodu, když má ve svém knížectví vyloženy alespoň 3 body obchodu A má více bodů obchodu než protihráč.

Vlastník žetonu si položí příslušný žeton na libovolnou sadu ve svém knížectví. Každý žeton přináší svému vlastníkovvi 1 vítězný bod. Jakmile již hráč nemá více bodů síly či již nemá více obchodních bodů než protihráč, musí příslušný žeton (a tím i vítězný bod) ihned odložit případně předat protihráči, pokud má nyní více příslušných bodů protihráč.

2. Body zručnosti a body rozvoje

Body zručnosti: Počet symbolů harfy znázorňuje zručnost hrdinů. Každý bod zručnosti Vám může přinést výhodu, když na kostce událostí padne událost *Oslava*.

Body rozvoje: Na některých stavbách je zobrazen symbol knihy, což znázorňuje body rozvoje. Za každý bod rozvoje můžete mít na konci svého tahu v ruce 0 1 kartu více.

3. Kostka událostí

Na začátku každého herního tahu hodíte zároveň s kostkou výnosů také kostkou se symboly, která se nazývá „kostka událostí“. Na této kostce je 5 různých symbolů a všechny mají rozdílný význam. 4 z těchto symbolů jsou černé. Při těchto symbolech mohou hráči obdržet suroviny navíc nebo nastane nějaká událost (viz napravo). Pátý symbol, kyj, je červený. Tato událost může mít na hráče negativní dopad, který závisí na počtu uskladněných surovin. V jakém pořadí jsou obě hosené kostky vyhodnoceny, je určeno barvou symbolu:



Bod síly

Více bodů síly ➔

Žeton síly = 1 vítězný bod



Bod obchodu

Více bodů obchodu ➔

Žeton obchodu = 1 vítězný bod



Body zručnosti Body rozvoje

Obvykle je povoleno mít na konci svého tahu v ruce 3 karty. Hráč, který postaví například Klášter, si zvýší svůj povolený limit počtu karet v ruce na 4.



Zloděj: Kdo vlastní více než 7 surovin, ztrácí všechno zlato a všechnu vlnu.



Obchod: Vlastník žetonu obchodu dostane od svého protihráče 1 surovinu dle své volby.



Oslava: Hráč, který má více bodů zručnosti, dostane 1 libovolnou surovinu. Pokud mají hráči bodů zručnosti stejně nebo nemají žádný, dostanou 1 libovolnou surovinu oba hráči.



Bohatá sklizeň: Každý hráč dostane 1 libovolnou surovinu.



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

Zkontrolujte kostku událostí:

- Je-li symbolem červený kyj, nastává událost *Zloděj*, která se jako jediná vyhodnotí ihned, tudíž **před** vyhodnocením kostky výnosů.
- Je-li symbol na kostce událostí černý, je nejprve vyhodnocena kostka výnosů. Oba hráči dostávají svůj výnos surovin. Poté se teprve vyhodnotí událost na kostce událostí.

Karta události, která je tažena v případě, že výsledek na kostce událostí byl otázník, se po provedení příslušné události vloží pod balíček karet událostí. Byla-li tažena karta *Vánoce*, zamíchá se opět celý balíček karet událostí, jak je popsáno na straně 4, a poté se vytáhne nová karta události.

Cíl hry a konec hry

Úvodní hra „První Kataňan“ končí v momentě, když jeden z hráčů bude mít na konci svého herního tahu 7 (nebo více) vítězných bodů. Tento hráč se stává vítězem hry. Za každou vesnici získává vlastník 1 vítězný bod, za každé město 2 vítězné body. Kromě toho získává vlastník žetonu síly a vlastník žetonu obchodu 1 vítězný bod.

Blahopřejeme! Zvládli jste úvodní hru „První Kataňan“. Znáte tak tedy všechna základní pravidla hry „Knížata z Katanu“. Zahrajte si ještě 1 – 2 hry „První Kataňan“, dokud se s pravidly a průběhem hry důkladně neseznámíte. Pokud již pravidla a karty úvodní hry dobře znáte, můžete přejít k tematickým hrám. Tematické hry Vám nabídnou kromě delší herní doby také o něco náročnější a rozmanitější hru, neboť

do hry přijdou nejen nové karty, ale přibudou také zcela nové druhy karet a možnosti výstavby. Začněte s tematickou sadou „Období zlata“.



Knížectví zobrazené na tomto obrázku je knížectví vítěze. Tento hráč vyhrává se 2 městy, 1 vesnicí a s žetonem síly a žetonem obchodu.

V seznamu karet (od strany 13) se nachází přehled všech karet rozříděných podle karetých sad. Pokud budete mít při hraní karet nějaké nejasnosti, podívejte se do tohoto seznamu.

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.

Všeobecná pravidla

Příprava hry

1. 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 společně zamíchejte, odpočítejte 3 karty, položte na ně licem dolů kartu *Vánoce* a na ni poté všechny zbývající karty událostí.

2. Licem nahoru ležící balíček karet výstavby

V každé tematické sadě jsou karty výstavby, které musí mít oba hráči k dispozici. Tyto karty předem vytrídíte a položte licem nahoru jako balíček karet výstavby vedle dobíracích balíčků. Karty ležící licem nahoru v tomto balíčku výstavby se neberou do ruky. Pokud hráč chce jednu 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 v tomto licem nahoru ležícím balíčku karet výstavby jsou označeny „1x“ a mohou být tudíž v každém knížectví vyloženy pouze jednou.

3. Příprava 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.

4. 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 při tom nesmí být měněno.

5. Nové uspořádání krajin

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

Doporučení:

Hrajte tematické sady ve stejném pořadí, jako jsou uvedena v těchto pravidlech..

V „Období zlata“ poznáte nový druh karet a několik jednoduchých podmínek pro akční karty.

V „Období zmatků“ přijdou do hry některé účinné karty, které můžete zahrát proti svému protihráči.

„Období rozvoje“ 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“.



Příklad balíčku karet 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*.



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



Příklad výběru startovních karet: Hráč si z jednoho dobíracího balíčku základní sady vybírá karty *Skladiště*, *Obecní dům* a *Obchodní karavana*.

6. Odhazovací balíček

Na odhazovacím balíčku je viditelná pouze horní karta ležící lícem nahoru. Zbývající karty v odhazovacím balíčku se nesmí prohlížet.

Další doplňující pravidla

1. Výstavba města

Novým druhem karet v tematických sadách jsou karty výstavby s červeným textovým polem. Tyto karty výstavby jsou karty *výstavby města* a mohou se vyložit pouze na některé ze 4 stavebních míst patřících městu.

2. Výstavba krajiny

Dalším novým druhem karet je karta výstavby s hnědým textovým polem. Tyto karty výstavby jsou karty *výstavby krajiny*. Nesmí se pokládat na stavební místa osady, ale pouze nahoru nad, případně dolů pod kartu krajiny.

3. 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 budovy, která musí být v knížectví vyložena. Kartu smíte vyložit pouze tehdy, když jsou všechny pokyny textu Vámi a Vaším protihráčem splněny. Například kartu *Lučištník* tedy nesmíte zahrát, pokud Váš protihráč nevlastní žádnou jednotku, která má alespoň 1 bod síly, neboť nemůžete žádnou jednotku odstranit.

4. Zboření jednotek a staveb

V průběhu hry se může stát, že ve svém knížectví již nebudete mít k dispozici žádné volné stavební místo. Smíte proto ze svého knížectví ve své akční fázi zdarma odstranit a odložit na odhazovací balíček vlastní stavby nebo vlastní jednotky. Odstraníte-li stavbu patřící do balíčku karet výstavby ležícího lícem nahoru, tak tuto kartu nesmíte položit na odhazovací balíček, ale musíte ji dát zpět na balíček karet výstavby ležící lícem nahoru.

5. Pořadí dobíracích balíčků

Budete-li vkládat kartu pod dobírací balíček, musíte si zvolit ten balíček, jehož karty mají stejnou rubovou stranu jako má 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.

Konec hry

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů bude mít 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 známým vítězným bodům z úvodní hry 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.



Příklad: Bude-li mezi Vašimi startovními kartami *Prádelna*, je rozumné umístit svou pastvinu směrem ven z knížectví. Později můžete při stavbě své další vesnice položit druhou (případně díky *Zvědovi* vybranou) pastvinu. Postavíte-li mezi těmito pastvinami svou *Prádelnu*, zdvojnásobíte tak výnosy obou pastvin.

Karta *výstavby města* smí být vyložena pouze na některém ze 4 stavebních míst města.



Výstavba krajiny se vykládá nad nebo pod krajinu.



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

Speciální pravidla

1. Období zlata

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

2. Období zmatků

Každý z obou dobíracích balíčků této tematické sady obsahuje 11 karet. Balíček karet výstavby ležící lícem nahoru se skládá ze dvou karet *Špeluňka*.

3. Období rozvoje

Každý z obou dobíracích balíčků této tematické sady obsahuje 12 karet. Balíček karet výstavby ležící lícem nahoru se skládá ze dvou karet *Univerzita*.

Souboj knížat

Hráli jste již všechny 3 tematické sady a znáte všechny karty? Pak se tedy můžete pustit do „Souboje 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.

Cíl hry

„Souboj knížat“ se hraje na 13 vítězných bodů.

Příprava dobíracích balíčků

Některé karty v každé tematické sadě jsou na své lícové straně označeny půlměsícem. Karty s půlměsícem vyberte a odložte do krabice. Základní karty rozdělte, stejně jako v tematických hrách, do tří dobíracích balíčků. Vedle nich položte tři dobírací balíčky s kartami 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 lícem nahoru ležící balíček karet výstavby.

Sestavení balíčku karet událostí

Také některé karty událostí jsou označeny půlměsícem. Karty událostí označené půlměsícem oddělte. Všechny karty událostí bez symbolu půlměsíce jsou vždy součástí balíčku karet událostí při „Souboji knížat“: *Vánoce*, *Výnález*, *Výnosný rož*, *Rebelie*, *Obchodník na cestách*, *Mor*. Dále náhodně vyberte 6 z 15 karet událostí označených půlměsícem. Těchto 6 karet přidejte ke kartám událostí bez půlměsíce, dejte stranou kartu *Vánoce* a karty zamíchejte. Vezměte 3 karty, na ně položte lícem dolů kartu *Vánoce* a zbývající karty položte na kartu *Vánoce*.

Období zlata



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

Období zmatků



Se *Zrádcem*, *Lučištníkem* a *Žhářem* se hra přiosťruje. 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*.

Období rozvoje



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

Dobírací balíčky při „Souboji knížat“:

Všechny karty s půlměsícem vytrďte (a odložte do krabice). Vedle 3 dobíracích balíčků základní sady položte zredukované dobírací balíčky 3 tematických sad.



Karty událostí při „Souboji knížat“:
Z karet událostí označených půlměsícem náhodně vyberte 6 karet. Tyto karty společně s kartami událostí bez půlměsíce tvoří balíček karet událostí.

Seznam karet



Základní sada (celkem 94 karet)

Centrální karty (se startovními kartami, celkem 49 karet)

- Krajiny: 4x pole, 4x pohoří, 4x zlatonosná řeka, 4x vrchovina, 4x les, 4x pastvina; z toho vždy 2x s krajinou, 1x s modrým štítem a 1x s červeným štítem na rubové straně.
- Osada Vesnice: 9x; z toho 5x s vesnicí, 2x s modrým štítem a 2x s červeným štítem na rubové straně.
- Osada Město: 7x; s městem na rubové straně.
- Cesta: 9x; z toho 7x s cestou, 1x s modrým štítem a 1x s červeným štítem na rubové straně.

Centrální karty nemůže protihráč zbourat ani napadnout.

Základní karty (Akční karty a karty výstavby, celkem 36 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 neuspokojivý hod kostkou výnosů.

Obchodní karavana (2): Můžete odevzdat 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.

Stěhování (1): Tato karta Vám může pomoci k lepšímu použití *násobičů výnosů* (viz dále).



Zlatník (2): Zlato smí být odevzdáno z různých zlatonosných řek a/nebo z *Úkrytu pro zlato*.

Zvěd (2): Tuto kartu můžete zahrát pouze ve chvíli, kdy stavíte novou vesnici. Tehdy *Zvěda* zahrajte, abyste si vybrali 2 krajiny dle svého přání.



Výstavba osady (celkem 27 karet)

Stavby

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.



Klášter (2): Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Klášter*. *Klášter* přináší 1 bod rozvoje a umožňuje tedy vlastnit 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.



Násobič výnosů (5): Cihelna (1); Huť (1); Mlýn (1); Pila (1); Přádelna (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(y), na kterou(é) *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.)

Skladiště (2): Suroviny nalevo i napravo od *Skladiště* 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 krajin vedle *Skladiště*.

Tržiště (2): Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Tržiště*. Příklad: 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 přestvo tuto surovinu zvolit.

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 lodě* se vztahují přesně na 1 druh suroviny, který může být vyměňován za lepší podmínky. Měněné suroviny mohou pocházet z různých krajin 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 zručnosti 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 „(svě)“ 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.



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 jsou otočeny Vánoce jako událost, připravte nový balíček karet událostí, jak je popsáno na straně 4. Poté táhněte novou kartu události.



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 *Klásterů* nebo *Skladišť*, dostane krajina za každou tuto sousední stavbu jednu surovinu – za předpokladu, že na krajině je k dispozici dostatek místa.

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)

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 *Úkrytu pro zlato*) umístit. Protihráč určí, ze kterých krajin zlato vezme.



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.



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.



Reiner, herold (1): I kdybyste při události *Oslava* podle pravidel nedostali žádnou surovinu, protože protihráč má více bodů zručnosti než Vy, přesto díky *Reinerovi* dostanete 1 surovinu.

Zlatník (1): Viz základní sada

Výstavba krajiny

(celkem 1 karta)

Zvláštní místo

Úkryt pro zlato (1): *Úkryt pro zlato* se vyloží u 1 libovolné krajiny nahoře 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

Celnice (1): Viz základní sada

Skladiště (1): Viz základní sada

Jednotky

Pirátská loď (2): Funkce *Pirátské lodi*, což je odstranění *Obchodní lodi* 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.



Velká obchodní loď (1): Viz základní sada

Výstavba města

(celkem 10 karet)

Cech obchodníků (2): Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Cech obchodníků*. Postavený *Cech obchodníků* je podmínkou pro jiné karty výstavby a akční karty. Odstraníte-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.



Přístav (1): *Přístav* můžete postavit i tehdy, když nevlastníte žádnou nebo méně než 3 *obchodní lodě*. V takovém případě se započítává pouze obchodní bod. 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 poškozen.



Obchodní kancelář (1): *Obchodní kancelář* můžete postavit i tehdy, když nevlastníte 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.



Sklad zboží (2): Nevlastníte-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*.



Zásobárna soli (1): *Zásobárnu soli* můžete postavit i tehdy, když nevlastníte 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.



Lichvář (1): *Lichváře* můžete postavit i tehdy, když nevlastníte žeton 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 krajínách místo, protihráč si své suroviny ponechá.



Karty událostí

(celkem 3 karty)

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.



Obchodník na cestách (1): Viz základní sada.

Závod obchodních lodí (1): Viz základní sada.



Období zmatků (celkem 28 karet)

Akční karty

(celkem 10 karet)

Loupežná výprava (1): Viz „Období zlata“.

Lučištník (2): Nevlastníte-li *Špeluňku*, nemůžete *Lučištníka* zahrát. Nevlastní-li protihráč žádnou jednotku, která má bod síly, nemůžete *Lučištníka* zahrát. Protihráč určí, kterou svou jednotku odstraní. (Dovětek „(vlastní)“ se vztahuje k turnajové hře.



Plavba za kořistí (2): Nevlastníte-li žeton síly, nemůžete *Plavbu za kořistí* zahrát. Nemá-li protihráč žádné suroviny, které můžete umístit na své krajiny, nemůžete tuto kartu zahrát.



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*.



Vlastníte-li zlato, tak si můžete zvolit, zda se *Rebelii* ubráníte zlatem nebo zahráním *Sebastiana*.

Zrádce (2): Nevlastníte-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 odložen na odhazovací balíček.



Žhář (2): Nevlastníte-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 hodu kostkou, než určíte cíl *Žháře*. (Dovětek „(vlastní)“ se vztahuje k turnajové hře.)



Výstavba osady

(celkem 5 karet)

Stavby

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



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.



Jednotky

Carl Rozvětvený Vous (1): Viz základní sada: *Obvyčejní hrdinové*.

Heinrich, strážce (1): *Heinrich* je hrdina se zvláštní schopností, kterou má vedle svých bodů síly. Máte-li ve svém knížectví vyloženou

Pozorovatelnu, jste navíc chráněni při výsledku 1 až 5 na kostce. Při spojení s *Pozorovatelnu* 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)

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.



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, tehdy 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.

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.

Špeluňka (2): Ve svém knížectví můžete postavit pouze 1 *Špeluňku*. Postavená *Špeluňka* je podmínkou pro mnoho útočných akčních karet.

Velká slavnostní sň (1): Přináší 2 vítězné body.

Karty událostí

(celkem 4 karty)

Bratrská hádka (1): Viz základní sada.

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.)

Svár (1): Viz základní sada.



VYZKOUŠEJTE
Rychlou karetní hru!



Období rozvoje

(celkem 31 karet)

Akční karty

(celkem 11 karet)

Benjamin, potulný učitel (1): Budete-li držet *Benjamin* v ruce, měli byste si výsledek hodů na kostce výnosů dobře pamatovat. Kdybyste postavili novou vesnici a poté zahráli *Benjamin*, 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 krajin, se při zahrání *Benjamin* neuplatňují.

Brigitta, moudrá žena (1): Viz základní sada.

Doktor (2): Nevlastníte-li *Lázně*, nemůžete *Doktora* zahrát.

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.)

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.

Stěhování (1): Viz základní sada.



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.



Výstavba osady

(celkem 2 karty)

Jednotky

Kanonyr (2): Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Kanonyra* vyložit. *Kanonyr* je jednotka, ale není to *hrdina*. Proto také můžete do svého knížectví vyložit 2 *Kanonyry*. Karty, které se vztahují na *hrdiny*, pro *Kanonyra* neplatí. Karty, které se vztahují na *jednotky*, pro *Kanonyra* platí.



Výstavba města

(celkem 13 karet)

Knihovna (2): Vyhledanou kartu můžete popřípadě také ihned postavit případně zahrát. (Dovětek „(vlastního)“ se vztahuje k turnajové hře.)



Lázně (3): 4 krajiny, které sousedí s městem, ve kterém jsou postaveny *Lázně*, jsou chráněny před *Morem*.



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 suroviny za každou *Lékárnu*.



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.



Sněmovna (1): Nemáte-li na kartách výstavby ve svém knížectví alespoň 2 body rozvoje, nemůžete *Sněmovnu* postavit.



Slavební jeřáb (1): Nevlastníte-li *Univerzitu*, nemůžete *Slavební jeřáb* postavit. Pouze karty výstavby města, které stojí více než 4 suroviny, se mohou díky *Slavebnímu jeřábu* stavět výhodněji. Surovina, kterou při stavbě ušetříte, Vám zůstává.

Univerzita (2): Nevlastníte-li ani *Kláster*, 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.

Mor (3): Krajiny, které sousedí se 2 městy, ztrácí pouze 1 surovinu. Výstavby krajiny, jako například *Úkryt pro zlato*, nejsou *Morem* poškozeny.



Poděkování

Autor a vydavatelství děkuje všem hráčům, kteří hru testovali, a členům týmu, kteří se podíleli na vývoji a výrobě této hry.

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.

Praha 8, Thámova 13

www.albi.cz

www.modernihry.cz

Infolinka: +420 737 221 010

© 2010 KOSMOS Verlag

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH

www.catan.com



Zloděj: Kdo vlastní více než 7 surovin, ztrácí všechno zlato a všechnu vlnu.



Obchod: Vlastník žetonu obchodu dostane od svého protihráče 1 surovinu dle své volby.



Oslava: Hráč, který má více bodů zručnosti, dostane 1 libovolnou surovinu. Jinak dostanou 1 libovolnou surovinu oba hráči.



Bohatá sklizeň: Každý hráč dostane 1 libovolnou surovinu.



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



VYZKOUŠEJTE TAKÉ SAMOSTATNĚ HRATELNOU HRU

OBCHOD V EVROPĚ

Obchod v Evropě vzkvétá! Samostatně hratelná verze Osadníků z Katanu, ve které místo osídlování rovnou obchodujete. Budujte obchodní stezky, obchodujte se svými partnery a doručte všechno své zboží jako první!

Přejeme Vám spoustu zábavy s OSADNÍKY Z KATANU!

