

CATAN

OSADNÍCI Z KATANU

POKLADY, DRACI A OBJEVITELÉ — SCÉNÁŘE K ROZŠÍŘENÍM —

Pravidla

Vítejte u nových dobrodružství na Katanu!

Rozšíření **Poklady, draci a objevitelé** obsahuje 6 různých scénářů. Tyto scénáře jsou připraveny hlavně pro fanoušky Osadníků z Katanu, kteří již mají zkušenosti s rozšířeními „Námořníci“ a „Města a rytíři“ a rádi by si zahráli nějaké obtížnější scénáře. Větší obtížnost nabídnou scénáře „Pouštní draci“, „Velký Katan“, „Zavlažovací kanál“ a „Prokletá země“. Kdo by však chtěl hrát něco snadnějšího a rád objevuje katanské ostrovy, užije si zábavu při scénářích „Ostrovy pokladů“ a „Cesta do neznáma“. Ale také pro všechny, kteří rádi vymýšlejí vlastní scénáře nebo upravují existující scénáře, nabízí rozšíření „Poklady, draci a objevitelé“ hojnost komponent. Přejeme příjemnou zábavu při prozkoumávání Katanu!

Poznámka k pravidlům

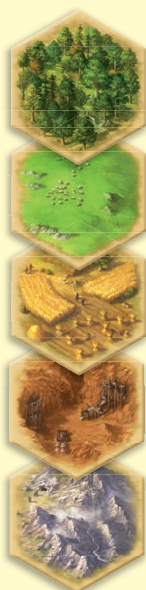
Pro všechny scénáře všeobecně platí pravidla základní hry a rozšíření „Námořníci“. U scénářů, které budete hrát zároveň i s rozšířením „Města a rytíři“, použijte zároveň pravidla tohoto rozšíření. Pravidla, která platí při kombinování rozšíření „Námořníci“ s rozšířením „Města a rytíři“, jsou popsána v pravidlech pro rozšíření „Města a rytíři“ na straně 9 v kapitole „Hra s rozšířením Námořníci“. U každého scénáře jsou navíc uvedeny odchylky od těchto pravidel a případně i dodatečná pravidla.

OBSAH

Ostrovy pokladů	2
Cesta do neznáma	4
Velký Katan	7
Pouštní draci	10
Zavlažovací kanál	13
Prokletá země	15

KOMPONENTY

12 dílků krajiny



3x les

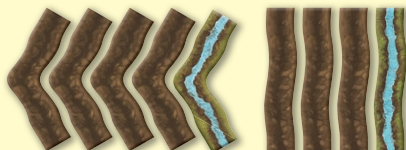
3x pastvina

2x pole

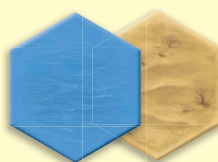
2x vrchovina

2x hory

9 žetonů kanálu



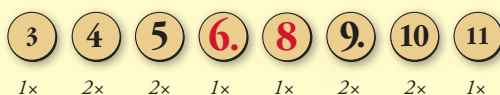
6 dílků moře/poušť



16 měst (ve 4 barvách)



12 žetonů s čísly



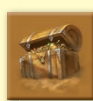
2 části rámu



19 žetonů draků



20 žetonů pokladů

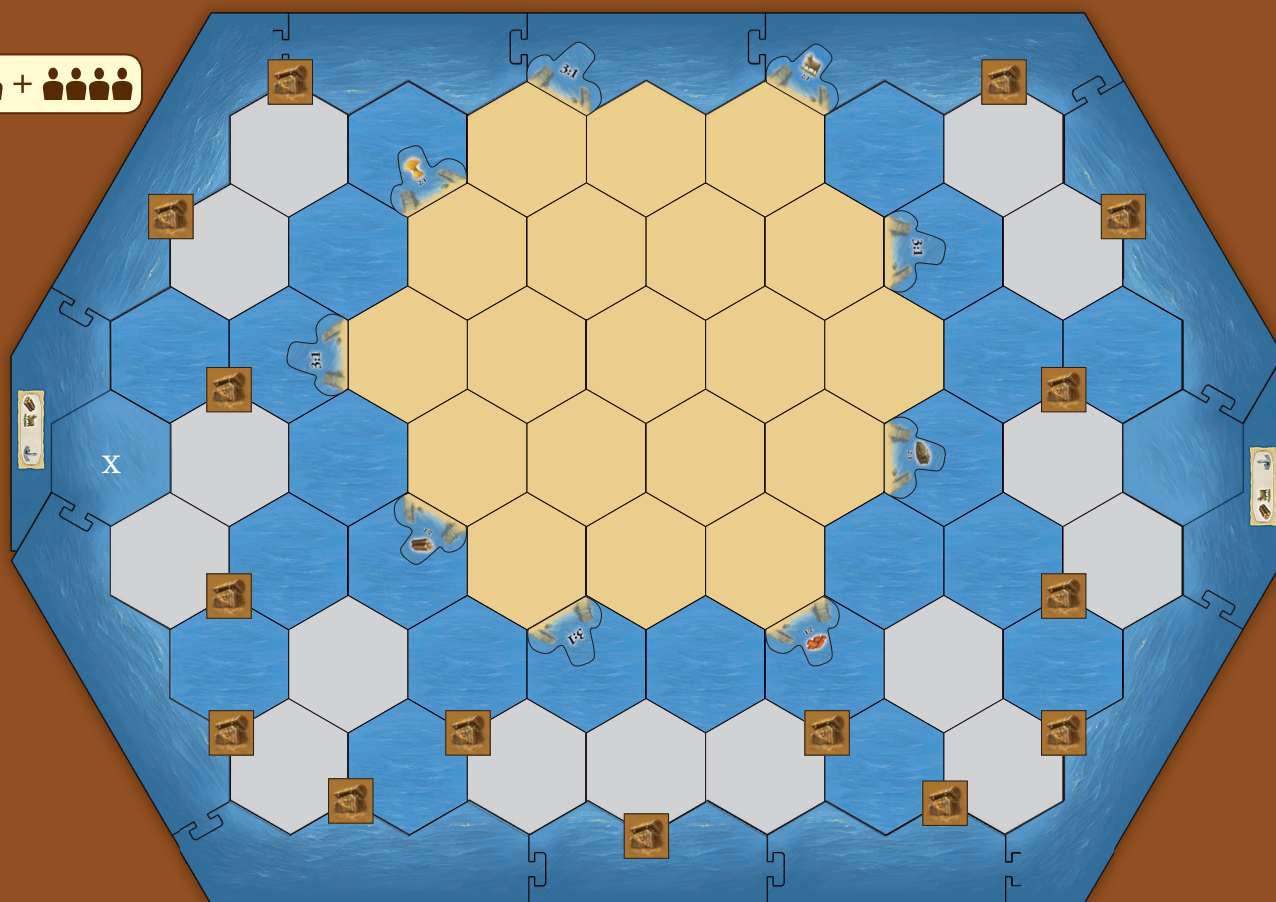


5 sáčků



Poznámka: aby se komponenty z různých rozšíření od sebe lépe při uklidu oddělovaly, jsou šestiúhelníkové dílky a žetony s čísly patřící do rozšíření „Poklady, draci a objevitelé“ opatřeny tímto symbolem:





HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 a 4 hráči)

Hlavní ostrov a moře 	Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem	Dodatečný materiál: 5× speciální přístav, 4× přístav 3:1		
	Počet	22	1	—	4	3	3	4	4	41			
	Žetony s čísly	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Celkem	20 žetonů pokladů
	Počet	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18	
Ostrovky pokladů 	Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem	20 katanských žetonů		
	Počet	3	2	2	2	2	2	2	1	1		15	
	Žetony s čísly	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Celkem	
	Počet	1	1	2	1	1	—	1	2	1	—	10	

OSTROVY POKLADŮ

OSTROVY POKLADŮ

Kdo první objeví některý ostrov pokladů? Lákadlem nejsou jen vítězné body za osídlení malých ostrovů kolem Katanu, ale na své objevitele zde čekají také cenné poklady.

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní ostrov: sestavte jej podle pravidel základní hry. Nakonec přiložte dílky moře a přístavy.

Ostrov pokladů (šedá políčka): rubem nahoru zamíchejte 3 mořské dílky, 2 pouště a zbývající dílky krajiny uvedené v tabulce a vyložte je lícem dolů do šedé oblasti dle obrázku. Žetony s čísly zamíchejte rubem nahoru a jako skrytou hromádku (číslly dolů) položte vedle herního plánu.

Žetony pokladů: žetony zamíchejte nahoru stranou s truhlou.

15 žetonů pokladů rozmístěte tak, jak je zobrazeno. Zbývajících 5 žetonů pokladů položte stranou s truhlou nahoru do zásoby vedle herního plánu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Hráči musí obě své první vesnice se silnicemi založit na hlavním ostrově, jak je popsáno v základní hře „Osadníci z Katanu“. Založí-li hráč svou vesnici na pobřeží, smí místo silnice umístit na pobřeží loď.

Pirát / Zloděj

Ve hře bude jak pirát, tak také zloděj. Zloděj začíná na jedné ze dvou pouští. Pirát začíná na dílku moře označeném X.

Objevování

Jakmile hráč umístí loď či silnici a příslušná křižovatka sousedí s neobjeveným dílkem krajiny, odhalte tento dílek krajiny.

Odhalení dílku krajiny s výnosem: hráč vezme ze zásoby jeden žeton s číslem a položí jej lícem nahoru na tento dílek krajiny. Jako odměnu za svůj objev si hráč smí ihned vzít jednu kartu se surovinou této krajiny. Pokud hráč odkryl dílek zlatonosné řeky, může si vzít libovolnou surovinu.

Odhalení pouště nebo dílku moře: hráč si ihned vezme ze zásoby žeton pokladu.

Poklady

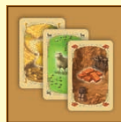
Umístí-li hráč loď či silnici a na příslušné křižovatce leží žeton pokladu, vezme tento žeton pokladu a odhalí jej. Podle zobrazeného pokladu si hráč ihned vezme příslušné suroviny nebo kartu rozvoje nebo zdarma postaví silnici či loď.



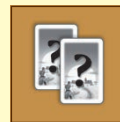
Přední strana
žetonu pokladu



Hráč získává jednu
libovolnou surovinu.



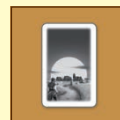
Hráč získává jedno
obilí, jednu vlnu
a jednu cihlu.



Hráč získává dvě
libovolné suroviny.



Hráč postaví dvě
silnice nebo dvě lodě
nebo jednu silnici
a jednu loď.



Hráč získává jednu
akční kartu.

Důležité upozornění: pokud hráč získal poklad, musí si příslušnou výhodu vzít ihned. Tudíž si nemůže žeton pokladu ponechat a jeho výhodu využít později.

Zvláštní vítězné body

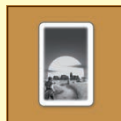
Pokaždé, když některý hráč založí první vesnici na příslušném ostrově pokladů, obdrží jeden zvláštní vítězný bod (katanský žeton), který si položí viditelně před sebe.

KONEC HRY

Ve třech hráčích vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 15 vítězných bodů. Ve čtyřech hráčích vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 14 vítězných bodů.

KOMBINACE S ROZŠÍŘENÍM MĚSTA A RYTÍŘI

Scénář „Ostrov pokladů“ se dá dobře kombinovat také s rozšířením „Města a rytíři“. V takovém případě se bude hrát na 16 vítězných bodů ve čtyřech hráčích případně na 17 vítězných bodů ve třech hráčích. Pravidla, na která musíte při kombinování dbát, jsou popsána v pravidlech rozšíření „Města a rytíři“ (strana 9). Pro tento scénář platí při hře s rozšířením „Města a rytíři“ následující změna v pravidlech:



Pokud hráč obdrží žeton pokladu, na kterém je zobrazena akční karta, vezme si hráč libovolnou horní kartu pokroku z jednoho ze 3 balíčků.

Scénář 2 CESTA DO NEZNÁMA

Scénář pro rozšíření Námořníci, také dobře
bratelný s rozšířením Města a rytíři



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 hráči)

Hlavní ostrov a moře 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	Dodatečný materiál: 4× přístav 3:1
	Počet	13	1	—	2	2	2	4	3	27	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	1	2	1	2	2	1	2	1	—
Neznámé moře 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	17 žetonů pokladů (3 žetony pokladu se náhodně odstraní) 5× speciální přístav
	Počet	6	2	2	3	3	3	1	2	22	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (4 hráči)

Hlavní ostrov a moře Neznámé moře 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	Dodatečný materiál: 4× přístav 3:1 20 žetonů pokladů 5× speciální přístav
	Počet	15	—	—	2	3	3	4	4	31	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	1	2	2	3	2	2	2	1	
	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	
	Počet	9	3	2	4	4	4	3	3	32	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	3	2	3	1	1	3	2	3	

CESTA DO NEZNÁMA

Před pobřežím Katanu se rozprostírá neprozkoumané moře. Nové ostrovy, zlato a poklady čekají na to, až je objevíte. Rychle vztyčte plachty na svých lodích a vyrazte dál do neznámých moří.

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní ostrov: dílky krajiny hlavního ostrova zamíchejte a náhodně je rozmístěte lícem nahoru do světle hnědých oblastí (ve hře tří hráčů bude nejdříve umístěna poušť, jak je zobrazeno na obrázku). Žetony s čísly rozmístěte na dílky krajiny přesně podle obrázku. Umístěte dílky moří (6 z nich vezměte z tohoto rozšíření „Poklady, draci a objevitelé“ – s pouští na zadní straně). Přístavy 3:1 umístěte dle obrázku.

Neznámé moře: 2 pouště a 2 zlatonosné řeky budou umístěny lícem nahoru dle obrázku. Na zlatonosné řeky položte žeton s číslem 6 popřípadě 8. Zbývajících 18 dílků (6× moře a 12× krajina) zamíchejte a umístěte rubem nahoru. Zbývající žetony s čísly pro dosud neobjevené dílky krajiny otočte rubovou stranou nahoru, zamíchejte a jako skrytou hromádku (číslu dolů) položte vedle herního plánu.

Žetony pokladů: žetony pokladů zamíchejte a stranou s truhlou nahoru je umístěte na pozice zobrazené na obrázku.

Speciální přístavy: speciální přístavy jsou položeny vedle připraveného herního plánu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč začíná se 3 vesnicemi na hlavním ostrově. Nejprve všichni hráči založí své první dvě vesnice, každou s jednou sousedící lodí případně sousedící silnicí, jak je popsáno v základní hře „Osadníci z Katanu“. Jakmile poslední z hráčů založil svou druhou vesnici, založí následně ihned ještě svou třetí vesnici s jednou silnicí nebo lodí. Poté po směru hodinových ručiček zakládají svou třetí vesnici také všichni ostatní hráči. Každý hráč dostane suroviny z krajiny, které obklopují jeho třetí vesnici.

Pirát / Zloděj

V tomto scénáři se hraje pouze se zlodějem a nikoli s pirátem.

Objevování

Jakmile hráč umístí loď či silnici a příslušná křižovatka sousedí s neobjeveným dílkem, odhalte tento dílek. Pokud to je dílek krajiny, vezme hráč horní žeton s číslem z připravené hromádky a položí jej lícem nahoru na odhalený dílek krajiny. Jako odměnu za svůj objev si hráč ihned vezme jednu kartu se surovinou této krajiny. Leží-li na příslušné křižovatce také žeton pokladu, odhalí hráč nejprve poklad a poté dílek. Pokud je odhalen dílek moře, nestane se nic dalšího.

Poklady

Umístí-li hráč loď či silnici a na příslušné křižovatce leží žeton pokladu, vezme tento žeton pokladu a podívá se na jeho zadní stranu. Nyní má dvě možnosti:

- Buď žeton ihned využije a vezme si odměnu, jak je popsáno ve scénáři 1 na straně 3 (dle symbolu si vezme zobrazené suroviny nebo akční kartu nebo zdarma postaví 2 silnice či lodě).
- Nebo žeton pokladu nevyžije a položí si jej stranou s obrázkem truhly nahoru před sebe.

Za nevyužité žetony pokladů dostane hráč následující výhody:

- **Jeden žeton pokladu:** při hodu „7“ ztratí hráč suroviny pouze tehdy, když jich má více než 9.
- **Dva žetony pokladu:** hráč si vezme jeden speciální přístav ze zásoby a přiloží jej ke své vesnici nebo městu na pobřeží. Od této chvíle smí obchodovat se zobrazenou surovinou v poměru 2:1.
- **Tři žetony pokladu:** tři žetony pokladu se počítají jako 1 vítězný bod.
- **Čtyři žetony pokladu:** čtyři žetony pokladu se počítají jako 2 vítězné body.

Příklad:

Pokud před hráčem leží 1 poklad, bude mít až do konce hry výhodu „9 karet“. Jakmile před sebe položí druhý nevyužitý poklad, postaví speciální přístav a zároveň pro něj platí výhoda „9 karet“. Při třetím nevyužitém pokladu stále hráč využívá obě předchozí výhody a navíc získává 1 vítězný bod. Při čtvrtém nevyužitém pokladu hráč nadále využívá první dvě výhody a navíc získává další vítězný bod, tudíž 2 vítězné body.

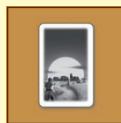
Hráč před sebou nesmí mít vyloženy více než 4 žetony pokladů. Hráč, který již před sebe 4 žetony pokladu vyložil, musí svůj následující žeton pokladu využít ihned a vzít si odměnu.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 12 vítězných bodů.

KOMBINACE S ROZŠÍŘENÍM MĚSTA A RYTÍŘI

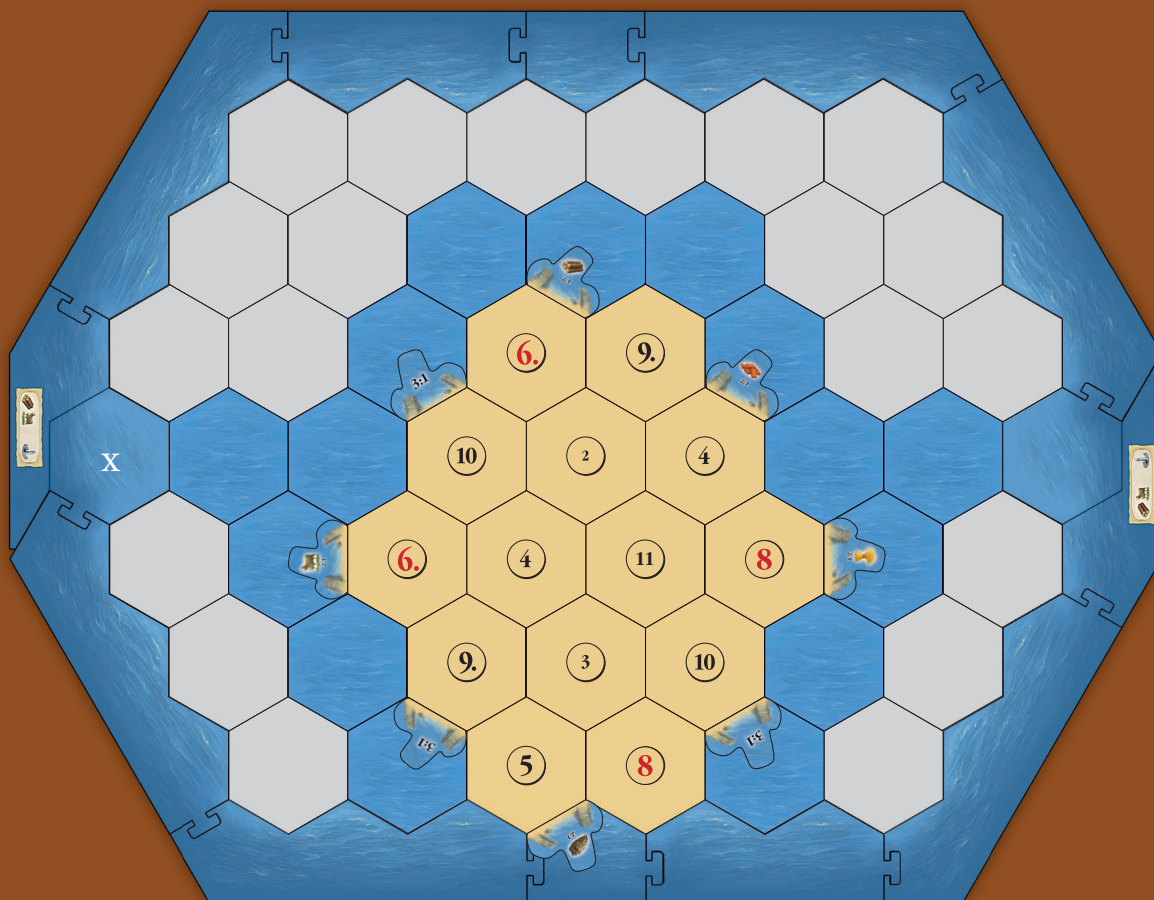
Scénář „Cesta do neznáma“ se dá dobře kombinovat také s rozšířením „Města a rytíři“. V takovém případě namísto druhé vesnice každý hráč založí město. Hra skončí, když některý z hráčů dosáhne ve svém tahu 14 vítězných bodů. Pravidla, na která musíte při kombinování dbát, jsou popsána v pravidlech rozšíření „Města a rytíři“ (strana 9). Pro tento scénář platí při hře s rozšířením „Města a rytíři“ následující změna v pravidlech:



Pokud hráč obdrží žeton pokladu, na kterém je zobrazena akční karta, vezme si hráč libovolnou horní kartu pokroku z jednoho ze 3 balíčků.

Scénář 3 VELKÝ KATAN

Scénář pro rozšíření Námořníci, také dobře
bratelný s rozšířením Města a rytíři



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 hráči)

Hlavní ostrov a moře



Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem		
Počet	15	—	—	3	2	3	3	3	29		
Žetony s čísly											Celkem
Počet	1	1	2	1	2	2	2	2	1	—	14

Nové ostrovy

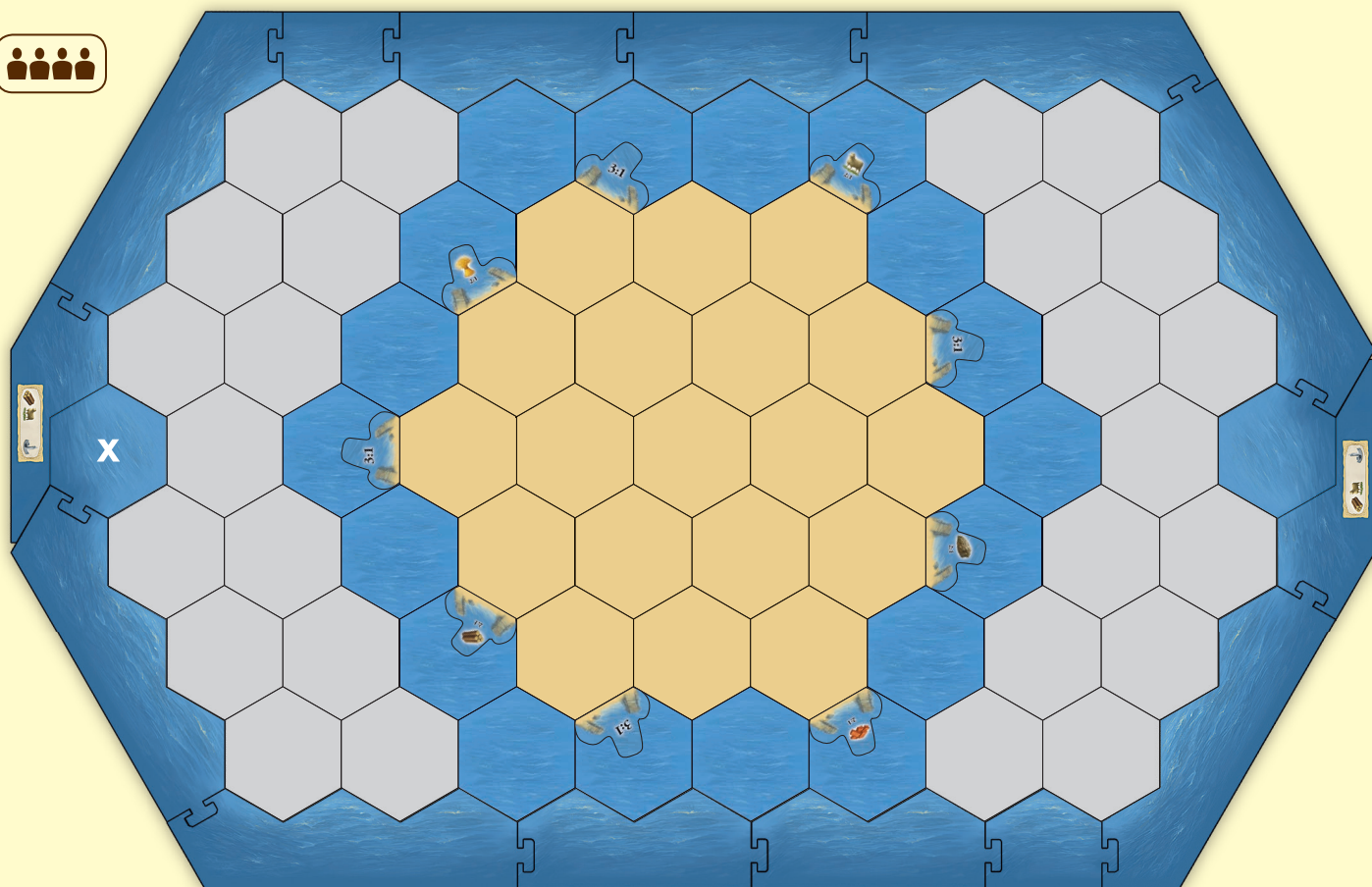


Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem		
Počet	3	—	—	3	3	3	2	3	17		
Žetony s čísly											Celkem
Počet	—	1	—	1	—	—	1	—	1	—	4

Dodatečný materiál:

5× speciální přístav,
3× přístav 3:1

Scénář 3 VELKÝ KATAN



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (4 hráči)

Hlavní ostrov a moře



Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem		
Počet	18	1	—	4	3	3	4	4	37		
Žetony s čísly											Celkem
Počet	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	

Nové ostrovy



Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem		
Počet	7	1	—	3	3	4	4	4	26		
Žetony s čísly											Celkem
Počet	—	1	1	1	—	—	1	1	—	5	

Dodatečný materiál:

5× speciální přístav,
4× přístav 3:1

Scénář 3

VELKÝ KATAN

VELKÝ KATAN

Předpokládejme, že na Katanu nepoběží vše tak hladce jako dosud. Co by bylo, kdyby někdy došly zdroje surovin? V tomto scénáři se stane přesně to. To znamená, že musíte stavět lodě a osídlovat okolní ostrovy, abyste našli nové zdroje surovin. Kdo se včas na nové ostrovy nedostane, nebude mít brzy nic, z čeho by mohl stavět.

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní ostrov: ve hře tří hráčů vznikne hlavní ostrov náhodným rozmístěním 14 dílků krajiny v hnědé oblasti. Dílky jsou náhodně umísťovány stranou s krajinou nahoru a na ně jsou položeny žetony s čísly, jak je zobrazeno na obrázku. Ve hře čtyř hráčů připravte hlavní ostrov podle pravidel základní hry. Dílky moří umístěte tak, jak je zobrazeno na obrázku.

Nové ostrovy: tato oblast je vyznačena šedě. Zamíchejte dílky pro nové ostrovy uvedené v tabulce (20 pro tři hráče a 26 pro čtyři hráče) a vyložte je náhodně do šedé oblasti stranou s krajinou nahoru. Žetony s čísly pro nové ostrovy uvedené v tabulce (4 pro tři hráče a 5 pro čtyři hráče) zamíchejte zadní stranou nahoru a položte číslem dolů na hromádku vedle herního plánu.

Města: každý hráč dostane navíc 4 města ve své barvě z rozšíření „Poklady, draci a objevitelé“ a může tudíž postavit až 8 měst.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Hráči zakládají své první dvě vesnice se silnicí na hlavním ostrově, jak je popsáno v základní hře „Osadníci z Katanu“. Pokud hráč založí svou vesnici na pobřeží, může namísto silnice umístit na pobřeží loď.

Piráta / Zloděje

Ve hře bude jak pirát, tak také zloděj. Zloděj začíná na poušti. Pirát začíná na mořském poli označeném X.

Pravidla vyčerpání

Jakmile hráč umístí loď či později silnici a příslušná křižovatka sousedí s dílkem krajiny bez žetonu s číslem, vezme horní žeton s číslem z připravené hromádky a položí jej lícem nahoru na tento dílek krajiny. Pokud je hromádka dobrána, musí hráč vzít jeden žeton s číslem z hlavního ostrova a položit jej na příslušný dílek krajiny nového ostrova. Hráč smí odstranit pouze ten žeton s číslem, který splňuje tři následující pravidla:

1. Na novém ostrově nesmí ležet čísla 6 a 8 vedle sebe.
2. Hráč musí vzít žeton s číslem z takové krajiny, u které má postavenou vlastní vesnici nebo město.
3. Když hráč odstraní žeton s číslem, musí na hlavním ostrově u každé vesnice nebo města zůstat na sousedních krajinách alespoň jeden žeton s číslem.

Teprve poté, když není možno dodržet všechna tři pravidla, může hráč tato pravidla postupně v pořadí 1–3 ignorovat.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 18 vítězných bodů.

KOMBINACE S ROZŠÍŘENÍM MĚSTA A RYTÍŘI

Scénář „Velký Katan“ se dá dobře kombinovat také s rozšířením „Města a rytíři“. V takovém případě hra skončí, když některý z hráčů dosáhne ve svém tahu 20 vítězných bodů. Pravidla, na která musíte při kombinování dbát, jsou popsána v pravidlech rozšíření „Města a rytíři“ (strana 9).

Scénář 4 POUŠTNÍ DRACI

Scénář pro rozšíření Námořníci. Nelze (!) kombinovat
s rozšířením Města a rytíři



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 hráči)

Hlavní ostrov a moře 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	Dodatečný materiál: 18 žetonů draků, 4× přístav 3:1 5× speciální přístav
	Počet	18	3	—	3	3	3	4	3	37	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	2	2	2	2	2	2	1	
Sousední ostrov 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	
	Počet	—	—	1	4	3	3	4	4	19	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	2	3	2	2	2	2	2	

Scénář 4 POUŠŤNÍ DRACI



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU(4 hráči)

Hlavní ostrov a moře 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	Dodatečný materiál: 18 žetonů draků, 4× přístav 3:1
	Počet	15	3	—	3	3	3	4	3	34	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	2	2	2	2	2	2	1	—
Sousední ostrov 	Šestiúhelníkové dílky									Celkem	5× speciální přístav
	Počet	—	—	2	4	4	4	4	4	22	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	3	3	2	2	3	3	2	1

Scénář 4 POUŠTNÍ DRACI

POUŠTNÍ DRACI

Na Katanu panuje blahobyt a klid. Avšak tento stav již nebude mít dlouhého trvání. Draci se seskupují v Pustině, vábeni bohatstvím měst a vesnic. S každou novou postavenou vesnicí a každým novým postaveným městem se jich objevuje více a více. A tak se blíží chvíle, kdy se tato divoká horda nebude děle zdržovat v Pustině a vydá se jako bouře na Katan. Poté již osadníkům zbude jen útek na neobydlený sousední ostrov na východě. Tam mohou osadníci opět nabrat sílu, aby draky ze svého domova vyhnali.

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní ostrov: tři pouště jakož i oba lesy a obě pastviny budou vyloženy tak, jak je zobrazeno. Zbývající dílky hlavního ostrova zamíchejte rubem nahoru a náhodně je vyložte na světle hnědou oblast krajinami nahoru. Žetony s čísly položte na dílky krajiny dle obrázku. Nakonec dle obrázku umístěte mořské dílky a přístavy 3:1.

Sousední ostrov: v tabulce uvedené dílky krajiny zamíchejte a krajinami nahoru vyložte na šedou oblast. Žetony s čísly a přístavy na sousedním ostrově umístěte dle obrázku.

Pouštní draci: 18 žetonů pouštních draků položte dračí stranou nahoru vedle připraveného herního plánu. Rubová strana žetonů draků nemá v tomto scénáři žádný význam.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Hráči musí obě své první vesnice se silnicemi založit na hlavním ostrově, jak je popsáno v základní hře „Osadníci z Katanu“ Založí-li hráč svou vesnici na pobřeží, smí místo silnice umístit na pobřeží loď.

Piráta / Zloděje

Piráta ani zloděje nebudou v tomto scénáři nasazeni do hry. Pokud na kostkách padne součet „7“, ztratí všichni hráči, kteří mají více než 7 surovin, jako obvykle polovinu svých karet surovin. Hráč, který součet „7“ hodil, si smí poté vzít od jednoho libovolného spoluhráče náhodně jednu kartu suroviny z ruky.

Shromažďování draků

Pokaždé, když některý z hráčů postaví vesnici či město, musí umístit tři pouštní draky (při hře 3 hráčů) případně dva pouštní draky (při hře čtyř hráčů) na jednu ze tří pouští. Pouštní draci by měli být na 3 pouště rozdělováni pokud možno rovnoměrně.

Jakmile je všech 18 pouštních draků umístěno na pouště, započne dračí bouře:

- Od této chvíle pokaždé, když je hozeno číslo dílku, který sousedí s pouštním drakem, vezměte pouštní draka z některého dílku pouště a umístěte jej na tento sousedící dílek. Na každý dílek krajiny může být umístěn vždy pouze jeden pouštní drak.
- Pokud se hozené číslo nachází na 2 dílcích krajiny, které obě sousedí s pouštním drakem, pak bude na oba dílky krajiny umístěn jeden pouštní drak z pouště.
- Pouštní draky odebírejte z pouští pokud možno rovnoměrně.



Příklad:

1. Hráč na kostkách hodí „3“. Protože žádný dílek krajiny s pouštním drakem nesousedí s dílkem s číslem „3“, nic se nestane.
2. Hráč na kostkách hodí „8“. Vrchovina s „8“ sousedí se dvěma pouštěmi s draky. Hráč vezme jeden žeton pouštního draka z pouště, kde leží nejvíce pouštních draků, a položí jej na příslušnou vrchovinu.
3. Hráč na kostkách hodí „5“. Protože pastvina s „5“ sousedí s jílovištěm, na kterém je pouštní drak, je na tuto pastvinu umístěn jeden žeton pouštního draka z pouště, na které se nachází nejvíce žetonů.

Dračí prokletí

Žeton pouštního draka na dílku krajiny způsobí:

Blokování surovin: pouštní drak blokuje žeton s číslem na obsazeném dílku. Sousedící vesnice nebo města již nedostanou žádné suroviny z tohoto dílku.

Pozor: než je na příslušný dílek pouštní drak umístěn, získají majitelé sousedních vesnic či měst při výnosu surovin suroviny jako obvykle. Pouštní drak je na žeton s číslem umístěn až po výnosu surovin.

Blokování silnic: silnice, která leží mezi dvěma dílky obsazenými pouštním drakem, je blokována. Pro znázornění toho se příslušná silnice otočí o 90 stupňů. Blokováná silnice se nezapočítává do „Nejdelší obchodní cesty“ a také nesmí být z této silnice stavěna žádná nová navazující silnice či vesnice.

Blokování vesnic/měst: vesnice nebo město, které je obklopeno pouze dílky krajiny, na kterých jsou pouštní draci, je rovněž blokováno. Blokována vesnice popřípadě město nepřináší svému majiteli žádné vítězné body.

Upozornění: pouštní draci nemohou být umísťováni na dílky moře. Vesnice nebo města na pobřeží, případně přístavy, nemohou být blokovány.

Útek osadníků

Během tohoto scénáře pouštní draci většinou obsadí všechny dílky krajiny domácího ostrova a zablokují tedy příjem všech surovin. Proto je v tomto scénáři důležité, postavit včas loď na bezpečný sousední ostrov a tam vybudovat nové vesnice a města. S novou silou poté mohou hráči s pomocí svých rytířů zahnat pouštní draky na útek z hlavního ostrova.

Pomsta rytířů

Hráč, který vyloží svou kartu rytíře, může odstranit jednoho pouštního draka z jednoho dílku krajiny, který si zvolí. Odstraněný pouštní drak je odstraněn ze hry a vyložená karta rytíře odhozena na odhazovací balíček. Protože v tomto scénáři není žádný zloděj, mohou být karty rytířů vykládány pouze k tomu, aby byl odstraněn drak z hlavního ostrova. Žádný hráč nesmí při vyložení rytíře loupit surovinu. V tomto scénáři se také nehraje s kartou „Největší vojsko“.

Pokud je z dílku krajiny odstraněn pouštní drak, přináší tento dílek výnosy již při dalším hodu kostkami. Pokud blokováná silnice, vesnice nebo město sousedí s osvobozeným dílkem krajiny, je blokování zrušeno.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 13 vítězných bodů.

Scénář 5 ZAVLAŽOVACÍ KANÁL

Scénář pro rozšíření Města a rytíři
a rozšíření Námořníci



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 a 4 hráči)

Hlavní ostrov 	Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem	Dodatečný materiál: 9 žetonů kanálu, 18 katanských žetonů 4× přístav 3:1 4× speciální přístav		
	Počet	19	1	—	6	4	5	5	4	44			
	Žetony s čísly												Celkem
	Počet	1	3	3	3	3	2	3	3	2		1	24
	Šestiúhelníkové dílky	 Moře	 Poušť	 Zlatonosná řeka	 Pole	 Vrchovina	 Hory	 Pastvina	 Les	Celkem			
Počet	—	3	2	—	—	—	—	—	—	5			
Malé ostrovy 	Žetony s čísly											Celkem	
	Počet	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	2	

ZAVLAŽOVACÍ KANÁL

ZAVLAŽOVACÍ KANÁL

Po období velkého sucha je úrodná půda na západě Katanu zpustlá a hrozí hladomor. Proto se obyvatelé Katanu rozhodli společně postavit zavlažovací kanál, který má přivést vodu z vysoko položeného plesa (B) na východě Katanu až do pouštní kotliny (A) na západě. Na stavbu kanálu vyslali ostrované své rytíře, kteří se ihned vyzbrojili rýči a dali se do práce. Teprve poté, co bude kanál dokončen a pouštní kotlina zatopena, budou pole opět produkovat cenné obilí.

PŘÍPRAVA HRY

Dílký krajiny: dílky polí a dílky hor budou umístěny krajinami nahoru přesně dle obrázku. Poušť (A) vezměte z rozšíření „Poklady, draci a objevitelé“ (na zadní straně je moře). Dle obrázku umístěte také dílky moře a malé ostrovy. Na světle hnědou oblast náhodně umístěte zbývající dílky krajin (4× jíl, 5× vlna a 4× dřevo) krajinami nahoru.

Žetony s čísly: na obě zlatonosné řeky a všechny dílky polí umístěte žetony s čísly dle obrázku. Poté žetony s čísly na polích otočte zadní stranou nahoru. Dokud nebude poušť (A) zatopena vodou, nebudou pole produkovat žádné suroviny. Zbývající žetony s čísly rozdělte náhodně. Žetony s červenými čísly nesmí ležet vedle sebe.

Přístavy a Katanské žetony rozmístěte dle obrázku.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč začíná se 2 vesnicemi a 1 městem na hlavním ostrově. Nejprve si všichni hráči založí jednu vesnici a poté namísto své druhé vesnice založí město, vše s jednou sousedící silnicí popřípadě lodí (viz omezení níže). Pro pořadí zakládání platí pravidla základní hry. Jakmile poslední z hráčů založil své město, umístí následně ihned ještě svou druhou vesnici se silnicí nebo lodí. Po směru hodinových ručiček poté také všichni ostatní hráči založí svou druhou vesnici. Každý hráč dostane suroviny z těch krajin, které obklopují jeho poslední založenou vesnici (v tomto případě také obilí za neúrodná pole).

Omezení:

- Každý hráč musí založit alespoň jednu vesnici nebo město na pobřeží. Jezero na východě se nepočítá jako pobřeží.
- Pokud hráč založí vesnici nebo město na pobřeží, musí k němu připojit loď.

Piráť / Zloděj

Ve hře bude použit pouze zloděj, který začíná hru na libovolné poušti.

Nové úkoly pro rytíře

Rytíři smí být povoláni pouze na hlavním ostrově. V tomto scénáři budou mít mnohostranné použití.

1. Použití jako stavitele kanálu

Jakmile stojí na křižovatkách krajiny s katanským žetonem 2 **aktivní** rytíři, vykopou kanál: oba katanské žetony se z krajiny odstraní a místo nich se na tuto krajinu položí jeden žeton kanálu stranou s příkopem (ne s vodou) nahoru. Žeton kanálu nasměrujte tak, aby každý jeho konec mířil na nejbližší katanský žeton nebo kanál na sousední krajině. Podle toho, jaký směr bude žeton kanálu mít, vyberte žeton kanálu buď rovný, nebo zahnutý. Pokud všichni aktivní rytíři patří jedné hráči, tak tento hráč dostane oba odstraněné katanské žetony. Pokud aktivní rytíři patří různým hráčům, tak každý z obou hráčů dostane jeden odstraněný katanský žeton. Každý katanský žeton se počítá jako jeden vítězný bod.

Upozornění: stavba kanálu se provede bezprostředně po aktivaci druhého rytíře. Není tudíž možné, aby byl u příslušné krajiny aktivován třetí rytíř ještě před vykopáním kanálu. Při stavbě kanálu nemá síla rytíře žádný význam. Po vykopání kanálu zůstávají zúčastnění rytíři aktivní.

Příklad: Na obrázku vlevo stojí 2 rytíři u dílku, na kterém má být postaven kanál. „Červený“ hráč již svého rytíře aktivoval.



Nyní svého rytíře aktivoval také „oranžový“ hráč. Oba katanské žetony jsou ihned odstraněny. „Červený“ i „oranžový“ hráč dostanou každý jeden katanský žeton, který znamená jeden vítězný bod. Na místo obou katanských žetonů se umístí žeton kanálu.

2. Použití jako zlatokopa

Pokud má hráč souvislou linii lodí ke křižovatce zlatonosné řeky na malém ostrově, může na tuto křižovátku přemístit rytíře. Pokud rytíř stojí na této křižovatce, obdrží hráč pokaždé, když je na kostkách hozeno „8“, libovolnou surovinu. Aby tuto surovinu získal, nemusí být příslušný rytíř aktivní. Pokud má hráč 2 své rytíře stojící u stejné zlatonosné řeky, získá pouze jednu libovolnou surovinu, když je na kostkách hozeno „8“.

3. Použití jako obchodníka

Pokud má hráč rytíře na křižovatce s přístavem na malém ostrově, může využívat výhodu příslušného speciálního přístavu. Aby mohl tuto výhodu použít, nemusí být příslušný rytíř aktivní.

Pozor: rytíři na malých ostrovech se nezapočítávají při obraně proti barbarům.

Zhotovení kanálu

Ve hře je celkem 9 žetonů kanálů. Jakmile je postaven předposlední žeton kanálu, je celý kanál hotový. Zbývající dva katanské žetony jsou odstraněny ze hry a na jejich místo je automaticky položen poslední žeton kanálu. Všechny žetony kanálu se nyní otočí lícem nahoru (vodní strana). Také poušť (A) a žetony s čísly na dílcích polí se přetočí na svou opačnou stranu. Od této chvíle lze na Katanu opět získávat obilí ve výnosu surovin. **Pozor:** pokud by poslední žeton kanálu byl postaven zároveň s předposledním žetonem kanálu (to se může stát v případě, že je aktivován rytíř stojící na křižovatce, která patří ke dvěma dílkům s katanskými žetony), bude postaven také poslední žeton kanálu dle obvyklých pravidel.

Další pravidla

- Všeobecně se na malých ostrovech nesmí stavět žádná vesnice.
- Jakmile je poušť (A) zaplavena, ztratí rytíři na malých ostrovech svou schopnost zlatokopa.
- Na rozdíl od pravidel rozšíření „Námořníci“ nesmí být linie lodí v tomto scénáři rozvětvena.
- Karta „Zavlažování“ může být použita k získání obilí i v případě, že dílky polí ještě nejsou zavlaženy.

KONEC HRY

Ve třech hrách vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 21 vítězných bodů a ve čtyřech vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 18 vítězných bodů.



HERNÍ MATERIÁL PRO PŘÍPRAVU (3 a 4 hráči)

Hlavní ostrov 	Šestiúhelníkové dílky	Moře	Poušť	Zlatonosná řeka	Pole	Vrchovina	Hory	Pastvina	Les	Celkem	Dodatečný materiál: 5× speciální přístav, 3× přístav 3:1
	Počet	21	1	—	4	3	3	4	4	40	
	Žetony s čísly										
	Počet	—	2	2	2	2	2	2	2	3	1
Prokletá země 	Šestiúhelníkové dílky	Moře	Poušť	Zlatonosná řeka	Pole	Vrchovina	Hory	Pastvina	Les	Celkem	19 žetonů draků
	Počet	—	5	2	2	2	2	1	2	16	
	Žetony s čísly										
	Počet	1	2	1	2	1	1	1	2	—	—

PROKLETÁ ZEMĚ

V prokleté zemi hledají draci své drahocenné poklady, které znamenají zvláštní vítězné body, pokud hráč draka porazí. Prokletá země je ostrov a tak hráči musí nejdříve postavit loď, aby mohli na cestu přes moře poslat své rytíře. Na lov draků by neměli být posíláni slabí rytíři, neboť v prokleté zemi jsou také velmi silní draci, kterým může čelit pouze mocný rytíř.

PŘÍPRAVA HRY

Hlavní ostrov: nejprve umístěte poušť nalevo. Zbývající dílky krajiny zamíchejte a náhodně umístěte na světle hnědou oblast krajinami nahoru. Žetony s čísly umístěte na dílky krajiny dle obrázku. Nyní umístěte dílky moře. Přístavy umístěte dle obrázku.

Prokletá země: 5 pouští a 2 zlatonosné řeky umístěte dle obrázku. Zbývajících 9 krajin zamíchejte a náhodně vyložte krajinou nahoru. Žetony s čísly umístěte na příslušné krajiny dle obrázku.

Žetony draků: žetony draků zamíchejte jejich lícovou stranou (drak) nahoru a poté je náhodně umístěte lícovou stranou nahoru na pozice dle obrázku.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Fáze zakládání

Každý hráč začíná se 2 vesnicemi a 1 městem na hlavním ostrově. Nejprve si všichni hráči založí jednu vesnici a poté namísto své druhé vesnice založí město, každé s jednou sousedící silnicí popřípadě lodí (viz omezení níže). Pro pořadí zakládání platí pravidla základní hry. Jakmile poslední z hráčů založil své město, umístí následně ihned ještě svou druhou vesnici se silnicí nebo lodí. Po směru hodinových ručiček poté také všichni ostatní hráči založí svou druhou vesnici. Každý hráč dostane suroviny z těch krajin, které obklopují jeho poslední založenou vesnici.

Omezení: Každý hráč musí založit alespoň jednu vesnici nebo město na pobřeží. Pokud hráč založí vesnici nebo město na pobřeží, může si zvolit, zda k němu připojí silnici nebo loď.

Pirát / Zloděj

Ve hře bude použit pouze zloděj, ale ne pirát. Zloděj začíná hru na poušti na hlavním ostrově.

Omezení výstavby v prokleté zemi

- Vesnice smí být stavěny pouze na pobřeží.
- Vesnice na pobřeží nesmí být povýšeny na města.
- Na cesty na pobřeží ani na cesty ve vnitrozemí se nesmí stavět silnice.

Přemístění rytíře

Pokud má hráč souvislou linii lodí až ke křižovatce na prokleté zemi, může přesunout aktivovaného rytíře z hlavního ostrova na tuto křižovatku. Ovšem přemístit může pouze rytíře, který je přes silnice nebo loď spojen s vesnicí či městem, odkud vede souvislá linie lodí k pobřeží prokleté země. Po tomto přesunu se příslušný rytíř shodně s pravidly stane pasivním. **Pozor:** každý hráč smí na prokletou zemi přemístit pouze jednoho svého rytíře. Jakmile byl rytíř jednou přemístěn na prokletou zemi, nesmí již být nikdy přemístěn zpět na hlavní ostrov. Pokud se na křižovatce, ke které vede linie lodí, nachází hráčova vlastní vesnice, umístí se tento přemístěný rytíř na sousední volnou křižovatku na pobřeží.

Pokud se na křižovatce, ke které vede linie lodí, nachází soupeřova vesnice, nemůže se sem rytíř přemístit. Stejně tak, pokud je křižovatka obsazena soupeřovým rytířem, nemůže dojít k zahnání a přemístění. V tomto případě by hráč měl svou linii lodí vést k jiné volné křižovatce.

Pohyb rytíře v prokleté zemi

Rytíř se smí volně pohybovat po cestách z křižovatky ke křižovatce. Jeho pohyb tedy není vázán na vlastní silnice nebo loď jako na hlavním ostrově. Jediné omezení: pohyb rytíře nesmí skončit na křižovatce na pobřeží. Toto pravidlo platí proto, aby hráči nemohli blokovat přemístění protivníkova rytíře.

Aktivní rytíř se smí pohnout až o tři křižovatky daleko. Poté se stane shodně s pravidly pasivní. Stejně tak shodně s pravidly z rozšíření Města a rytíři smí být slabší rytíř z křižovatky zahnán. Zahnáný rytíř bude hráčem, který jej zahnal, přemístěn na libovolnou volnou křižovatku prokleté země, která neleží na pobřeží.

Souboj s drakem

Pokud hráč pohne rytířem na křižovatku s žetonem draka a znovu jej aktivuje, může ve svém příštím tahu s tímto drakem bojovat. To odpovídá pravidlům rozšíření Města a rytíři, dle kterých rytíř smí ve stejném tahu, kdy byl aktivován, provést pouze jednu akci. Jakmile se rytíř rozhodne bojovat s drakem, otočí jeho žeton. Čím více cípů vlajky na rubu žetonu má, tím silnější musí rytíř být, aby draka přemohl:



Jednoduchá vlajka.

Tohoto draka porazí
všichni rytíři.



Vlajka se dvěma cípy.

Tohoto draka porazí
pouze silný a mocný rytíř.



Vlajka se třemi cípy.

Tohoto draka porazí
pouze mocný rytíř.

Pokud hráč svým rytířem draka porazil, vezme si žeton draka a položí jej před sebe. Každý žeton se počítá jako jeden vítězný bod. Pokud rytíř v boji prohraje, žeton draka se otočí zpět a položí na příslušnou křižovatku. Rytíř rovněž zůstává stát na křižovatce. Smí být nyní znovu aktivován a v příštím tahu se může pohnout k jinému drakovi (a s ním po aktivaci v přespříštím tahu bojovat) nebo může zase bojovat se stejným drakem, pokud byl předtím adekvátně posílen.

Další pravidla

Přepadení barbary: při přepadení barbary se rytíři, kteří se nachází na prokleté zemi nebo na mořské křižovatce, do obrany nepočítají. Tito rytíři se po přepadení barbary nestávají ani pasivními.

Karta „Vynálezce“: žádné žetony s čísly nesmí být z prokleté země odstraněny případně vyměněny.

Karty „Zběh“ a „Intriky“: žádná z těchto karet nesmí být použita proti rytíři, který se nachází na prokleté zemi.

KONEC HRY

Ve 3 hráčích: vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 21 vítězných bodů nebo porazil šestého draka.

Ve 4 hráčích: vyhrává hráč, který ve svém tahu dosáhl 18 vítězných bodů nebo porazil šestého draka.