

# CATAN

## BIG BOX

### PRAVIDLA HRY

CZ

#### Srdečně vás vítáme na Katanu!

S touto hrou objevíte velkou variabilitu Osadníků z Katanu. Nejdříve se naučíte základní hru Osadníci z Katanu. Poté můžete vyzkoušet jednotlivé scénáře. Základní hru i všechny scénáře můžete díky „Rozšíření pro 5–6 hráčů“, které je v tomto balení obsaženo, hrát ve 3–6 hráčích. A samostatná kostková hra se 2 variantami a kratší herní dobou je určena pro 1–4 hráče.

Seznam potřebných komponentů i pravidla pro „Rozšíření pro 5–6 hráčů“ a pravidla pro jednotlivé scénáře najdete v tomto sešitu za pravidly pro základní hru.

Abychom vám vstup do hry co nejvíce usnadnili, použili jsme pro základní hru několikadílný systém pravidel. Nejprve si prosím přečtete krátký úvodní přehled hry na straně 2 a 3. Poté si přečtete pravidla hry od strany 4 a již začnete hrát. Pokud budete mít během hry nějaké otázky, podívejte se do Almanachu k základní hře.

Přejeme příjemnou zábavu na Katanu!

## DRUHÁ EDICE



Základní hra



Rozšíření  
pro 5–6 hráčů



Kostková hra

+  
Scénář  
Pomocníci

+  
Scénář  
Nejlepší přátelé



Geografické scénáře  
Korsika & New York

#### OBSAH

CATAN – Osadníci z Katanu .....	2
Rozšíření pro 5–6 hráčů .....	7
CATAN Kostková hra .....	8
CATAN Kostková hra „Plus“ .....	9
Scénář Nejlepší přátelé .....	10
Scénář Pomocníci .....	11
Scénáře Korsika a New York .....	12
Tiráž .....	12

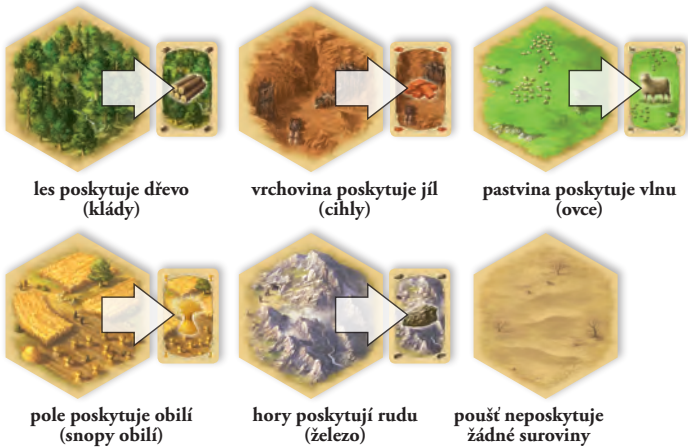
Albi

# CATAN – základní hra

## Přehled hry

**1** Leží před vámi ostrov Katan. Skládá se z 19 dílů pevniny obklopených mořem. Vaším úkolem je ostrov osídlit.

**2** Na ostrově Katan se vyskytuje poušť a pět dalších typů krajiny. Každý typ krajiny skýtá jiné suroviny.



**3** Na začátku hry máte dvě vesnice a dvě silnice. Dvě vesnice znamenají již 2 body. Kdo získá nejdříve 10 bodů, zvítězil.

**4** Abyste získali další body, musíte stavět silnice, vesnice a ty pak rozšiřovat na města. Za každé město získáte 2 body. Ale chcete-li stavět, potřebujete suroviny.

**5** Jak se dostanete k surovinám? Úplně snadno – v každém tahu lze získat výnos z některé krajiny. Hází se 2 kostkami a podle jejich součtu se určí, které krajiny budou poskytovat výnosy. Každý díl krajiny je označen žetonem od 2 do 12. Např. hodí-li hráč na kostkách součet 3, vynášíjí mu suroviny krajiny označené žetonem 3 (podle obrázku tedy les – dřevo a hory – rudu).

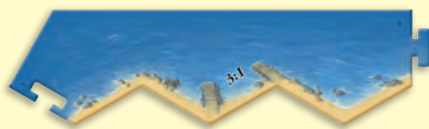
## Počáteční rozmístění



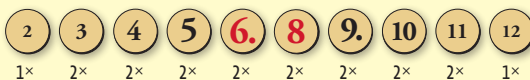
## HERNÍ MATERIÁL

### 19 šestihranných dílů krajiny

- les (4)
- pastvina (4)
- pole (4)
- vrchovina (3)
- hory (3)
- poušť (1)



### 6 částí rámu s 9 přístavy



### 18 žetonů s čísly

- 2 1x
- 3 2x
- 4 2x
- 5 2x
- 6 2x
- 8 2x
- 9 2x
- 10 2x
- 11 2x
- 12 1x

### 95 karet se surovinami (po 19 od každé)

- |       |               |               |
|-------|---------------|---------------|
| dřevo | = klády       | = z lesa      |
| vlna  | = ovce        | = z pastviny  |
| obilí | = snopy obilí | = z pole      |
| jíl   | = cihly       | = z vrchoviny |
| ruda  | = železo      | = z hor       |



### 25 akčních karet

- Rytíř (14)
- Pokrok (6)
- Karta s vítězným bodem (5)



# Hry pro začátečníky



**6** Suroviny si však berou jen ti hráči, kteří mají svou vesnici nebo město na hranici s daným dílem krajiny. Podle našeho obrázku vesnice bílého hráče (D) hraničí s lesem, vesnice modrého (B) a oranžového (C) s horami. Když padne na kostkách 3, bílý dostane 1 dřevo a oranžový a modrý dostanou každý 1 rudu.

**7** Vždy je výhodnější, když vesnice hraničí s více krajinami (max. třemi). Vynáší tak svému majiteli více druhů surovin podle toho, jaké číslo padne. Na našem obrázku hraničí vesnice modrého (B) s lesem, vrchovinou a horami.

**8** Nyní jste již pracovitý osadník a shromažďujete suroviny. Jelikož máte na začátku jen dvě vesnice, nemáte pravděpodobně přístup ke všem surovinám. To není pro budoucnost dobré, protože ke stavbě potřebujete vždy určitou kombinaci surovin.

**9** Se svými spoluhráči tedy obchodujete. Číníte jim obchodní nabídky nebo odpovídáte na jejich návrhy, a pokud vyjednávání vyjde, získáte surovinu, která vám chybí.

**10** Novou vesnici můžete postavit na volné křižovatce za předpokladu, že k ní vede jedna z vašich silnic. Další vesnice však nesmí být na nejbližší sousední křižovatce.

**11** Vždy si promyslete, kde svou vesnici postavíte. Čísla na žetonech mají různou velikost podle toho, jaká je pravděpodobnost, že padnou (čím větší číslo, tím častěji teoreticky padá). Čísla 6 a 8 jsou navíc červená, budou pravděpodobně padat nejčastěji. Čím častěji číslo padá, tím více výnosů osadníkům krajina přináší.



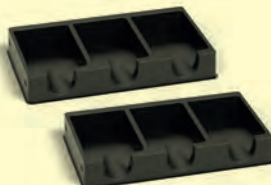
4 karty se stavebními náklady



2 speciální karty



2 přihrádky na karty



Herní figurky (ve 4 barvách)

16 měst  
20 vesnic  
60 silnic



Město



Vesnice



Silnice



1 figurka zloděje



2 kostky

# CATAN – základní hra

Tato pravidla obsahují všechny důležité informace ke hře. Budete-li v průběhu hry potřebovat více informací, vyhledejte si příslušné klíčové slovo (→) v Almanachu.

## Počáteční rozmístění pro začátečníky

Herní plán sice může být pokaždé jiný, ale pro začátek doporučujeme postavit ostrov podle našeho obrázku na straně 2 a 3. Nabízí vyrovnané šance pro všechny hráče. Nejprve sestavte rám moře ze 6 částí, poté rozmístěte všechny díly krajiny a položte na ně žetony s čísly tak, jak je uvedeno. Dejte pozor na správné umístění přístavů.

## Počáteční rozmístění pro pokročilé

Po jedné nebo dvou hrách si již můžete sestavovat herní plán variabilně. **Všechny potřebné informace** k sestavování naleznete v Almanachu pod heslem **Výstavba variabilního herního plánu** (→). Další užitečné tipy pak naleznete pod hesly **Fáze zakládání** (→) a **Taktika** (→).

## PŘÍPRAVA

### Počáteční rozmístění pro začátečníky

- Hráči si vyberou barvu a každý dostane 5 vesnic (→), 4 města (→) a 15 silnic (→). Každý hráč si na herní plán postaví 2 silnice a 2 vesnice podle obrázku na straně 2 a 3. Zbylý materiál si nechá před sebou. Pokud hrají jen 3 hráči, veškerý materiál červeného zůstane v krabici. Každý hráč si vezme kartu se stavebními náklady (→).
- Karty Nejdlejší obchodní cesta (→) a Největší vojsko (→) se připraví na stranu. Rovněž tak hrací kostky.

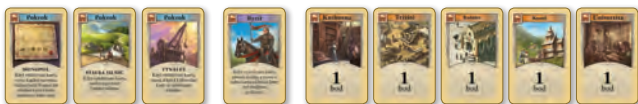


- Karty se surovinami se rozřídí a pět balíčků se položí lícem nahoru do přihrádek na karty. Přihrádky se položí vedle herního plánu.



- Akční karty (→) se promíchají a balíček se položí lícem dolů do poslední volné přihrádky.
- Pak si každý hráč vezme suroviny – výnosy (→) za svou vesnici označenou písmenem. Za každý díl krajiny hraničící s touto vesnicí si vezme jednu kartu s příslušnou surovinou.

**Například:** Modrý dostane za svoji vesnici (B) úplně nahoře 1 dřevo, 1 cihlu a 1 rudu. Oranžový dostane za svoji vesnici (C) 1 rudu a 2 obilí.



- Hráči si své karty se surovinami drží tak, aby je ostatní neviděli.

## PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Začíná nejstarší hráč. Ten, kdo je na tahu, může provádět všechny kroky v určeném pořadí.

1. Hodí kostkami, aby se určily výnosy surovin v tomto tahu. Výsledné číslo je platné pro všechny hráče.
2. Může obchodovat (→): směňovat suroviny se spoluhráči i se zámořím.
3. Také může stavět (→): silnice (→), vesnice (→), města (→) případně kupovat akční karty (→).

Navíc může hráč na tahu také zahrát akční kartu (→), a to v kterékoli fázi svého tahu (dokonce i před hodem kostkami). Pokračuje soused po levé straně 1. krokem.

## PRŮBĚH HRY DETAILNĚ

### 1. Výnosy surovin

Hráč začíná svůj tah tím, že hází oběma kostkami. Součet čísel určí krajiny, které poskytnou výnosy.

- Každý hráč, který má vesnici u krajiny s hozeným číslem, si vezme 1 kartu odpovídající suroviny. Má-li 2 nebo 3 vesnice u této krajiny, dostane surovinu za každou z nich. Pokud má u této krajiny město, dostane 2 suroviny.

**Příklad:** Pokud padne v součtu číslo „8“, obdrží červený hráč 2 rudy za své dvě vesnice. Bílý hráč obdrží jednu rudu. Pokud by v součtu padlo číslo „10“, obdrží bílý hráč 1 vlnu. Pokud by si bílý hráč již povýšil vesnici na město, obdržel by 2 vlny.



### 2. Obchod (→)

Poté může hráč obchodovat, aby si doplnil chybějící suroviny. Jsou dvě možnosti obchodování:

#### a) Vnitřní obchod (se spoluhráči) (→):

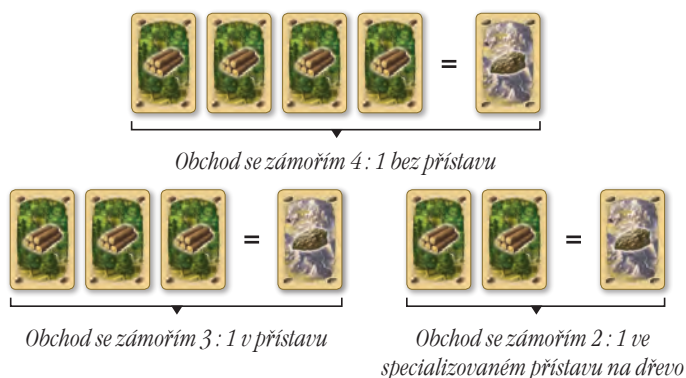
Ten, kdo je právě na řadě, může obchodovat se všemi spoluhráči. Hlásí, co potřebuje, případně co nabízí. Nebo se poptá, co kdo nabízí, a učiní protinabídku.

**Důležité:** Obchodovat je možné pouze s hráčem, který je na tahu, ostatní hráči nemohou obchodovat mezi sebou.

### b) Obchod se zámořím (s bankem) (→):

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

- Hráč, který je na tahu, může kdykoliv směňovat libovolné suroviny v poměru 4 : 1, tj. odevzdá do banku 4 stejné suroviny a vezme si 1 jinou.
- Má-li hráč vesnici v přístavu (→), může obchodovat s bankem ve výhodnějším kurzu 3 : 1 (vymění jakékoli 3 stejné karty suroviny za 1 jinou) nebo kurzu 2 : 1 ve speciálním přístavu, kde je surovina, kterou lze směňovat, určena obrázkem.



### 3. Stavění (→)

A teď už je možné stavět, aby se hráči zvýšily výnosy surovin a také vzrostl počet jeho vítězných bodů (→).

- Kdo chce stavět, musí zaplatit určitou kombinací surovin (viz stavební náklady) a poté umístí své silnice, vesnice či města na herní plán. Nikdo nemůže postavit víc, než má v zásobě, tedy maximálně 5 vesnic, 4 města a 15 silnic.

#### a) Silnice (→):

platba dřevem a jilem



- Silnice se staví na cesty. Na každé cestě (→) lze vybudovat jen 1 silnici.
- Každá nová silnice musí navazovat na již existující vlastní silnici, vesnici či město. Pokud k některé křižovatce vede hráčova silnice, ale stojí na ní spoluhráčova vesnice nebo město, nemůže zde daný hráč novou silnici postavit.

**Příklad:** Oranžový hráč může svoji novou silnici postavit na cesty označené modře, nemůže ji ale postavit na červeně označenou cestu.



- Má-li hráč souvislou silnici z pěti úseků (odbočky se nepočítají), které nejsou přerušeny cizí vesnicí nebo městem, získává kartu Nejdelší obchodní cesta (→). Pokud se podaří jinému hráči postavit souvislou silnici delší, případně tato karta jemu. Karta Nejdelší obchodní cesta má hodnotu **2 vítězných bodů**.



**Příklad:** Červený hráč má souvislou cestu ze 6 úseků (odbočky se nepočítají), a tím získává kartu Nejdelší obchodní cesta. Silnice oranžového hráče je sice dlouhá 7 úseků, ale je rozdělena červenou vesnicí na dvě části.

#### b) Vesnice (→):

platba jilem, dřevem, vlnou a obilím



- Vesnice musí být vždy postavena pouze na křižovatce, ke které vede minimálně jedna vlastní silnice. Zároveň se musí dbát na pravidlo o vzdálenosti.
- **Pravidlo o odstupu:** Vesnice může stát pouze na křižovatce (→), u které nejsou 3 sousední křižovatky zastavěné vesnicemi nebo městy (dokonce i kdyby byly od stejného hráče).



**Příklad:** Oranžový hráč si může postavit vesnici pouze na modře označené křižovatce, protože červeně zvýrazněné křižovatky nespĺňují pravidlo o odstupu.

- Také za každou novou vesnici obdrží hráč odpovídající surovinu: vždy 1 kartu suroviny, když padne odpovídající číslo na kostkách.
- Každá vesnice se počítá za **1 vítězný bod**.

# CATAN – základní hra

## c) Město (→):

platí se 3× rudou a 2× obilím

*Město může vzniknout pouze povýšením vesnice!*



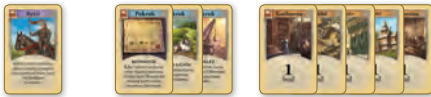
- Hráč, který je na tahu a chce povýšit vesnici na město, si vezme vesnici zpátky do zásoby a postaví na herní plán místo ní město.
- Město přináší dvojnásobné výnosy, tedy 2 karty surovin.
- Město se počítá za **2 vítězné body**.

## d) Akční karty (→):

platí se rudou, vlnou a obilím



- Kdo koupí akční kartu, bere si tu horní z balíčku akčních karet.
- Existují tyto 3 druhy akčních karet:



Rytíř (→), Pokrok (→) a karta s body (→).

- Akční kartu drží hráč zakrytou až do okamžiku použití, nejlépe tak, aby spoluhráči nemohli vyvozovat žádné závěry.

## 4. Mimořádné případy

### a) Když padne „7“ (→):

- V okamžiku, kdy v součtu kostek padne „7“, žádný hráč nebere suroviny.
- Každý, kdo má více než 7 karet, odevzdá podle svého výběru polovinu z nich do banku. Lichý počet se zaokrouhlí dolů (např. když má někdo 9 karet, musí 4 z nich odevzdat).
- Poté přemístí hráč zloděje (→) (viz body 1. a 2.).
  1. Hráč přemístí zloděje (→) na žeton jiného libovolného dílu krajiny.
  2. Pak ukradne 1 surovinu jednomu z hráčů, kteří u tohoto dílu krajiny mají vesnici nebo město. Okrádaný hráč drží karty lícem k sobě, aby nebyly vidět.
  3. Hráč na tahu pokračuje ve svém kole fázi obchodování.

**Důležité:** Padne-li na kostkách číslo žetonu, na kterém stojí zloděj, majitelé přilehlých vesnic a měst neberou ŽÁDNÉ suroviny. Zloděj zůstane na místě.

## b) Akční karta (→):

Hráč na tahu může zahrát jednu akční kartu v kterékoliv fázi tahu. **NESMÍ** to však být karta, kterou právě koupil!

## Rytíř (→):



- Kdo zahraje kartu Rytíř, musí přemístit zloděje (viz výše 4a) body 1. a 2.).
- Zahraná karta s rytířem zůstane ležet před hráčem lícem nahoru.

- Kdo má jako první zahrané tři Rytíře, dostane kartu Největší vojsko v hodnotě 2 bodů.



Největší vojsko

- Získá-li jiný hráč vyšší počet Rytířů, karta (a tedy i body) se stěhuje k němu.

## Pokrok (→):



Kdo zahraje tuto kartu, řídí se jejími pokyny. Poté hráč kartu položí před sebe lícem nahoru.

## Karta s vítězným bodem (→):



Tuto kartu hráč drží v tajnosti a ukáže ji, až když má i s touto kartou **10 bodů** a hra končí.

## KONEC HRY (→)

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhl **10 nebo více bodů**. Vyhrát může pouze hráč, který je právě na tahu a dosáhl v tomto tahu min. **10 bodů**.

## HERNÍ MATERIÁL

- 11 šestihranných dílů krajiny: 2× les, pastvina, pole, vrchovina, hory; 1× poušť



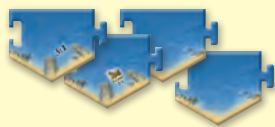
- 25 karet surovin (5 od každého druhu)



- 9 akčních karet



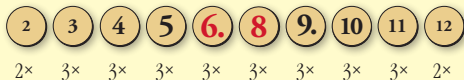
- 2 karty se stavebními náklady
- 4 části rámu



- 2 sady herních figurek ve 2 barvách (každá sada: 4 města, 5 vesnic, 15 silnic)



- 28 žetonů s čísly



- plus herní komponenty ze základní hry, kromě žetonů

**Upozornění:** Aby byly herní komponenty řady CATAN od sebe dobře odlišitelné, jsou šestihranné díly krajiny a žetony s čísly tohoto rozšíření pro 5–6 hráčů označeny symbolem:

Díly krajiny mají tento symbol na přední straně v levém dolním rohu a žetony s čísly na zadní straně.

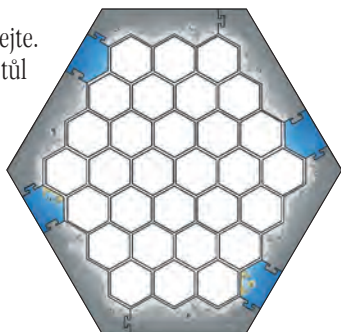
## PŘÍPRAVA HRY

**Pozor:** Při hře v 5 nebo 6 hráčích potřebujete **všechny díly** rámu a krajin z obou sad. Avšak **žetony s čísly** používejte **pouze z rozšíření pro 5–6 hráčů**.

Nejprve postavte rám, který se bude skládat z 10 částí: 6 dílů ze základní sady a 4 modrých dílů rámu z této sady. Položte v libovolném pořadí velké části rámu s přístavy ze základní sady na podložku. Mezi ně – tak jako na obrázku – vložte menší modré části rámu. Obě modré části s přístavy umístěte tak, jako je tomu na obrázku.

Ostrov nyní postavíte z celkem 30 dílů pevniny (z obou sad).

- Všechny díly pevniny dejte na hromádku a důkladně promíchejte. Poté je po jednom skládejte na stůl vedle sebe podle schématu a přitom je obraťte lícem nahoru: nejprve prostřední řada o 6 dílech, k ní přiléhají z obou stran dvě řady po 5 dílech, následují dvě řady po 4 a nakonec po 3 dílech z každé strany.



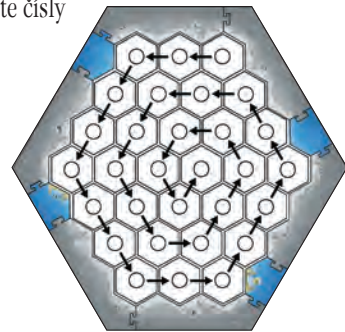
- Teď budete pokládat 28 žetonů s čísly (pouze z doplňkové sady!) na jednotlivé díly krajiny. Začnete v jednom rohu žetonem s písmenem A a pokračujete v linii spirálovitě směrem dovnitř podle abecedy. Žetony pokládejte čísla nahoru. Na pouště se žetony nedávají.

### Upozornění:

Poslední 3 žetony mají po dvou písmenech – Za, Zb a Zc.

- Zloděj začíná na jedné z obou pouští.

- Další přípravy odpovídají základní hře.



## PRŮBĚH HRY

Hraje se podle pravidel ze základní sady – s jedinou výjimkou! Hráč, který je na řadě, nejprve provede tři části svého tahu:

- 1) Hází a určuje výnosy surovin.
- 2) Může obchodovat.
- 3) Může stavět.

### A nyní výjimka:

Po ukončení tahu jednoho hráče následuje **mimořádná fáze stavění**: všichni hráči teď mohou popořadě stavět a nakupovat akční karty.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO

Pokud hráč, který je na řadě, dokončil svůj tah, nastává mimořádná fáze stavění. Všichni ostatní hráči mohou jeden po druhém také stavět a kupovat akční karty.

*V praxi to vypadá takto:*

Hráč A ukončí svůj tah. Ještě než předá kostky hráči po levici, který by teď byl na řadě, zeptá se svých spoluhráčů, chce-li ještě někdo stavět. Pokud se některý hráč přihlásí, může nyní stavět nebo nakupovat akční karty. Přihlásí-li se více hráčů, rozhoduje pořadí ve hře, jak hrají za sebou. Jako první hraje ten, kdo sedí nejbližší po směru hodinových ručiček, pak následují postupně ostatní.

**Důležité:** Během mimořádné fáze stavění mohou hráči pouze stavět vesnice, města a/nebo silnice nebo nakupovat akční karty. Nesmějí však měnit žádné karty, není povolena žádná forma obchodování (ani vnitřní obchod, ani obchod se zámořím).

**Tip:** Díky mimořádné fázi stavění můžete hru ovlivnit, i když nejste právě na tahu.

Proto je výhodné obchodovat se spoluhráčem na tahu, co to dá. Protože můžete stavět po tahu každého hráče, je důležité mít suroviny, abyste mohli předstihnout protivníky a doběhnout zloděje.

# CATAN – Kostková hra

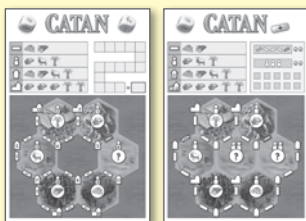
## HERNÍ MATERIÁL

- 6 surovinových kostek s 6 rozdílnými stranami



Dřevo Jíl Obilí Vlna Ruda Zlato

- 1 oboustranně potištěný blok



Přední strana

Zadní strana

## PŘÍPRAVA

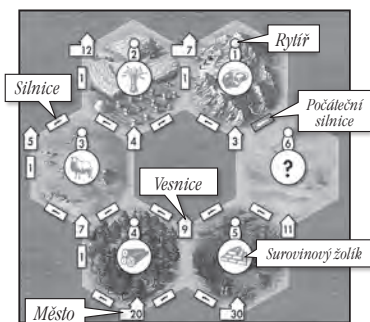
Hráči se musí dohodnout, zda chtějí hrát základní verzi hry CATAN – Kostková hra nebo variantu „Plus“. Každý dostane jeden list z bloku a položí si ho před sebe zvolenou stranou nahoru. Všechny 6 kostek se připraví, aby byly po ruce. Navíc budou všichni potřebovat tužku. Poté je ještě třeba určit začínajícího hráče.

V následujícím textu jsou nejprve popsána pravidla základní verze hry CATAN – Kostková hra. Při jejím hraní použijte přední stranu (se 2 kostkami). Pravidla varianty „Plus“ naleznete na konci této kapitoly. I kdybyste si chtěli hned na začátku vyzkoušet variantu „Plus“, stejně bude nezbytné přečíst pravidla základní hry, protože hlavní principy házení a stavění jsou pro obě varianty totožné.

## O CO JDE

Na každém listu je vyobrazen ostrov Catan se symboly silnic, vesnic, měst a rytířů. Každý hráč se během hry snaží na ostrově na svém listu postavit co nejvíce silnic, vesnic, měst a rytířů.

**Stavění znamená:** Hráč označí příslušný symbol zakřížkováním, zakroužkováním nebo ho vybarví. Na výnos surovin se hází 6 kostkami. Na každé kostce je po jednom symbolu dřeva, jílu, obilí, vlny, rudy a zlata. Stavba silnice například vyžaduje 1 dřevo a 1 jíl. Hráč ji proto smí postavit jen tehdy, pokud při svém hodu získá obě tyto suroviny. Komu se podaří něco postavit (tj. označí příslušný symbol na svém listu), získá tolik bodů, kolik je v symbolu uvedeno. Hráč, jenž má na konci hry nejvíce bodů, se stává vítězem.



## PRŮBĚH HRY

Jako první je na tahu začínající hráč. Může si hodit až třikrát. Následně smí za hozené suroviny stavět a získá příslušné body. Poté je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček.

### 1. Házení

Hráč na tahu si smí hodit **až třikrát**. Po prvním hodu může dát libovolný počet kostek stranou a zbývajících si hodit znovu. Po druhém hodu smí dát stranou další kostky a zbylými si hodit – mohou to být i ty, které dal stranou po prvním hodu. Výsledek třetího hodu je konečný. Hráč se samozřejmě může rozhodnout dál neházet již po prvním či druhém hodu. Konečný výsledek lze poté změnit pouze pomocí surovinového žolíka nebo výměnou zlata.

### 2. Stavění

Přehled staveb udává, jaké suroviny jsou zapotřebí k postavení silnice, vesnice, města nebo rytíře. Kdo chce například postavit rytíře, položí stranou po jedné kostce rudy, vlny a obilí a označí si na svém listu jeden symbol rytíře. Stejným způsobem probíhá postavení silnice, vesnice a města. Je dovoleno postavit více věcí, pokud má hráč dostatek surovin.



Přehled staveb

### 3. Vítězné body

Poté si hráč zapíše body za označený symbol do nejbližšího volného políčka na stupnici bodů. První záznam přijde do levého horního čtverce. Jestliže je hráč schopen postavit ve svém tahu více věcí, sečte jejich bodovou hodnotu a výsledný součet zapíše na stupnici.

**Pozor:** Pokud hráč není schopen ve svém tahu nic postavit, musí si zapsat 2 záporné body (-2).




3	2	2		

Stupnice bodů

**Příklad:** Hráč ve svém prvním tahu postavil vesnici a dostal za to 3 body. V druhém tahu se mu podařilo postavit 2 silnice, za což získal 2 body. Symboly silnic a vesnice si zakroužkoval. Ve třetím tahu mu padly vyobrazené suroviny. Odložil stranou dřevo a jíl a zakroužkuje jeden symbol silnice. Poté dá stranou vlnu, obilí a rudu a označí kroužkem symbol rytíře. Silnice a rytíř přinášejí po 1 bodu. Hráč si proto zapíše do třetího pole stupnice bodů 2 body.



## PRAVIDLA STAVĚNÍ: CO A KDE SE SMÍ STAVĚT

**Silnice:** Silnice stojí 1 jíl a 1 dřevo a má vždy hodnotu 1 bodu. První silnice (počáteční silnice ) je už postavena, takže nestojí žádné suroviny. Silnice se staví postupně za sebou, takže každou silnici je třeba postavit tak, aby navazovala na nějakou již dříve postavenou. Vesnice či město, ať již postavené, nebo ne, ve stavbě silnic nebrání.

**Vesnice:** Vesnice stojí 1 jíl, 1 dřevo, 1 vlnu a 1 obilí. Lze ji postavit pouze tehdy, jestliže k ní vede již hotová silnice. Dále platí, že vesnice je třeba stavět postupně podle jejich bodové hodnoty - nejprve tedy vesnici za 3 body, potom za 4 body atd.

**Město:** Město stojí 3 rudy a 2 obilí. Postupuje se stejně jako při stavbě vesnice. Město lze postavit až tehdy, když už k němu vede hotová silnice, a rovněž tak se musí stavět postupně v závislosti na bodové hodnotě.

**Rytíř:** Rytíř stojí 1 rudu, 1 vlnu a 1 obilí. Rytíře je třeba stavět v závislosti na jejich bodové hodnotě. Aby bylo možné rytíře postavit, není zapotřebí, aby s příslušnou krajinou sousedila nějaká silnice, vesnice nebo město.

## SUROVINOVÝ ŽOLÍK

Jestliže má hráč postaveného rytíře, může jednou za hru získat surovinu vyobrazenou pod ním, pokud „odevzdá“ jakoukoli jinou surovinu.

V praxi to vypadá tak, že po hodu hráč otočí jednu libovolnou kostku nahoru stranou se surovinou, která je vyobrazena u jeho postaveného (označeného) rytíře. Poté symbol surovinového žolíka přeškrtně.

**Příklad:** Hráč postavil svého prvního rytíře (s číslem 1: rudou).

Po svém třetím hodu mu na kostkách padly 2 rudy, 2 obilí, 1 vlna a 1 zlato. Protože si chce postavit město, otočí kostku s vlnou tak, aby nahore byla strana s rudou. Nyní může za 3 rudy a 2 obilí zamýšlené město postavit. Následně přeškrtně symbol rudy pod rytířem. Jestliže by měl postaveného posledního rytíře (s číslem 6), mohl by po „odevzdání“ libovolné suroviny získat jakoukoli jinou surovinu.

Protože je ve hře šest rytířů, může hráč využít až šest surovinových žolíků – za předpokladu, že postaví všechny rytíře. Je rovněž dovoleno využít v jednom tahu více žolíků.

## VÝMĚNA ZLATA


Za zlato se nedá přímo stavět. Jedná se čistě o surovinu na výměnu, za kterou lze ovšem dostat všechny ostatní suroviny. To je velmi užitečné, ale zároveň i drahé. Za každé 2 kostky zlata, které hráč získá po provedení všech svých hodů, si smí vzít jakoukoli jinou surovinu. V praxi to vypadá tak, že jednu z kostek zlata natočí stranou se zvolenou surovinou nahoru, druhou nebude mít v tomto tahu nadále k dispozici.

**Příklad:** Hráč si chce znovu postavit město. Tentokrát mu padly 2 rudy, 2 obilí a 2 zlata. Protože za zlato může dostat jakoukoli jinou surovinu, otočí jednu z kostek zlata rudou nahoru a druhou kostku, která stále ukazuje zlato, dá stranou. Nyní má k dispozici 3 rudy a 2 obilí a může postavit město.

## KONEC HRY

Poté, co se každý hráč dostane 15krát na řadu, takže má vyplněné všechny čtverce na stupnici bodů, hra končí. Všichni sečtou své body, a kdo jich má nejvíc, vyhrává.

## KOSTKOVÁ HRA „PLUS“

Tato varianta je určená pro 2–4 hráče a hraje se na straně bloku, který je označen . Zbývá příprava probíhá stejně jako u základní varianty. Platí všechna pravidla pro házení a stavění s výjimkou následujících změn.

Zatímco v základní variantě se snaží každý hráč nezávisle na ostatních dosáhnout co nejlepšího výsledku, ve variantě „Plus“ si přímo konkurují. Jak je vidět na herním plánu, neobsahují silnice, vesnice, města a rytíři žádné bodové hodnoty. Nejde totiž o to mít po 15 kolech co nejvíce bodů, ale o to získat jako první 10 vítězných bodů. Varianta „Plus“ je proto bližší deskové hře CATAN – Osadníci z Katanu.


## Vítězné body

Každá postavená vesnice má hodnotu 1 vítězného bodu .

Každé postavené město má hodnotu 2 vítězných bodů .

Za každý získaný vítězný bod si hráč zaškrtně jeden z 10 čtverečků vpravo od přehledu staveb.

Navíc existuje i **Největší vojsko**  a **Nejdelší obchodní cesta** .

Kdo jako první postaví 3 rytíře, vlastní Největší vojsko, které má hodnotu **2 vítězných bodů**. To se zaznamená na poli. Hráč si Největší vojsko ponechává, dokud některý jiný hráč nepostaví více rytířů než on. Jestliže hráč o Největší vojsko přijde, musí příslušnou značku ze svého listu odstranit a ztrácí rovněž 2 vítězné body. Jednou postavený rytíř se do Největšího vojska počítá stále bez ohledu na to, zda byl použit jako surovinový žolík. Totéž platí i pro **Nejdelší obchodní cestu**: kdo jako první postaví označenou (pátou silnici), získává Nejdelší obchodní cestu, s ní **2 vítězné body** a označí si její pole . To trvá do té doby, dokud nějaký jiný hráč nepostaví více silnic. Pro výpočet Nejdelší obchodní cesty se počítá vždy nejdelší spojitý úsek, odbočky se neberou v potaz.

**Příklad:** Pro výpočet Nejdelší obchodní cesty se počítají pouze zeleně označené silnice. Červeně označená silnice představuje rozvětvení, a proto se nezohledňuje. Nejdelší obchodní cesta tedy sestává z 6 silnic.



## Další změny

- Začínající hráč hází pouze 3 kostkami. Každý další hráč si může hodit o jednu kostku více, dokud nepřijde na řadu hráč, který smí házet všemi 6 kostkami. Od této chvíle mají všichni k dispozici 6 kostek.
- Vesnice, města a rytíře je možné stavět v libovolném pořadí. Vesnice a města musí pochopitelně sousedit se silnicemi.
- Oba dvojité rytíři na poušti mohou být použiti jako žolíci. Ovšem aby bylo možné (jednorázově) využít tuto jejich schopnost, musí být oba postaveni na poušti.

## KONEC HRY

Hráč vyhrává, jakmile nasbírá 10 vítězných bodů.

# CATAN – scénář Nejlepší přátelé

## HERNÍ MATERIÁL

- 84 žetonů přízně



12 žetonů přízně cechu obchodníků



12 žetonů přízně cechu kupců



12 žetonů přízně cechu stavitelů silnic



24 žetonů přízně cechu učenců



24 žetonů přízně cechu architektů

- 1 podložka cechů



- 12 žetonů Katanu



- Všechny herní komponenty ze hry „CATAN - Osadníci z Katanu“, popřípadě z „Rozšíření pro 5-6 hráčů.“

## PŘÍBĚH

Na Katanu zažíváme období spolupráce a harmonie! Rozdáváme suroviny, abychom pomohli zaostávajícím spoluhráčům. Zloděje přemísťujeme do vzdálených oblastí, abychom svým spoluhráčům zajistili bezpečí. Nebojíme se vynaložit námahu, abychom své silnice připojili k sousedově soustavě osídlení. Není to nějaká bláznivá hra?

Ale ne! Díky cechům na Katanu je takovéto „ušlechtilé“ chování odměňováno příslušnou „přízní“. Přízeň poskytuje různé výhody, jako je bezplatná stavba silnic, akční karty, libovolné suroviny, výhodné možnosti obchodování nebo získání vítězných bodů.

Hmm... pokud tedy pravá nezištnost skutečně existuje, není to v tomto scénáři.

## PŘÍPRAVA HRY

- Catan – základní hru, případně Rozšíření pro 5-6 hráčů připravte jako obvykle.
- Vedle ostrova položte podložku cechů.
- Vítězné body Katanu položte napravo vedle podložky cechů.
- Počet žetonů přízně dostupných ve hře se určuje dle počtu hráčů:

		3 hráči	4 hráči	5 hráčů	6 hráčů
<b>Obchodník</b>		6	8	10	12
<b>Kupec</b>		6	8	10	12
<b>Stavitel silnic</b>		6	8	10	12
<b>Učenec</b>		12	16	20	24
<b>Architekt</b>		12	16	20	24

Příslušný počet licem dolů položených žetonů přízně důkladně promíchejte a vytvořte z nich jednu společnou zásobu.

## PRŮBĚH HRY A ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři v zásadě platí pravidla pro hru „Catan – základní hra“, popřípadě pravidla pro „Rozšíření pro 5-6 hráčů“. Navíc mohou hráči díky svým šlechtným činům získat žetony přízně. Tyto žetony poté lze využít k dosažení různých cenných výhod. Pro žetony přízně platí následující zvláštní pravidla:

### Získ žetonů přízně

Hráči mohou žetony přízně získat 3 způsoby:

#### 1. Přemístění zloděje tak, aby nezpůsobil škodu

Hráč dostane 1 žeton přízně, když při hodu „7“ nebo při zahrání karty Rytíř přemístí zloděje následujícími způsoby:

- na libovolnou krajinu (také na poušť), se kterou nesousedí žádná vesnice nebo město, nebo
- na poušť, ale od žádného hráče, jehož vesnice či město s pouští sousedí, si nevezme žádnou surovinu.

#### 2. Darování karty suroviny

Během svého tahu smí hráč darovat 1 kartu suroviny jednomu protihráči, který má stejný nebo nižší počet (viditelných) vítězných bodů. Odmítne-li tento protihráč dar, může být nabídka daru učiněna jinému spoluhráči (příčemž omezení ohledně vítězných bodů stále platí). Pokud je nabídka přijata, získává hráč, který kartu suroviny daroval, 1 žeton přízně.

**Pozor:** Hráč může během svého tahu darovat pouze 1 kartu suroviny.

#### 3. Propojení soustav osídlení

Soustava osídlení je souhrn všech vesnic a měst jedné barvy, navzájem propojených silnicemi. Pokud hráč postaví silnici, která poprvé vzájemně propojí jeho soustavu osídlení se soustavou osídlení spoluhráče, vezme si žeton přízně nejprve tento protihráč. Poté si hráč, který propojení provedl, vezme 3 žetony přízně. Žetony přízně se získávají pouze za první propojení těchto dvou soustav osídlení různých barev. Pokud by se obě tyto soustavy osídlení později navzájem propojily na jiném místě ještě jednou, nepřináší toto propojení žádné další žetony přízně.

**Příklad:** Červený hráč postavil silnici „A“. Tím spojil svou dolní soustavu osídlení se soustavou osídlení modrého hráče. Modrý získává 1 žeton přízně a červený 3 žetony přízně. Pokud modrý nebo červený hráč nyní postaví silnici „B“, nezíská žeton přízně žádný z nich. Pokud však modrý nebo červený hráč postaví silnici „C“, získají žetony přízně oba hráči, protože horní soustava osídlení červeného hráče je s příslušnou soustavou osídlení modrého hráče propojena poprvé.

Za propojení svých vlastních soustav osídlení nezískává hráč žádné žetony přízně.

#### Pozor:

- Pokud jsou soustavy osídlení propojeny během fáze zakládání, neposkytuje toto propojení žádný žeton přízně.
- Pokud hráč postaví silnici, která jeho soustavu osídlení současně poprvé propojí se soustavami osídlení dvou spoluhráčů, získá



pouze 3 žetony přízně. Majitelé ostatních dvou soustav osídlení získají po jednom žetonu přízně. Který z obou protihráčů si žeton přízně vezme první, určí hráč, který propojení provedl.

## Braní žetonů přízně

Hráč, který žeton přízně získal, si z banku vezme libovolný žeton přízně ležící lícem dolů.

## Využití nebo výměna žetonů přízně

Během svého tahu smí hráč buď **jednou** využít žetony přízně, nebo provést **jednu** akci výměna.

### 1. Využití žetonů přízně

Při využití žetonů přízně hráč odloží na políčko příslušného cechu na podložce cechů odpovídající počet žetonů přízně:

- Obchodník vyžaduje 1 (šedý) žeton povozu
- Kupec vyžaduje 1 (modrý) žeton lodě
- Stavitel silnic vyžaduje 1 (červený) žeton lopaty
- Učenec vyžaduje 2 (zlaté) žetony knihy
- Architekt vyžaduje 2 (zelené) žetony kružítka

**Pozor:** Hráč nesmí využít žeton přízně, který získal ve svém stávajícím tahu. Právě získané žetony přízně lze využít až v následujícím tahu.

**Při hře v 5 nebo v 6 hráčích** nesmí být žetony přízně využívány během mimořádné fáze stavění. Pokud během mimořádné fáze stavění hráč nějaký žeton přízně získá, může jej využít již ve svém následujícím tahu.

Jakmile hráč odloží příslušný počet žetonů přízně, provede ihned příslušnou výhodu. Tuto výhodu nelze „uschovat“ a provést později.

### Každý cech poskytuje jednu speciální výhodu:

- Přízeň obchodníků: hráč vymění 1 kartu suroviny z ruky za 1 jinou kartu suroviny z banku. Tímto způsobem lze během tahu vyměnit suroviny až dvakrát.
- Přízeň kupců: hráč si vezme 1 libovolnou kartu suroviny z banku.
- Přízeň stavitelů silnic: hráč postaví zdarma 1 silnici.
- Přízeň učenců: hráč si vezme zdarma 1 akční kartu.
- Přízeň architektů: hráč si vezme 1 žeton Katanu. Každý žeton Katanu se počítá jako 1 vítězný bod. Žetony Katanu musí před hráčem ležet viditelně pro všechny protihráče, neboť mají vliv při darování karty suroviny.

### 2. Výměna žetonů přízně

Pokud hráč žádný žeton přízně nevyužívá, může si vyměnit 1 svůj žeton přízně za 1 žeton přízně z banku. Nejprve si hráč vezme 1 žeton přízně z banku, poté vrátí libovolný vlastní žeton přízně lícem dolů zpět do banku. Hráč může vrátit zpět i žeton přízně, který si z banku právě vzal.

**Pozor:** Žetony přízně nelze darovat ani je s jinými hráči vyměňovat.

## KONEC HRY

Vyhrává hráč, který je na tahu a shromáždil 11 vítězných bodů.

## CATAN – Scénář Pomocníci

### HERNÍ MATERIÁL

- 10 karet pomocníků



- Všechny herní komponenty za hry CATAN – Osadníci z Katanu, popřípadě z Rozšíření pro 5–6 hráčů.

### PŘÍPRAVA HRY

- Každá karta pomocníka má přední stranu „A“ a zadní stranu „B“. Šest z těchto karet je navíc označeno číslem. Vytvořte balíček z karet, které jsou označeny čísly. Zcela nahoru umístěte kartu A1. Zbývající karty následují v pořadí podle svých čísel, tudíž A2, A3, A4, A5 a A6. Karty bez čísel vložte v libovolném pořadí do spodku tohoto balíčku.
- Poté, co hráč postaví v zakládací fázi svou druhou vesnici, vezme si horní kartu z balíčku a položí si ji před sebe stranou A nahoru.
- Jakmile je zakládací fáze ukončena, jsou všechny zbývající karty v balíčku rozloženy vedle herního plánu samostatně stranou A nahoru. Tyto karty nyní tvoří nabídku.

### PRŮBĚH HRY A ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři v zásadě platí pravidla pro hru CATAN – Osadníci z Katanu, popřípadě pravidla pro Rozšíření pro 5–6 hráčů. Navíc je dále třeba dodržovat následující zvláštní pravidla:

- Každá karta pomocníka přináší určitou výhodu, která je popsána na kartě. Pokud hráč využil výhodu na kartě, má 2 možnosti:
  1. Hráč ihned odloží kartu zpět do nabídky a vezme si z nabídky libovolnou jinou kartu. Tuto novou kartu si položí před sebe **opět stranou A nahoru.**
  2. Hráč si kartu ponechá, ale otočí ji **stranou B nahoru.** V tomto případě musí výhodu na kartě v některém svém následujícím tahu znovu využít. Po druhém využití karty pomocníka musí hráč tuto kartu položit do nabídky stranou A nahoru. Poté si vezme jinou kartu z nabídky a tu před sebe položí opět stranou A nahoru.

### Důležité:

- Hráč nesmí využít kartu pomocníka ve stejném tahu, kdy ji získal nebo otočil.
- Není dovoleno kartu pomocníka nevyužít a odložit ji zpět do nabídky. Toto platí i v případě, že hráč má svou kartu pomocníka otočenou stranou B nahoru. Musí kartu využít i podruhé.

**Pozor:** Podrobnější popis karet pomocníků najdete v Almanachu na straně 8.

## HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán Korsika



- 1 herní plán New York



- Žetony Katanu



Korsika: 11 žetonů Katanu  
New York: 9 žetonů Katanu

- Veškerý herní materiál ze hry CATAN – Osadníci z Katanu, popřípadě jejího rozšíření pro 5–6 hráčů, s výjimkou dílů krajiny, rámu a žetonů s čísly.

## PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán se rozloží požadovanou stranou nahoru.
- Ve hře 3–4 hráčů se na každou křižovatku se symbolem vítězného bodu (🟡) položí 1 žeton Katanu.
- Zloděj stojí na začátku hry na obrázku zloděje.
- Zbývající příprava a začátek hry odpovídají fázi zakládání ze hry CATAN – Osadníci z Katanu.

## PRŮBĚH HRY & PRAVIDLA SCÉNÁŘŮ

V zásadě platí pravidla hry CATAN – Osadníci z Katanu, popřípadě jejího rozšíření pro 5–6 hráčů. Navíc je třeba dodržovat i následující pravidla:

- 1. Stavba vesnic:** Vesnice je možné zakládat, resp. stavět pouze na kruhových polích nesoucích jména (🟡, v případě New Yorku i 🟢).
- 2. Stavba silnic:** Silnice je možné stavět pouze na obdélníkových polích pro silnice. Pokud se hráč přistaví koncem silnice ke kruhovému poli nesoucímu jméno, může od tohoto pole ve stavbě silnice pokračovat pouze tehdy, jestliže na tomto poli nejdříve postaví vesnici.
- 3. Specializovaný obchod a výměna 3 : 1:** Pokud hráč postaví silnici na červeném obdélníkovém poli pro silnice, může vyměňovat suroviny s bankem takovým způsobem, jaký je vyobrazený na příslušné listině – tedy smí za 3 stejné suroviny libovolného druhu nebo 2 stejné suroviny vyobrazeného druhu získat jakoukoli jinou surovinu.
- 4. Vesnice/města mimo herní plán:** Vesnice/města poskytují výnosy ze zjevně sousedících krajiny běžným způsobem, i když se krajina na herním plánu nerozprostírá až k dané vesnici/městu.

## Tiráž

### Big Box

Licence: Catan GmbH © 2019

Redakce: Arnd Fischer, Martin Pflieger

Tvorba: Michaela Kienle

Překlad: Václav Pražák

© 2019

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfliegerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: +49 711 2191 – 199

catan@kosmos.de, kosmos.de

Všechna práva vyhrazena.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 693152

### CATAN – Osadníci z Katanu, rozšíření

pro 5–6 hráčů & CATAN – Kostková hra

Autor: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2002, catan.de

Ilustrace: Michael Menzel

Tvorba: Michaela Kienle

Design figurek: Andreas Klobner

3D grafika: Andreas Resch

Redakce edice 2015: Arnd Fischer

Redakce: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 1996, 2019

### Nejlepší přítel

Námět: Klaus & Benjamin Teuber

Licence: Catan GmbH © 2012, 2019

Ilustrace: Michael Menzel

Tvorba: Michaela Kienle

Produkce & vývoj pravidel: týmy Mayfair Games a Catan GmbH

### Pomocníci

Námět: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2014, 2019

Ilustrace: Michael Menzel

Tvorba: Michaela Kienle

### Korsika

Námět & design: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2013, 2019

Ilustrace měst: Anoka Illustration & Design

Ilustrace krajiny: Michael Menzel

Tvorba: Michaela Kienle

### New York

Námět: Klaus Teuber

Design: Ron Magin, Benjamin Teuber

Licence: Catan GmbH © 2015, 2019

Ilustrace krajiny: Michael Menzel

Tvorba: Michaela Kienle

## 5. Křižovatky s vítěznými body:

- Ve hře 3–4 hráčů platí: Hráč, který jako první umístí svou silnici ke křižovatce s vítězným bodem, získá zde položený žeton Katanu, který má hodnotu 1 vítězného bodu.
- Ve hře 5–6 hráčů platí: Pokud hráči umístí své silnice ke křižovatkám s vítězným bodem, nezískají za to žádné vítězné body navíc. Považují se za zcela běžné křižovatky. Lze na ně umístit vesnice během fáze zakládání a později během hry je na nich možné stavět vesnice při dodržení obvyklých pravidel. Povyšování vesnic na těchto křižovatkách na města je rovněž dovoleno.

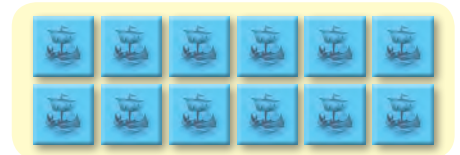
## KONEC HRY

Vyhrává hráč, který je právě na tahu a ve hře tří hráčů shromáždil 13 vítězných bodů, ve hře čtyř hráčů 12 vítězných bodů a ve hře pěti nebo šesti hráčů 10 vítězných bodů.

## VARIANTA „ERIJSKÝ KANÁL“

Pokud s tím všichni hráči souhlasí, mohou na herním plánu New Yorku použít následující zvláštní pravidla, která odráží dopad Erijského kanálu na ekonomiku státu New York.

Před hrou přidejte do banku vedle herního plánu destičky kanálu (žetony přízně cechu kupců ze scénáře „Nejlepší přítel“).



### Získání destiček kanálu

Jakmile hráč přímo spojí svými silnicemi 2 kruhová pole nesoucí jméno (🟡) u Erijského kanálu, dostane z banku 1 destičku kanálu. Postavená silniční komunikace nesmí vést přes žádné další pojmenované kruhové pole. Není důležité, zda na tomto poli stojí nějaká (vlastní či cizí) vesnice či město.

**Pozor:** Destičky je možné získat pouze během vlastní hry, nikoli během fáze zakládání.

### Použití destiček kanálu

Hráč, který použije ve svém tahu destičku kanálu, může až do jeho konce měnit libovolně často 2 karty surovin za libovolnou surovinu z banku. Na konci tahu vrátí destičku kanálu zpět do banku.

Destičky kanálu je dovoleno vyměňovat se spoluhráči za suroviny.