

KLAUS TEUBER

CATAN

HVĚZDOPLAVCI



ALMANACH

Tento almanach obsahuje podrobná vysvětlení a příklady k pravidlům hry *CATAN – Hvězdoplavci*. **Nejedná se o pravidla hry**, která by popisovala, jak hru hrát. Zde obsažené detaily si nemusíte před první hrou číst. Jednoduše se pusťte do hraní, jakmile si nastudujete pravidla hry. Pokud se během hry objeví otázky, vyhledejte si odpověď na základě abecedně řazených klíčových slov.

OBSAH

Tiráž	2
Galaxie v časech hvězdoplavců	3–4
Přehled herního materiálu	4–5
Klíčová slova a příklady	6–19
Herní svět CATAN	20



AUTOR

Klaus Teuber (*1952)

Klaus Teuber je jedním z celosvětově nejúspěšnějších herních autorů. Čtyři z jeho her získaly ocenění „Spiel des Jahres“, mezi nimi i jeho největší bestseller *CATAN – Osadníci z Katanu*. Žije nedaleko Darmstadtu.



POZNÁMKA

CATAN – Hvězdoplavci představuje nové a výrazně přepracované vydání hry *Die Sternenfahrer von Catan* z roku 1999.



PODĚKOVÁNÍ

Srdečný dík patří všem herním testerům, čtenářům pravidel a podporovatelům, kteří byli nápomocni při vývoji nového vydání Hvězdoplavců!

Mimořádně dlouhou dobu strávili na cestách vesmírem Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer, Claudia Teuber, Leif Teuber a účastníci catanských víkendů v Bergneustadtu!

Zvláštní poděkování si zasluhuje realizační tým vydavatelství Kosmos ve složení Caroline Fischer, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz a Tatyana Momot.

A přátelský pozdrav posílám mimozemským národům, které snad jednoho dne potkáme!

TIRÁŽ

Autor: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2019, catan.de

Vývojářský tým: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber

Ilustrace: Franz Vohwinkel

Tvorba: Michaela Kienle

Design figurek: Jason Beaudoin

3D grafika: Andreas Resch

Technický vývoj produktu: Monika Schall

Redakční tým: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber

Vedoucí redakčního týmu: Arnd Fischer

Překlad: Václav Pražák

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart

catan@kosmos.de, kosmos.de

Všechna práva vyhrazena. MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 693183

Albi

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámová 13, 186 00 Praha 8

Infolinka: + 420 737 221 010

www.albi.cz

eshop.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22, 010 01 Žilina

eshop.albi.cz

GALAXIE V ČASECH HVĚZDOPLAVCŮ

V polovině 3. tisíciletí lidstvo kolonizovalo neobydlené planety a měsíce své sluneční soustavy. Krátce poté, co lidé hluboko pod povrchem jednoho ze Saturnových měsíců objevili dosud neznámou krystalickou látku se jim podařilo s její pomocí zkonstruovat pohon, který umožnil cestování několika násobnou rychlostí světla a dovolil hvězdoplavcům překonat hranice domovské Sluneční soustavy.

Velmi brzy narazili tito vesmírní cestovatelé na inteligentní mimozemské národy, které rovněž disponovaly technologií mezihvězdných cest rychlostí několikrát přesahující rychlost světla: Zelenokožce, Vědoucí, Obchodníci, Diplomaty a Nomády.

Hvězdoplavci zjistili, že všechny národy, kterým se podařilo překonat hranice svých slunečních soustav, jsou mírumilovné. Nad jejich pokojným soužitím bdí Galaktická rada, svrchovaný orgán, v němž jsou zastoupeny všechny národy, jež ovládly mezihvězdné cestování.

Aby mohlo být lidstvo přijato Galaktickou radou do společenství všech národů galaxie, muselo akceptovat její kodex.

Ten mimo jiné zakazuje zakládání kolonií ve všech slunečních soustavách, kde existují planety obsahující život. Tím se má zabránit veškerým zásahům do přirozeného vývoje života na těchto světech. Lidé kodex Galaktické rady podepsali a její členové je vřele přijali mezi sebe.

Ve 26. století bylo založeno první lidské vesmírné osídlení, které bylo pojmenováno „Catan“ po jednom z ostrovů v Atlantském oceánu.

Na základě rostoucí populace v Catanu pozemská vláda rozhodla, že dojde k vybudování dalších kolonií ve slunečních soustavách s neobydlenými planetami.

Tímto úkolem budou pověřeni tři nebo čtyři hvězdoplavci. A to jste vy, milí hráči. Vedle vašeho hlavního cíle, spočívajícího v zakládání nových kolonií, musíte vytvořit rovněž prosperující obchodní spojení s dalšími národy Galaktické rady.

Nebude to lehké. Na začátku sice budete ještě po určitou dobu podporováni dodávkami surovin ze Země, ale poté budete stále ve větší míře odkázáni na výnosy z Catanu a nově kolonizovaných planetárních soustav. Budete je potřebovat ke stavbě nových kosmických lodí, bez nichž svůj úkol sotva splníte.

Další překážku na vaší cestě do hlubin galaxie představují vesmírní piráti. Pod černou pirátskou vlajkou se shromáždili psanci ze všech národů. Disponují tajnými základnami, z nichž jejich dobře vyzbrojené kosmické lodě vyráží přepadat obchodní transporty mírumilovných národů.

Proto musíte při konstruování vlastních kosmických lodí dbát nejen na vylepšování pohonu nebo zvětšení nákladové kapacity, ale rovněž na dostatečnou palebnou sílu palubních děl.

Na konci 3. tisíciletí se má poprvé stát předsedou Galaktické rady člověk, a sice jeden z hvězdoplavců. Národy mu dají své hlasy, protože s nimi v přátelském duchu navazoval obchodní vztahy, odvážně odkázal vesmírné piráty do patřičných mezí a jednal příkladně podle zásad kodexu Galaktické rady. Budete tímto hvězdoplavcem právě vy?

Zelenokožci



Zelenokožci dokážou jako žádný jiný národ souznít se živou i neživou přírodou. Pod jejich vedením produkují farmy více potravin, z dolů se vytěží více rudy a také pátrání po cenném palivu pro nadsvětelný pohon je s pomocí Zelenokožců efektivnější. Kdo získá přátelství tohoto národa, bude profitovat ze zvýšených výnosů surovin.

Vědoucí



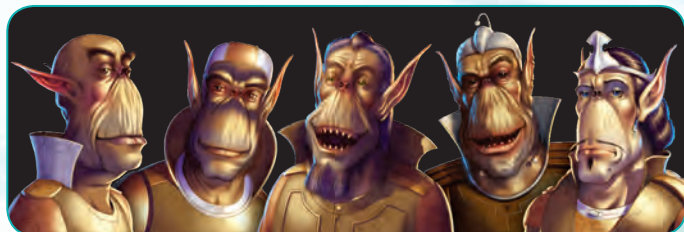
Tento zdrženlivý národ disponuje vysoce rozvinutými technologiemi pro cestování vesmírem. Kdo naváže přátelství s Vědoucími, může zvýšit rychlost svých kosmických lodí a výrazně posílí účinnost palubních děl.

Diplomaté



Diplomaté jsou přátelští a charismatičtí. Udrží se všemi národy velmi dobré vztahy a jejich přátelé mohou těžit ze značných výhod. Diplomaté jsou například schopni zvýšit uznání a slávu některého národa, zasadit se o nižší daně nebo přimět bohatší kolonie, aby přispěly chudším.

Obchodníci



Obchodníci představují hrdý a činorodý národ. Jejich velké obchodní lodě zajišťují většinu kosmické přepravy zboží mezi jednotlivými národy. Obchodníci však mají pro lidi jednu poněkud zvláštní vlastnost. Na začátku obchodního jednání očekávají od svého partnera nejprve dárek. Pokud ho uznají za dostatečně cenný, s radostí věnují odpovídající protidar, čímž je obchod uzavřen. Jestliže se jim však dárek nejeví jako adekvátní, může to mít na jejich protějšek neblahý dopad. V extrémním případě je uražený vládce Obchodníků dokonce schopen provést sabotáž na kosmické lodi nehodného

obchodního partnera, což má za následek přerušení letu daného plavidla. Bohužel jsou Obchodníci při oceňování dárků někdy nevyočitatelní. Kdo si zajistí přátelství tohoto národa, může měnit suroviny ve výhodnějším poměru.

Nomádi

Nomádům, tajemnému národu s neznámou domovskou planetou, se připisují nadpřirozené schopnosti. Vedle telepatie mají být tito kočovníci schopni přesunovat pouhou silou mysli i značně rozměrné předměty na velkou vzdálenost. Dokonce ani skoky hyperprostorem v rozsahu tisíců světelných let nepředstavují pro nomádské kosmické lodě problém. I přes svou velkou moc jsou Nomádi zcela mírumilovní a nekladou odpor dokonce ani pirátským útokům. Těší se úctě všech galaktických národů; kdo má to štěstí, že narazí na nomádskou kosmickou loď a prokáže svou úctu darem, bývá zpravidla obdařen jejich požehnáním.



Vesmírní piráti

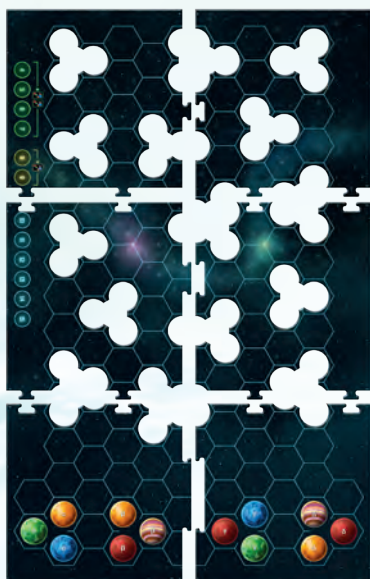


Vesmírní piráti nepředstavují samostatný národ. Pod černou pirátskou vlajkou se shromažďují psanci ze všech národů. Se svými těžce vyzbrojenými kosmickými loděmi křížují známou částí galaxie a žijí z přepadů mírumilovných obchodních a kolonizačních lodí.

HERNÍ MATERIÁL

8 kartonových archů

6 dílů herního plánu



4 figurky přátelství



Půlmedaile



40x

36 žetonů s čísly



16 vesmírných kvadrantů



16 speciálních žetonů

3 pirátské základny



Přední strany

Zadní strana

2 ledové planety



Přední strany

Zadní strana

Náhradní žeton



Přední a zadní strana

5 rezervních žetonů s čísly



Zadní strany:

Přední strany:

6 žetonů obchodních lodí



Přední strana:

Zadní strana:

164 karet

100 karet surovin

Ruda



20x

Palivo



20x

Karbon



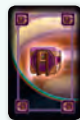
20x

Potraviny



20x

Zboží



20x



Zadní strana

32 karet setkání (očíslovaných 1–32)



Zadní strana

12 přehledových karet

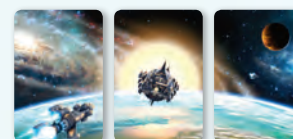


4x

4x

4x

Přední strany



Zadní strany

20 karet přátelství (5 pro každý národ, vyobrazení viz str. 9 tohoto almanachu)



Přední strana

Zadní strana

Přední strana

Zadní strana

Přední strana

Zadní strana

Přední strana

Zadní strana

92 figurek (ve 4 barvách)

Kolonie



9x v každé barvě

Obchodní stanice



7x v každé barvě

Transportér



3x v každé barvě

Kosmická loděnice



3x v každé barvě

Ukazatel vítězých bodů



1x v každé barvě

Mateřská loď a moduly

Mateřská loď



4x (na dolní část každé lodi je třeba nalepit 1 barevnou samolepku)

Barevné kuličky (2 od každé barvy jako náhradní)



10x

6x

6x

6x

Další materiál

Zásobník na karty



Zásobník na moduly



2 kostky



1 arch s 8 samolepkami (4 náhradní)



pravidla hry CZ



pravidla hry SK



almanach



11 úložných sáčků

PODROBNÁ VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL A PŘÍKLADY / SEZNAM KLÍČOVÝCH SLOV

Balíček zásob	6	Přehledové karty	15
Bojová síla	6	Půlmedaile	16
Centrála	7	Rychlost	16
Červí díra	7	Sektor Catan	16
Fáze letu	7	Setkání	16
Fáze obchodování a stavění	7	Skok hyperprostorem	17
Fáze výnosů	7	Stavění	17
Fáze zakládání	7	Transportér	17
Figurky přátelství	8	Variabilní sestavení herního plánu	18
Herní tah	8	Vesmírná křižovátka	18
Hod mateřskou lodí	8	Vesmírný kvadrant	18
Hra ve třech hráčích	8	Vítězné body	18
Karty přátelství	9	Vnější výspa mimozemských národů	19
Karty surovin	10	Žetony s čísly	19
Když padne „7“	10		
Kolonie	10		
Kolonizační loď	10		
Kolonizovatelná křižovátka	10		
Konec hry	10		
Kosmická loď	11		
Kosmický přístav	11		
Kotviště	11		
Ledová planeta	11		
Mateřská loď	12		
Mimozemské národy	12		
Nákladní sekce	12		
Obchodní loď	12		
Obchodní stanice	12		
Obchodování	13		
Obchodování s bankem	13		
Obchodování se spoluhráči	13		
Objevování	13		
Palubní dělo	14		
Pirátská základna	14		
Planetární soustava	14		
Pohonná jednotka	14		
Pravděpodobnost výnosů	14		
Pravidla pro let	14		
Průzkum	15		

B

BALÍČEK ZÁSOB

Balíček zásob se sestaví na začátku hry z 8 karet od každého z 5 druhů surovin. Tyto karty se dobře zamíchají a položí lícem dolů do zásobníku na karty do přihrádky označené „?“.

Jestliže karty v balíčku zásob dojdou, vytvoří se nový opět pomocí 8 karet od každé suroviny.

Na začátku hry si vezme každý hráč z tohoto balíčku do ruky 3 karty surovin (→).

Na konci své fáze výnosů si v závislosti na aktuálním počtu vašich vítězných bodů (→) smíte vzít z balíčku zásob 0–2 karty surovin:

4–7 vítězných bodů: 2 karty surovin

8–9 vítězných bodů: 1 kartu surovin

10 a více vítězných bodů: 0 karet surovin

Jestliže vám padne „7“ (→), vezmou si navíc z balíčku zásob 1 kartu surovin i všichni vaši spoluhráči (vy ale nikoli) bez ohledu na to, kolik vítězných bodů mají.

BOJOVÁ SÍLA

Abyste zjistili bojovou sílu svých kosmických lodí (→), hodte svou mateřskou lodí (viz „Hod mateřskou lodí“) a k výsledku přičtete počet svých palubních děl (→) a případně vylepšení poskytnutá kartami přátelství (→) Vědoucích.

Velká bojová síla je důležitá, abyste s úspěchem přestáli některá setkání (→) s vesmírnými piráty a mohli jste dobývat pirátské základny (→).

C

CENTRÁLA

Uprostřed každé vnější výspy (→) se nachází centrála, která je vyznačena kroužkem. Pouze pokud vaše obchodní loď (→) ukončí svůj pohyb v centrále, můžete na dané vnější výspě zřídit obchodní stanici (→). Když vaše loď přes centrálu pouze prolétá, považuje se za běžnou vesmírnou křižovátku (→).

Pohyb obchodní lodi může v centrále skončit pouze tehdy, jestliže tam ihned poté založíte obchodní stanici. Kolonizační loď (→) svůj pohyb v centrále ukončit nesmí.



Č

ČERVÍ DÍRA

Tento pojem se objevuje na kartách setkání (→). Červí díry umožňují skok hyperprostorem (→).

F

FÁZE LETU

Jakmile ukončíte svou fázi obchodování a stavění (→), smíte ve fázi letu pohybovat svými kosmickými loděmi (→).

Pokud nemáte na herním plánu žádnou kosmickou loď, fáze letu pro vás odpadá. Jestliže však máte ve hře alespoň jednu, musíte určit svou rychlost (→). Za tímto účelem hodíte mateřskou lodí (→), viz „Hod mateřskou lodí“.

Nevypadla černá kulička:

Výsledek hodu udává základní rychlost. K této hodnotě přičtete počet pohonných jednotek (→) své mateřské lodi a případně také vylepšení vycházející z karet přátelství (→) Vědoucích. Výsledek stanovuje rychlost vašich kosmických lodí. Rychlost udává, o kolik vesmírných křižovatek (→) smíte pohnout každou svou kosmickou lodí, jestliže dodržíte pravidla pro let (→).

Vypadla černá kulička:

Jestliže vám vypadne černá kulička, hodnoty barev se nesčítají. Základní rychlost je v takovém případě vždy „3“ bez ohledu na barvu druhé vypadlé kuličky. Černá kulička značí, že nejprve se musíte vypořádat s vesmírným setkáním (→), než budete moci pohybovat svými kosmickými loděmi. Jakmile je setkání vyhodnoceno, přičtete k základní rychlosti „3“ počet pohonných jednotek své mateřské lodi a případně také vylepšení vycházející z karet přátelství Vědoucích. Výsledek stanovuje rychlost vašich kosmických lodí.

Rychlost udává, o kolik vesmírných křižovatek smíte pohnout každou svou kosmickou lodí, jestliže dodržíte pravidla pro let.



Jakmile ukončíte všechny pohyby svých kosmických lodí, váš tah končí a na řadu přichází další hráč.

FÁZE OBCHODOVÁNÍ A STAVĚNÍ

V této fázi svého tahu smíte libovolně často obchodovat (→) a stavět (→). Není třeba dodržovat žádné přesně stanovené pořadí. Smíte například obchodovat se spoluhráčem, potom postavit kolonizační loď (→), znovu obchodovat a nakonec přidat modul na svou mateřskou loď (→).

FÁZE VÝNOSŮ

Fáze výnosů vašeho tahu začíná ve chvíli, kdy předchozí hráč ukončí svůj tah a předá vám kostky. Pomocí hodu kostkami určíte, které planety budou produkovat suroviny. Každá planeta, jež má na sobě žeton s číslem (→), je schopná poskytovat výnosy.

Všichni hráči (včetně těch, kteří nejsou momentálně na tahu) dostanou za každou kolonii (→) a kosmický přístav (→), které sousedí s planetami s hozeným číslem, 1 kartu suroviny (→); druh této suroviny závisí na druhu planety. Výjimka: když padne „7“ (→).

Následně si můžete za určitých podmínek vzít 1 nebo 2 karty surovin z balíčku zásob (→).

Příklad: Jestliže padne „6“, dostane modrý hráč 1× karbon za svou kolonii. Bílý hráč dostane rovněž 1× karbon za svůj kosmický přístav. Při hodu „5“ dostanou žlutý a bílý hráč každý 1× rudu.



FÁZE ZAKLÁDÁNÍ

Jestliže nebudete hrát podle počátečního rozmístění pro začátečníky (viz pravidla str. 2–3), následuje po variabilním sestavení herního plánu (→) fáze zakládání.

Každý hráč založí v sektoru Catan (→) 2 kolonie (→) a 1 kosmický přístav (→). Navíc dostane pro svou mateřskou loď (→) 1 modul.

Začínajícího hráče určete na základě hodu oběma kostkami. Komu padne nejvíc, bude začínat fázi zakládání a tím i vlastní hru. Ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček.

Fáze zakládání probíhá ve 4 kolech:

1. kolo

Začínající hráč umístí na libovolnou kolonizovatelnou křižovátku (→) v sektoru Catan 1 kolonii. Poté totéž učiní ostatní hráči po směru hodinových ručiček.

2. kolo

Jakmile všichni hráči založí svou první kolonii, je na řadě hráč, který v předchozím kole umístil svou kolonii jako poslední. Nyní smí založit svou druhou kolonii. Ostatní hráči následují po něm, tentokrát proti směru hodinových ručiček.

3. kolo

Mají-li všichni hráči na herním plánu svou druhou kolonii, umístuje se třetí. Tentokrát se postupuje opět pro směru hodinových ručiček; jako první tedy bude zakládat svou třetí kolonii znovu začínající hráč.

4. kolo

Ve chvíli, kdy má každý hráč v sektoru Catan 3 své kolonie, rozšíří jednu z nich pomocí kosmické loděnice na kosmický přístav. Následně umístí

do jednoho kotviště (→) u tohoto přístavu zdarma 1 kolonizační (→) nebo obchodní loď (→). Kromě toho se ve 4. kole fáze zakládání rozdělí mezi hráče 2 pohonné jednotky (→), 1 palubní dělo (→) a 1 nákladní sekce (→). Jakmile hráč umístí svou kosmickou loď (→), vezme si jeden z dosud dostupných modulů a připevní ho na svou mateřskou loď. V tomto kole se opět postupuje proti směru hodinových ručiček.

Nakonec si každý hráč vezme z balíčku zásob (→) do ruky 3 karty surovin (→). Ty drží tak, aby ostatní hráči neviděli jejich lícovou stranu. Rovněž tak si vezme z banku 1 půlmedaili (→) a vyloží si ji před sebe.

Hru zahajuje začínající hráč. Hodí oběma kostkami, čímž určí výnosy pro první tah.

FIGURKY PŘÁTELSTVÍ



Každý mimozemský národ (→) kromě Nomádů má figurku přátelství. Jestliže jako první zřídíte svou obchodní stanici (→) v doku na vnější výspě (→) určitého mimozemského národa, dostanete navíc ke kartě přátelství (→) rovněž jeho figurku.

Tu můžete ztratit ve prospěch jiného hráče, jestliže bude mít na vnější výspě daného národa více obchodních stanic než vy.

Mimořádné pevné přátelství s určitým mimozemským národem je odměňováno. Každá figurka přátelství má hodnotu 2 vítězných bodů (→).

Příklad: Červenému hráči se v aktuálním tahu podařilo zřídít druhou obchodní stanici na vnější výspě Obchodníků. Protože se tam předtím nacházely již 3 obchodní stanice, potřeboval na své mateřské lodi alespoň 4 nákladní sekce. Nyní má červený hráč na této vnější výspě nejvíce obchodních stanic, a proto dostane od bílého hráče figurku přátelství Obchodníků. Ukazatel vítězných bodů bílého hráče se posune o 2 pole zpátky, červeného hráče o 2 pole dopředu.



H

HERNÍ TAH

Herní tah sestává ze 3 fází a zahrnuje celkem 5 kroků. Tyto kroky jsou shrnuty na přehledové kartě (→) Herní tah.

1.) Fáze výnosů (→)

- Hodte oběma kostkami, abyste určili, které planety budou v tomto tahu poskytovat výnosy. Výsledek platí pro všechny hráče.
- Vezměte si povolený počet karet z balíčku zásob (→).

2.) Fáze obchodování a stavění (→)

Smíte obchodovat (→) a stavět (→).



3.) Fáze letu (→)

- Hodte svou mateřskou loď (→), abyste určili rychlost (→) svých kosmických lodí (→).
- Pohněte svými kosmickými loděmi.

Poté co odehrajete všechny své akce, předáte kostky svému sousedovi po levici. Ten je nyní na tahu a pokračuje ve hře 1. fázi.

HOD MATEŘSKOU LODÍ

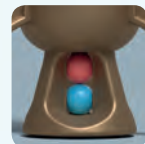
Hod svou mateřskou loď musíte provést, jestliže na začátku své fáze letu určujete rychlost (→) vlastních kosmických lodí (→) nebo když to vyžaduje setkání (→).

Do trupu mateřské lodi se umístí kuličky. Za běžných okolností se jedná o 2 žluté, 1 modrou, 1 červenou a 1 černou. Dvě z těchto kuliček jsou vždy vidět, když mateřská loď stojí na stole.

Každá kulička má svou číselnou hodnotu. Čísla příslušející k jednotlivým barvám jsou uvedena na přehledové kartě (→) Herní tah.



Pokud máte „hodit“ mateřskou loď, vezměte ji do ruky špičkou dolů, několikrát s ní zatřeste nahoru a dolů a nakonec ji postavte na stůl špičkou nahoru. V této poloze jsou vidět v otvoru na zádi 2 kuličky.



Výsledek hodu určíte tak, že sečtete čísla, jež přísluší barvám vypadnutých kuliček. Jestliže jsou například vidět červená a modrá kulička, je výsledný hod „4“. Černá kulička má v zásadě hodnotu „0“, ovšem nezapomeňte na to, že černá kulička při určování rychlosti iniciuje setkání a automaticky vede k základní rychlosti „3“.

HRA VE TŘECH HRÁČÍCH

Ve hře tří hráčů platí následující úpravy:

- Při počátečním rozmístění pro začátečníky se na herní plán umístí i figurky ve 4. hráčské barvě, se kterou nikdo nehraje. S výjimkou blokování kolonizovatelných křižovatek (→) nemají žádný jiný význam.
- Ve fázi zakládání (→) je možné stavět na všech 3 kolonizovatelných křižovatkách v jednotlivých planetárních soustavách (→) sektoru Catan (→). Na zdejší kolonizovatelné křižovatky, jež se ve fázi zakládání nezastaví, však již v průběhu hry nelze stavět žádné další kolonie (→). Navíc se moduly zdarma, které si během fáze zakládání nikdo nevybral, vrátí zpět do zásobníku na moduly.
- V každé planetární soustavě je možné zastavět pouze 2 kolonizovatelné křižovatky (výjimkou je fáze zakládání, viz výše).

Tip pro názornost: Pokud už jsou na 2 kolonizovatelných křižovatkách planetární soustavy postaveny kolonie nebo kosmické přístavy, postavte na třetí kolonizovatelnou křižovatku kolonii ve 4. hráčské barvě, se kterou nikdo nehraje. Totéž udělejte se 3 neobsazenými kolonizovatelnými křižovatkami v sektoru Catan.

KARTY PŘÁTELSTVÍ

Kdykoli vybudujete obchodní stanici (→) na vnější výspě (→) některého mimozemského národa (→), získáte 1 kartu přátelství tohoto národa. Můžete si příslušný balíček karet přátelství prohlédnout a kartu si vybrat. Vložte si ji lícem nahoru před sebe.

Od této chvíle můžete využívat výhody, které jsou na kartě uvedeny. Karty přátelství daného mimozemského národa svými vlastnostmi odpovídají jeho charakteru a přinášejí vám nezanedbatelné herní výhody. Účinkují až do konce hry (→) a nemůžete o ně přijít.

U každého národa je k dispozici 5 karet přátelství – 1 karta za každou potenciální obchodní stanici na vnější výspě.

Diplomaté

Karty přátelství diplomatů poskytují nejrůznější výhody:

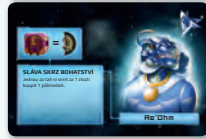
Snížení daní (1×)

Jestliže vlastníte tuto kartu, ztrácíte suroviny, když padne „7“ (→), pouze tehdy, pokud máte v ruce více než 12 karet surovin.



Sláva skrz bohatství (2×)

Jestliže vlastníte tuto kartu, získáváte ve svém tahu 1 půlmedaili (→), pokud vrátíte do banku 1 svou kartu zboží. Nákup půlmedaili je možný pouze ve fázi obchodování a stavění (→). Prostřednictvím této karty si smíte koupit 1 půlmedaili pouze jednou za tah. Vlastnictví obou karet Sláva skrz bohatství nepřináší žádné další výhody.



Bohatí pomáhají chudým (1×)

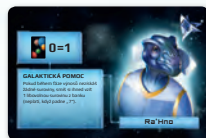
Jestliže vlastníte tuto kartu, smíte si ve své fázi obchodování a stavění vzít skrytě 1 kartu suroviny (→) až od 2 spoluhráčů.



Podmínkou ovšem je, že tito spoluhráči musí mít více vítězných bodů (→) než vy. Tuto akci smíte provést pouze jednou za tah. Jestliže máte nejvíce vítězných bodů vy, nemá pro vás tato karta žádný užitek.

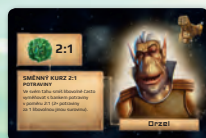
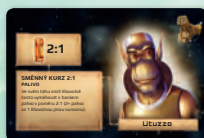
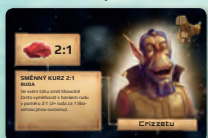
Galaktická pomoc (1×)

Jestliže vlastníte tuto kartu a v důsledku hodu na příjem surovin nedostanete žádné karty surovin, smíte si vzít 1 libovolnou surovinu z banku. Tato výhoda neplatí, když padne „7“.



Obchodníci

Karty přátelství tohoto národa vám ve fázi obchodování a stavění poskytují výhodnější kurz při výměně jedné konkrétní suroviny s bankem. Pro suroviny karbon, ruda, palivo a potraviny existuje vždy 1 karta, jež umožňuje vyměnit 2 karty dané suroviny za 1 libovolnou jinou. Tuto výměnu smíte ve svém tahu provádět libovolně často.



Příklad: Pokud vlastníte kartu Směnný kurz 2:1 – karbon, můžete ve své fázi obchodování a stavění vyměňovat libovolně často 2× karbon za 1 jakoukoli jinou surovinu.



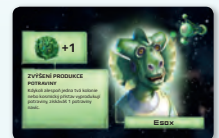
Zvláštní místo zaujímá karta Směnný kurz 1:1 – zboží. Jestliže vlastníte tuto kartu, smíte vyměnit 1× zboží za 1 jakoukoli jinou surovinu. Můžete to však provést pouze jednou za tah.

Zelenokožci

Karty přátelství tohoto národa zvyšují produkci surovin o 1. Jestliže v důsledku hodu na příjem surovin získáte jednu nebo více karet určitého druhu suroviny, dostanete na základě příslušné karty přátelství 1 surovinu navíc.



Příklad: Při hodu na příjem surovin získáte 2× rudu. Protože vlastníte kartu Zvýšení produkce – ruda, smíte si vzít díky této kartě 1× rudu navíc. Celkem si tedy vezmete z banku 3 karty suroviny ruda.



Vědoci

Karty přátelství tohoto národa zvyšují rychlost (→) a bojovou sílu (→) vašich kosmických lodí.

Tyto karty sice fungují, jako kdyby měla vaše mateřská loď (→) o 1 či 2 palubní děla (→), resp. pohonné jednotky (→) více, ale nepovažují se za moduly mateřské lodi. Proto nejsou palubní děla či pohonné jednotky vyobrazené na kartách dotčeny, jestliže musíte v důsledku setkání (→) odstranit ze své mateřské lodi 1 modul. To platí i v případě, že sice vlastníte karty přátelství Vědoucích, ale dosud nemáte na své mateřské lodi žádné moduly.

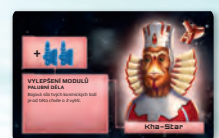
Vylepšení modulů Palubní děla & pohon (3×)



Tyto karty zvyšují rychlost a bojovou sílu vašich kosmických lodí o 1.

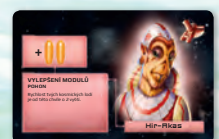
Vylepšení modulů Palubní děla (1×)

Tato karta zvyšuje bojovou sílu vašich kosmických lodí o 2.



Vylepšení modulů Pohon (1×)

Tato karta zvyšuje rychlost vašich kosmických lodí o 2.



KARTY SUROVIN

Existuje 5 různých druhů surovin:



Ruda



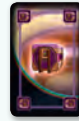
Palivo



Karbon



Potraviny



Zboží

Suroviny jsou ve hře představovány kartami. Můžete je získat během fáze výnosů (→), při obchodování (→) nebo v důsledku setkání (→).

Pokud se v banku nenachází dostatek karet určité suroviny, aby ve fázi výnosů vyšel na všechny hráče odpovídající počet karet, nedostane karty daného druhu nikdo.

Karty surovin držte v ruce tak, aby ostatní viděli jejich počet, ale nikoli jejich přední strany.

V ruce smíte mít libovolný počet karet. Nezapomeňte ale, že když padne „7“ (→), musíte do banky vrátit polovinu svých karet surovin, jestliže jich máte více než 7.

KDYŽ PADNE „7“

Jestliže ve své fázi výnosů (→) hodíte „7“, nedostane výnosy z planet nikdo. Je však třeba provést následující kroky v uvedeném pořadí:



- 1.) Všichni hráči si spočítají karty surovin (→) v ruce. Kdo má více než 7 karet, vybere si polovinu z nich a vrátí je do zásobníku na karty k příslušným surovinám. V případě lichého počtu karet se zaokrouhluje ve prospěch hráčů (pokud máte např. v ruce 9 karet, odevzdáváte 4 z nich).
- 2.) Zvolíte 1 spoluhráče a vezmete si od něho 1 náhodnou kartu suroviny. Dotyčný hráč přitom drží své karty v ruce rubem k vám.
- 3.) Všichni ostatní hráči (tedy kromě vás) si vezmou 1 kartu z balíčku zásob (→). Začíná spoluhráč po vaší levici.
- 4.) Pokud máte nárok na 1–2 karty z balíčku zásob, vezmete si je.
- 5.) Poté pokračujete ve svém tahu fázi obchodování a stavění (→).

KOLONIE

Abyste mohli založit kolonii, musíte ukončit let své kolonizační lodi (→) na volné kolonizovatelné křižovatce (→). Poté oddělíte transportér (→) od kolonie a vrátíte ho zpět do zásoby.



Kolonii nesmíte založit na kolonizovatelné křižovatce, která sousedí s planetou, na níž se nachází pirátská základna (→), nebo s ledovou planetou (→).

Příklad: Bílý hráč přesune svou kolonizační loď o 3 vesmírné křižovatky ke kolonizovatelné křižovatce. Figurka kolonie se umístí na křižovatku mezi obě sousedící planety. Zbývající dvě kolonizovatelné křižovatky v dané planetární soustavě nebude možné využít pro založení kolonie do té doby, dokud se bude na palivové planetě nacházet pirátská základna.

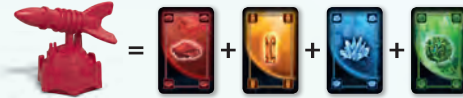


Od následujícího hodu na příjem surovin budou sousední planety nově zřízené kolonie produkovat suroviny, pokud padnou jejich čísla.

Jednou založené kolonie zůstávají po zbytek hry na kolonizovatelných křižovatkách daných planetárních soustav. Není možné je připojením transportéru opět změnit v kolonizační loď.

Kolonie má hodnotu 1 vítězného bodu (→).

KOLONIZAČNÍ LOĎ



Abyste mohli postavit kolonizační loď, musíte do banky vrátit následující suroviny: 1× rudu, 1× palivo 1× karbon a 1× potraviny.

Kolonizační loď slouží k založení kolonie (→) na kolonizovatelné křižovatce (→) v planetární soustavě (→).

Jakmile vrátíte příslušné suroviny do banky, vezměte ze své zásoby kolonii a transportér (→) a připevněte transportér na kolonii. Dohromady tvoří kolonizační loď.



Pokud nemáte ve své zásobě žádný transportér nebo už jste všechny své kolonie postavili, nemůžete stavět žádné další kolonizační lodě.

Postavenou kolonizační loď postavte do volného kotviště (→) u některého ze svých kosmických přístavů (→). V následující fázi letu (→) můžete s touto kolonizační lodí pohybovat při dodržení pravidel pro let (→).

KOLONIZOVATELNÁ KŘIŽOVATKA

Kolonizovatelná křižovatka je vesmírná křižovatka (→) mezi 2 planetami, která je tvořena dvěma dlouhými a jednou zkrácenou čarou. V každé planetární soustavě (→) se nachází 3 kolonizovatelné křižovatky. Pouze na kolonizovatelných křižovatkách je možné budovat kolonie (→).



Na kolonizovatelné křižovatce nesmí končit pohyb obchodní lodi (→). Jestliže pohyb vaší kolonizační lodi (→) skončí na kolonizovatelné křižovatce, aniž byste zde ihned poté založili kolonii, musíte zde ve svém následujícím tahu postavit kolonii nebo danou křižovatku opustit, pokud vám pohyb neznemožní výsledek setkání (→).

Zvláštní pravidlo pro hru ve třech hráčích:

V každé planetární soustavě se nachází tři kolonizovatelné křižovatky. Ve hře čtyř hráčů je dovoleno založit kolonii na každé z těchto křižovatek. Jestliže se ale hraje pouze ve třech hráčích, lze v každé planetární soustavě založit pouze 2 kolonie. Jedna křižovatka pro stavbu kolonie (jedno jaká) musí tedy zůstat vždy neobsazená.

KONEC HRY

Hra končí v tahu, kdy některý hráč nashromáždí 15 či více vítězných bodů (→). Abyste mohli zvítězit, musíte být na tahu a dosáhnout v něm (nebo už mít z dřívější doby) alespoň 15 vítězných bodů.

KOSMICKÁ LOĎ

Na rozdíl od mateřské lodi (→), kterou máte po celou dobu před sebou, se vaše menší kosmické lodě pohybují po herním plánu. Můžete stavět dva druhy kosmických lodí: obchodní (→) a kolonizační lodě (→). Vlastnosti vaší mateřské lodi platí vždy pro všechny vaše kosmické lodě na herním plánu.



KOSMICKÝ PŘÍSTAV

Abyste mohli postavit kosmický přístav, musíte do banku vrátit následující suroviny: 3× karbon a 2× potraviny.



Jakmile to učiníte, vezměte ze své zásoby kosmickou loděnici a umístěte ji kolem jedné své stávající kolonie (→). Dohromady tvoří kosmický přístav.



Kosmickou loděnici proto nemusíte pomoci transportéru (→) dopravovat ke kolonii.

Jestliže ve své zásobě nemáte žádnou kosmickou loděnici, protože se už na herním plánu nenachází žádná vaše kolonie bez kosmické loděnice, nemůžete stavět žádné další kosmické přístavy.

Stejně jako v případě kolonie dostáváte u kosmického přístavu z každé sousední planety 1 kartu suroviny (→), jestliže padnou jejich čísla.

Kosmické lodě mohou startovat pouze z kotvišť (→). Proto je vhodné kolonie, které se nachází hlouběji ve vesmíru, co možná nejdříve rozšířit na kosmické přístavy. Odsud se pak mohou vaše kosmické lodě dostávat k dalším cílům rychleji.

Kosmický přístav má hodnotu 2 vítězných bodů (→). Jedná se však o rozšíření již existující kolonie, takže se na stupnici vítězných bodů postupuje pouze o 1 pole.

KOTVIŠTĚ

Jako kotviště se označují obě vesmírné křižovatky (→), které přímo sousedí s kosmickým přístavem (→). Jakmile postavíte kosmickou loď (→), umístěte ji do jednoho ze svých volných kotvišť. Kosmické lodi nemohou svůj pohyb ukončit v kotvištích vesmírných přístavů jiných hráčů.

Jestliže některý ze spoluhráčů rozšíří svou kolonii (→) na kosmický přístav a díky tomu nyní vaše kosmická loď blokuje jeho kotviště, musíte ji ve svém příštím tahu přesunout pryč. Pokud máte ve hře více kosmických lodí a v důsledku setkání (→) nemůžete s jednou z nich letět, musíte pohnout s kosmickou lodí, která blokuje cizí kotviště.



LEDOVÁ PLANETA



Speciální žetony ledových planet



Žetony s čísly se symbolem ledové planety

Na lícové straně 2 žetonů s čísly (→) je na modrobílém pozadí vyobrazená nákladní sekce (→) s číslem. To znamená, že planeta, na níž tento žeton s číslem leží, je pokryta silným ledovým krunýřem. Jakmile je takový žeton s číslem odkryt, odstraní se ze hry a místo něj se na příslušnou planetu položí speciální žeton se shodným vyobrazením.



Na kolonizovatelné křižovatce (→), jež sousedí s ledovou planetou, není možné postavit kolonii (→). Ledové planety lze terraformovat při dodržení následujících dvou podmínek:

1. Vaše kosmická loď (→) musí stát na vesmírné křižovatce (→), jež sousedí s planetou, na níž leží speciální žeton ledové planety, nebo na ni přiletět.
2. Vaše mateřská loď (→) musí mít minimálně tolik nákladních sekcí, kolik udává speciální žeton ledové planety.

Jestliže tyto podmínky splňujete, odstraňte ihned speciální žeton ledové planety, otočte ho stranou s medailí nahoru a položte ho před sebe. Tato medaile má hodnotu 1 vítězného bodu (→) a nelze o ni přijít v důsledku setkání (→).

Místo speciálního žetonu ledové planety položte na nově terraformovanou planetu lícem nahoru náhodně zvolený rezervní žeton s číslem.

Pokud by se na kolonizovatelné křižovatce sousedící s ledovou planetou nacházela vaše kolonizační loď (→), můžete zde po odstranění speciálního žetonu ledové planety ihned postavit svou kolonii. Jestliže vám ale ještě zbývá nějaká rychlost (→), můžete rovněž pokračovat v letu.

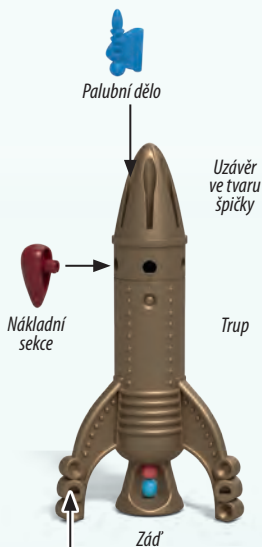
Příklad: Bílý hráč má rychlost 5. Svou kolonizační loď přesune o 2 vesmírné křižovatky na kolonizovatelnou křižovatku sousedící s ledovou planetou. Jeho mateřská loď je vybavena 4 nákladními sekcemi. Díky tomu je ledová planeta ihned terraformována. Za odměnu získává bílý hráč speciální žeton ledové planety a položí si ho před sebe jako medaili. Na nyní prázdnou planetu přijde lícem nahoru jeden náhodně vybraný rezervní žeton s číslem. Následně může bílý hráč pokračovat se svou lodí dále nebo na nyní dostupné kolonizovatelné křižovatce vybudovat kolonii.



M

MATEŘSKÁ LOĎ

Na začátku hry dostane každý hráč jednu velkou mateřskou loď. S její pomocí se určují vlastnosti všech vašich kosmických lodí. Na základě vypadlých kuliček se stanovuje jejich základní rychlost (→) a bojová síla (→), viz „Hod mateřskou lodí“. Jestliže v průběhu hry vybavíte svou mateřskou loď pohonnými jednotkami (→), palubními děly (→) a nákladními sekcemi (→), zvýšíte tak rychlost, bojovou sílu a nákladovou kapacitu všech svých kosmických lodí (→) na herním plánu. Vlastnosti mateřské lodi se tedy vztahují na jakoukoli vaši kosmickou loď, jež se nachází ve hře.



Návod k použití mateřské lodi a kuliček:

Před první hrou nalepte na spodní část každé mateřské lodi samolepku v 1 hráčské barvě. Další 4 barevné samolepky slouží jako náhrada.

Uzávěr ve tvaru špičky v horní části mateřské lodi je možné uvolnit od trupu lehkým šroubováním a zatáhnutím směrem vzhůru. Následně se do trupu umístí kuličky: standardně 2 žluté, 1 červená, 1 modrá a 1 černá.



Poté je třeba uzávěr opět vrátit na trup a zašroubováním upevnit. Značky na trupu a špičce musí směřovat proti sobě.

Krabice obsahuje rovněž 8 náhradních kuliček.

Obměnou kuliček v mateřské lodi je možné změnit pravděpodobnost výsledku hodu mateřskou lodí. Jestliže byste si přáli například více setkání, můžete ubrat 1 žlutou kuličku. Díky tomu se zvýší šance, že vypadne černá kulička. Doporučujeme vám však zůstat u standardní a otestované sestavy kuliček.

MIMOZEMSKÉ NÁRODY

Existuje celkem 5 mimozemských národů. Jejich popis naleznete na str. 3–4 tohoto almanachu. S výjimkou Nomádů ovládá každý národ jednu vnější výspy (→), na níž s ním můžete navázat kontakt. Na Nomády můžete narazit pouze během setkání (→).

N

NÁKLADNÍ SEKCE

Za postavení nákladní sekce musíte vrátit do banku 2 karty suroviny (→) ruda. Modul nákladní sekce se připevňuje na horní část mateřské lodi (→).

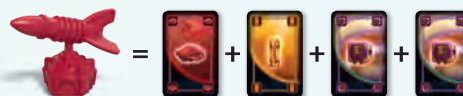


Každá nákladní sekce zvyšuje nákladovou kapacitu kosmických lodí (→) o 1. Mateřská loď může nést maximálně 5 nákladních sekcí. V hře je k dispozici dohromady 20 nákladních sekcí.

Abyste mohli zakládat obchodní stanice (→) na vnějších výspách (→) mimozemských národů (→), musíte svou mateřskou loď vybavit nákladními sekcemi. Kromě toho jsou zapotřebí při terraformaci ledových planet (→).

O

OBCHODNÍ LOĎ



Abyste mohli postavit obchodní loď, musíte do banku vrátit následující suroviny: 1× ruda, 1× palivo a 2× zboží.

Obchodní loď slouží k založení obchodní stanice (→) na vnějších výspách (→) mimozemských národů (→).

Jakmile vrátíte příslušné suroviny do banku, vezměte ze své zásoby obchodní stanici a transportér (→) a připevněte transportér na obchodní stanici. Dohromady tvoří obchodní loď.

Pokud nemáte ve své zásobě žádný transportér nebo už jste všechny své obchodní stanice postavili, nemůžete stavět žádné další obchodní lodě.

Postavenou obchodní loď umístěte do volného kotviště (→) u některého ze svých kosmických přístavů (→). V následující fázi letu (→) můžete s touto obchodní lodí pohybovat při dodržení pravidel pro let (→).



OBCHODNÍ STANICE

Abyste mohli založit obchodní stanici, musíte ukončit let své obchodní lodi (→) v centrále (→) uprostřed vnější výspy (→) některého mimozemského národa (→). Poté oddělte transportér (→) od obchodní stanice a vraťte ho zpět do zásoby.



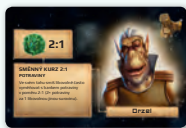
Obchodní stanici umístěte do jednoho z doků, které se nachází kolem vnější výspy mimozemského národa. Není podstatné, ve kterém konkrétním doku obchodní stanice vznikne.

Předpokladem pro založení obchodní stanice je, že vaše mateřská loď (→) disponuje více nákladními sekcemi (→), než kolik se doposud na dané vnější výspě nachází obchodních stanic. Jestliže tuto podmínku nesplňujete, nesmíte ukončit pohyb své obchodní lodi v centrále vnější výspy.

Příklad: Bílý hráč se svou obchodní lodí proletěl kolem červené obchodní lodi do centrály vnější výspy národa Obchodníků. Protože se na této vnější výspě dosud nenachází žádná obchodní stanice, potřebuje bílý hráč na své mateřské lodi pouze 1 nákladní sekci, aby zde mohl postavit obchodní stanici. Transportér přijde zpět do jeho zásoby, obchodní stanice se postaví na jeden z doků.



Kdykoli založíte obchodní stanici, můžete si vybrat 1 kartu přátelství (→) z balíčku národa, na jehož vnější výspě se právě zbudovaná stanice nachází. Zvolenou kartu si vyložíte před sebe lícem nahoru a od této chvíle můžete těžit z výhod, která je na ní popsána.



Když postavíte jako první svou obchodní stanici na některé vnější výspě, dostanete figurku přátelství (→) příslušného národa. Umístíte ji viditelně vedle zásoby svého herního materiálu. Figurka přátelství má hodnotu 2 vítězných bodů (→).



O figurku přátelství (a tím také o 2 vítězné body) přijdete tehdy, pokud bude mít nějaký jiný hráč na vnější výspě daného národa více obchodních stanic než vy.

Příklad: Červenému hráči se v aktuálním tahu podařilo zřídit druhou obchodní stanici na vnější výspě Obchodníků. Protože se tam předtím nacházely již 3 obchodní stanice, potřeboval na své mateřské lodi alespoň 4 nákladní sekce. Nyní má červený hráč na této vnější výspě nejvíce obchodních stanic, a proto dostane od bílého hráče figurku přátelství Obchodníků. Ukazatel vítězných bodů bílého hráče se posune o 2 pole zpátky, červeného hráče o 2 pole dopředu.



Jednou založené obchodní stanice zůstávají po zbytek hry v doku příslušné vnější výspy. Není možné je připojením transportéru opět změnit v obchodní loď.

OBCHODOVÁNÍ

Jakmile ve svém tahu ukončíte fázi výnosů, můžete obchodovat. Smíte vyměňovat karty surovin (→) se spoluhráči (viz „Obchodování se spoluhráči“) nebo i bez nich (viz „Obchodování s bankem“).

Ve svém tahu můžete obchodovat tak dlouho a často, jak vám to vaše suroviny dovolí.

OBCHODOVÁNÍ S BANKEM

Pokud jste na řadě, smíte ve fázi obchodování a stavění (→) měnit své karty surovin (→) s bankem. To můžete dělat tak dlouho, dokud máte potřebné suroviny.

3:1 s bankem: Vraťte 3 stejné karty surovin zpět do banku a vezměte si za to odsud 1 libovolnou kartu jiné suroviny.

Příklad: Dan vrátí do banku 3× karbon a vezme si odsud 1× potraviny. Za normálních okolností by se ale určitě pokusil uzavřít nějaký výhodnější obchod se spoluhráči.



2:1 zboží s bankem: Zboží hraje při obchodu s bankem zvláštní roli. Je ho totiž možné měnit v poměru 2:1. Vraťte do banku 2 karty suroviny zboží a vezměte si za to odsud 1 libovolnou kartu jiné suroviny.

Příklad: Katka vrátí do banku 2× zboží a vezme si za ně 1× potraviny.



Výhodnější směnných kurzů můžete dosáhnout tehdy, pokud budete vlastnit karty přátelství (→) národa Obchodníků. S jejich pomocí můžete měnit suroviny v poměru 2:1 a zboží dokonce v poměru 1:1.

OBCHODOVÁNÍ SE SPOLUHRÁČI

Pokud jste na řadě, smíte ve fázi obchodování a stavění (→) vyměňovat se spoluhráči karty surovin (→). **Oznamte jim, o jaké suroviny máte zájem a co jste ochotni za ně nabídnout. Můžete si ale také naopak nejprve vyslechnout návrhy ostatních hráčů a učinit protinabídku.**

Podoba výměny – kolik karet za co – zcela závisí na vaší schopnosti vyjednávat. Tak můžete například vyměnit 1× potraviny za 1× nebo 2× rudu, nebo dokonce za 2× rudu a 1× karbon. Není dovoleno karty darovat, tj. provést výměnu 0 karet za 1 nebo více karet.

Pozor: Je možné obchodovat pouze s hráčem, který je na tahu. Ostatní hráči spolu navzájem obchodovat nesmí.

Příklad: Petr je na tahu a potřebuje na stavbu obchodní lodi 1× zboží. Vlastní 2 karty potravin, jež momentálně nepotřebuje. Zeptá se proto nahlas: „Kdo mi dá 1 zboží za 1 potraviny?“ Katka odpovídá: „Když mi dáš 1 palivo, dostaneš 1 zboží.“ Jelikož se Petr svého paliva nechce vzdát a nikdo další na jeho nabídku nereaguje, učiní nový návrh: „Nabízím 2 potraviny za 1 zboží!“ Dan na Petrovu nabídku přistoupí a nabídne Petrovi 1× zboží. Petr si ho vezme a dá mu za ně 2× potraviny. Tím pádem je obchod uzavřen.

OBJEVOVÁNÍ

V objevitelské variantě a ve variantě „Divoký vesmír“ (viz „Variabilní sestavení herního plánu“) leží vesmírné kvadranty (→) ve výřezech herního plánu rubovou stranou s hvězdami nahoru. Co se v těchto neprobádaných kvadrantech nachází, je třeba nejprve objevit.

Jestliže vaše obchodní (→) nebo koloniizační loď (→) dorazí během svého pohybu na vesmírnou křižovatku (→), jež sousedí s neprobádaným vesmírným kvadrantem, tento kvadrant se okamžitě otočí lícem nahoru. Postupujte následovně: každý kvadrant má tři kruhové výběžky. Uchopte kvadrant za jeden výběžek, otočte ho a položte výběžek přesně na to místo, kde původně ležel rubem nahoru.



Jedná-li se o planetární soustavu (→), vezměte 3 žetony s čísly (→) a položte je na planety se stejnými symboly lícem nahoru. Pokud narazíte na pirátskou základnu (→) nebo ledovou planetu (→), je třeba je nejprve dobýt, resp. terraformovat, než na ně budete moci umístit žeton s číslem!



Po skončení objevování můžete s danou kosmickou lodí (→) pokračovat v pohybu, pokud vám to rychlost (→) dovolí.

P

PALUBNÍ DĚLO

Za postavení palubního děla musíte vrátit do banku dvě karty suroviny (→) karbon. Modul palubního děla se připevňuje na špičku mateřské lodi (→).

Každé palubní dělo zvyšuje bojovou sílu kosmických lodí o 1. Mateřská loď může nést maximálně 6 palubních děl. V hře je k dispozici dohromady 24 palubních děl.



PIRÁTSKÁ ZÁKLADNA

Na přední straně 3 žetonů s čísly (→) je vyobrazeno na béžovém pozadí palubní dělo s číselným údajem. Toto vyobrazení značí, že na planetě s tímto žetonem s číslem se nachází pirátská základna. Žeton s číslem se vrátí zpět do krabice a na jeho místo přijde speciální žeton se shodným vyobrazením.



Příklad: Bílý hráč prozkoumal planetární soustavu a odkryl žetony s čísly. Na palivové planetě se nachází žeton s číslem obsahující pirátskou základnu s hodnotou 4. Proto se nahradí větším speciálním žetonem se shodným vyobrazením. Teprve ve chvíli, kdy bude tato základna dobytá, se na tuto planetu přidá žeton s číslem pro určení výnosu.



Na kolonizovatelné křižovatce (→), jež sousedí s planetou, na níž se nachází pirátská základna, není možné postavit kolonii (→).

Pirátské základny lze dobýt při dodržení následujících dvou podmínek:

1. Vaše kosmická loď (→) musí stát na vesmírné křižovatce (→), jež sousedí s planetou, na níž leží speciální žeton pirátské základny, nebo na ni přiletět.
2. Vaše mateřská loď (→) musí mít minimálně tolik palubních děl (→), kolik udává speciální žeton pirátské základny.

Jestliže tyto podmínky splňujete, odstraňte ihned speciální žeton pirátské základny, otočte ho stranou s medailí nahoru a položte ho před sebe. Tato medaile má hodnotu 1 vítězného bodu (→) a nelze o ni přijít v důsledku setkání (→).

Místo speciálního žetonu pirátské základny položte na osvobozenou planetu lícem nahoru náhodně zvolený rezervní žeton s číslem.



Pokud by se na kolonizovatelné křižovatce sousedící s planetou, na níž jste dobyli pirátskou základnu, nacházela vaše kolonizační loď (→), můžete zde po odstranění speciálního žetonu pirátské základny ihned postavit svou kolonii. Jestliže vám ale ještě zbývá nějaká rychlost (→), můžete rovněž pokračovat v letu.

Příklad: Bílý hráč přesunul svou kolonizační loď na kolonizovatelnou křižovatku sousedící s planetou, na níž se nachází pirátská základna. Jeho mateřská loď je vybavena 4 palubními děly. Díky tomu je pirátská základna ihned dobytá. Za odměnu získává bílý hráč speciální žeton pirátské základny a položí si ho před sebe jako medaili. Na nyní prázdnou planetu přijde lícem nahoru jeden náhodně vybraný rezervní žeton s číslem. Následně může bílý hráč pokračovat se svou lodí dále nebo na nyní dostupné kolonizovatelné křižovatce vybudovat kolonii.



PLANETÁRNÍ SOUSTAVA

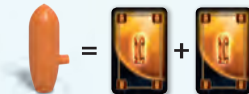
Planetární soustavy patří mezi vesmírné kvadranty (→). Planetární soustava sestává ze 3 různých planet. Mezi každými dvěma planetami se nachází kolonizovatelná křižovatka (→). V každé planetární soustavě je tedy možné založit 3 kolonie (→).



Pozor: Ve hře tří hráčů lze v každé planetární soustavě vybudovat kolonie pouze na 2 ze 3 kolonizovatelných křižovatek.

POHONNÁ JEDNOTKA

Za postavení pohonné jednotky musíte vrátit do banku dvě karty suroviny (→) palivo. Modul pohonné jednotky se připevňuje na podpěry mateřské lodi (→).



Každá pohonná jednotka zvyšuje rychlost (→), a tím i dolet kosmických lodí (→) o 1. Mateřská loď může nést maximálně 6 pohonných jednotek. V hře je k dispozici dohromady 24 pohonných jednotek.

PRAVDĚPODOBNOST VÝNOSU

Hod dvěma kostkami může vyústit ve výsledek mezi 2 a 12. Jednotlivá čísla mohou padnout s rozdílnou pravděpodobností. Při 36 hodech by v průměru padla čísla s následující četností: 2 (1×), 3 (2×), 4 (3×), 5 (4×), 6 (5×), 7 (6×), 8 (5×), 9 (4×), 10 (3×), 11 (2×), 12 (1×). Pravděpodobnost, že padne „7“, je největší, naopak nejméně pravděpodobné je, že padne „2“ nebo „12“. Proto je třeba při zakládání kolonií dbát na žetony s čísly (→). Planety s žetony s čísly, jejichž hodnota se blíží 7, mají vysokou pravděpodobnost, že jejich čísla padnou.

PRAVIDLA PRO LET

Jakmile na začátku fáze letu (→) určíte svou rychlost (→), smíte pohnout svými kosmickými loděmi (→).

Pro let platí následující pravidla:

- Kosmická loď se může přesunout z jedné vesmírné křižovatky (→) k jakékoli jiné, pokud jsou obě spojeny čarami. Průlet středem planetární soustavy (→) proto není dovolen.
- Kosmická loď se smí pohnout maximálně o tolik vesmírných křižovatek, kolik dovoluje hodnota rychlosti. Například při rychlosti „7“ se vaše kosmické lodě mohou přesunout až o 7 vesmírných křižovatek.
- Nemusíte hýbat všemi svými kosmickými loděmi. Smíte dokonce nechat veškerý svůj pohyb propadnout.

Výjimka: Jestliže se vaše kolonizační loď (→) nachází na začátku fáze letu na kolonizovatelné křižovatce (→) a vy nemáte v úmyslu zde postavit kolonii (→), musíte danou kolonizovatelnou křižovatku opustit (blokáda není dovolena). Pouze v případě, že se dotyčná loď nemůže pohnout v důsledku setkání (→), zůstane na místě.

- Kosmické lodě se mohou během svého pohybu vrátit i na vesmírnou křižovatku, odkud jejich let začal.

Výjimka: Jestliže se vaše kolonizační loď nachází na začátku fáze letu na kolonizovatelné křižovatce, smí se na ni vrátit pouze v tom případě, že zde ihned po ukončení pohybu založíte kolonii (blokáda není dovolena).

- Na každé vesmírné křižovatce se smí nacházet pouze 1 kosmická loď.
- Vesmírné křižovatky, na nichž se nachází vlastní nebo cizí kosmické lodě, kolonie nebo kosmické přístavy (→), lze přeskocit, započítávají se ale do počtu překonaných vesmírných křižovatek.
- Jestliže vaše kosmická loď dorazí na křižovatku sousedící s neprobádaným vesmírným kvadrantem (→), smíte daný kvadrant objevit (→) a následně pokračovat v letu.

Není dovoleno blokovat centrály, kolonizovatelné křižovatky a kotviště!

- Pohyb obchodní (→) nebo kolonizační lodi nesmí skončit v kotvišti (→) u kosmického přístavu (→) jiného hráče.
- Pohyb kolonizační lodi nesmí skončit v centrále (→) vnější výspy (→).
- Je dovoleno ukončit pohyb kolonizační lodi na kolonizovatelné křižovatce, aniž byste zde založili kolonii. Ve svém následujícím tahu zde však musíte postavit kolonii nebo danou křižovatku opustit, pokud vám pohyb nezne-možnilo setkání.
- Pohyb obchodní lodi nesmí skončit na kolonizovatelné křižovatce. V centrále smí ukončit svůj pohyb jedině tehdy, jestliže vaše mateřská loď (→) disponuje dostatečným množstvím nákladních sekcí (→), abyste na dané vnější výspě byli schopni ihned zřídit obchodní stanici (→).



Příklad: Žlutý hráč hodil svou mateřskou loď „3“. Spolu s 1 pohonnou jednotkou a kartou přátelství Vylepšení modulů – pohon +2 dosáhne výsledné rychlosti „6“. Žlutý hráč posune svou kolonizační loď o 2 vesmírné křižovatky k neprobádanému vesmírnému kvadrantu, přičemž přeskocí červenou kolonizační loď.



Příklad: Žlutý hráč objevil novou planetární soustavu a umístil na planety žetony s čísly. Rozhodne se pokračovat v pohybu, přičemž má k dispozici ještě rychlost „4“. Jako nejlepší

cíl se mu jeví kolonizovatelná křižovatka mezi karbonovou a palivovou planetou. Proveďte obrát, znovu přeskocí červenou kosmickou loď a doletí ke kolonizovatelné křižovatce, aby zde zřídil kolonii. Zbývající bod své rychlosti „6“ nechá propadnout.

PRŮZKUM

Ve variantě pro začátečníky a strategické variantě (viz „Variabilní sestavení herního plánu“) leží vesmírné kvadranty (→) ve výřezech herního plánu lícem nahoru. Jsou již na počátku objevené. Je však třeba ještě prozkoumat, při jakých číslech budou zdejší planety poskytovat výnosy.

Jestliže vaše obchodní (→) nebo kolonizační loď (→) dorazí během svého pohybu na vesmírnou křižovatku (→), jež sousedí s planetárním systémem (→) s neprozkoumanými žetony s čísly (→), všechny žetony s čísly se ihned otočí. Pokud narazíte na pirátskou základnu (→) nebo ledovou planetu (→), je třeba ji nejprve dobýt, resp. terraformovat, než na ni budete moci umístit žeton s číslem!

Po skončení průzkumu můžete s danou kosmickou lodí (→) pokračovat v pohybu, pokud vám to rychlost (→) dovolí.

Všechny zeleně označené vesmírné křižovatky sousedí s planetární soustavou. Jakmile se na jednu z nich přesune některá kosmická loď, všechny žetony s čísly se ihned otočí lícem nahoru.

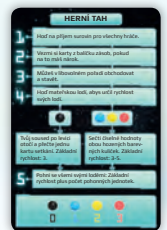


PŘEHLEDOVÉ KARTY

Přehledové karty slouží k tomu, abyste si mohli udržet přehled o průběhu herního tahu a možnostech obchodování a stavění.

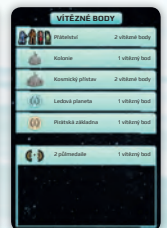
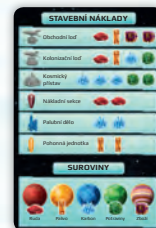
Herní tah:

HNa této kartě je souhrnně uvedeno 5 kroků herního tahu. Pokud se tohoto přehledu budete držet, nezapomenete na žádnou činnost, zejména na brání karet z balíčku zásob (→). Kromě toho jsou na této kartě uvedeny číselné hodnoty jednotlivých barevných kulíček.

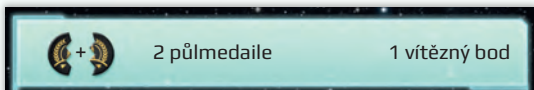


Stavební náklady a Vítězné body:

Karta Stavební náklady uvádí, jaké kombinace surovin jsou zapotřebí pro zaplacení za jednotlivé stavby. Jestliže si vedle ní položíte kartu s výčtem možností pro zisk vítězných bodů (→), bude na první pohled zřejmé, za co dostanete kolik vítězných bodů. Například založení obchodní stanice (→) může vést k navázání přátelství s mimozemskými národy (→). Jestliže máte na některé vnější výspě (→) nejvíc obchodních stanic, získáte figurku přátelství (→), a tedy i 2 vítězné body.



PŮLMEDAILE



Jestliže se během setkání (→) chováte odvážně a čestně, můžete získat půlmedaile. Na druhou stranu však během setkání můžete o půlmedaile i přijít.

Jestliže vlastníte kartu přátelství (→) Diplomátů Sláva skrz bohatství, můžete si navíc půlmedaile kupovat.

Půlmedaile musíte mít vyložené viditelně před sebou.

Každé 2 půlmedaile dohromady tvoří 1 celou medaili a mají hodnotu 1 vítězného bodu (→). Neexistují žádné půlené vítězné body. Jestliže máte například 3 půlmedaile, mají přesto hodnotu pouze 1 vítězného bodu. Změny počtu vítězných bodů se musí vždy zaznamenat na stupnici vítězných bodů.

R

RYCHLOST

Abyste určili rychlost svých obchodních (→) a kolonizačních lodí (→), musíte hodit svou mateřskou lodí (viz „Hod mateřskou lodí“). K takto zjištěné základní rychlosti přičtete zvýšení na základě pohonných jednotek (→) na mateřské lodi (→) a případně zvýšení poskytnutá kartami přátelství (→) Vědoucích.

Čím je rychlost vyšší, tím dále se mohou vaše kosmické lodě (→) pohnout během fáze letu (→) při dodržení pravidel pro let (→).

S

SEKTOR CATAN

Na planetách 4 planetárních soustav (→) sektoru Catan jsou uvedena písmena řecké abecedy. K nim patří odpovídající žetony s čísly (→), jež mají na rubu rovněž písmena řecké abecedy.

Na těchto planetách si postavíte na začátku hry své první 2 kolonie (→) a 1 vesmírný přístav (→). Stavba probíhá buď podle počátečního rozmístění pro začátečníky (viz popis v pravidlech na str. 2–3), nebo ve fázi zakládání (→) ve hře pro pokročilé.

SETKÁNÍ

Jestliže vám na začátku fáze letu (→) při určování rychlosti (→) vypadne při hodu mateřskou lodí (→) černá kulička, dojde k setkání. Teprve po něm následuje pohyb kosmických lodí (→).

Přečtení karty setkání:

Váš soused po levici vezme vrchní kartu z balíčku setkání a přečte na začátek úvodní situaci a otázku v prvním textovém rámečku. Na kartu setkání, jež je určena vám, se nesmíte podívat.

Rozhodnutí:

Musíte si vybrat jednu odpověď. Jedná se buď o číselný údaj, nebo odpověď „ano/ne“. Jde-li o číslo, přečte váš soused po levici textový rámeček, který k danému číslu přísluší.

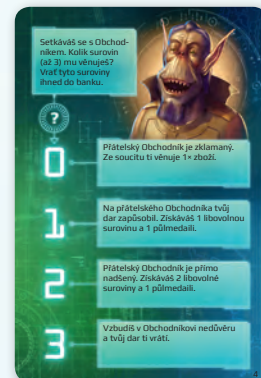
V případě odpovědi „ano“ či „ne“ se řídí šipkami, jež jsou označeny ✓ a ✗ a opět přečte odpovídající textový rámeček.

Vyhodnocení výsledku:

Při určitých setkáních budete dotazováni na to, kolik surovin chcete věnovat. Jakmile se rozhodnete, odevzdáte příslušné suroviny zpět do banku. Poté váš soused po levici přečte daný textový rámeček. Jestliže nemáte žádné suroviny, které byste mohli věnovat, resp. dát vesmírnému pirátovi, nemáte ani možnost volby. V takovém případě se postupuje tak, jako byste nechtěli žádné suroviny věnovat, resp. dát vesmírnému pirátovi.

Příklad: Petr musí vyhodnotit setkání. Jeho soused po levici je Dan; vezme vrchní kartu z balíčku setkání a přečte úvodní textový rámeček. Petr se rozhodne pro 2 suroviny a vrátí je do banku.

Dan proto přečte textový rámeček vedle „2“. Petr narazil na přátelského Obchodníka! Může si vzít z banku 2 libovolné suroviny a navíc ještě 1 půlmedaili.



Při setkání s piráty může dojít k tomu, že s nimi budete muset bojovat. V takovém případě musíte určit svou bojovou sílu. Roli piráta poté převezme spoluhráč určený kartou. Ten za použití své mateřské lodi rovněž určí svou bojovou sílu. Jestliže je bojová síla spoluhráče (piráta) větší než vaše, boj pro vás končí porážkou. Spoluhráč, který se ujímá role piráta, hází svou mateřskou lodí, ale jinak to pro něj neznamena žádné výhody ani nevýhody. Jestliže například získá pirát suroviny, vrátí se zpět do banku a nedostane je hráč, jenž piráta představoval.

Příklad: Katka musí vyhodnotit setkání. Její soused po levici je Petr; vezme vrchní kartu z balíčku setkání a přečte úvodní textový rámeček.

Katka se rozhodne pirátovi vzdorovat a zvolí si odpověď „ne“. Petr sleduje šipku k dalšímu textovému rámečku a přečte ho. Katka musí s pirátem bojovat. Jeho roli převezme jako druhý Katčin soused po pravici Dan. Oba určí svou bojovou sílu. Dan má v roli piráta „6“, Katka dosáhne pouze „4“. Odpověď na otázku v textovém rámečku je proto „ne“, takže Petr přečte příslušný textový rámeček na konci šipky. Katka nesmí v následující fázi letu pohybovat s jednou svou kosmickou lodí, získává ale 1 půlmedaili.



Při některých setkáních musíte vy, stejně jako kartou určený spoluhráč určit svou rychlost (→). Jestliže je hodnota rychlosti spoluhráče vyšší, vyzní setkání ve váš neprospekch.

Poznámka: Pokud se v textu karty setkání píše o „druhém hráči po levici/pravici“, znamená to ve hře čtyř hráčů spoluhráče sedícího proti vám. Ve hře tří hráčů se jedná o hráče po vaší druhé ruce: tedy „druhý hráč po levici“ znamená de facto hráč po pravici a naopak.

Tip: Snažte se během fáze obchodování a stavění (→) neutratit všechny

suroviny, abyste měli alespoň 1 či 2 suroviny v rezervě pro případné setkání. V závislosti na vašem chování je dopad setkání pro vás příznivý, nebo nepříznivý.

Nepříznivé dopady:

- „Vyber jednu svou loď; ta se nebude moci v tomto tahu pohybovat.“
Tento výsledek postihne jednu vaši kosmickou loď v aktuální fázi letu. Jestliže máte ve hře pouze 1 kosmickou loď, nemáte možnost volby. Ve svém příštím tahu smíte postiženou lodí ve fázi letu normálně pohybovat.
- „Vyber 1 libovolný modul své mateřské lodě a odstraň ho.“
Odstraňte ze své mateřské lodi jeden libovolný modul a vraťte ho zpět do banku. Pokud na své mateřské lodi dosud žádný modul nemáte, nic se nestane.
- „Ztrácíš x půlmedailí.“
Vraťte uvedený počet půlmedailí (→) zpět do banku. Jestliže dosud žádné půlmedaile nemáte, nic se nestane.

Příznivé dopady:

- „Získáváš x surovin.“
Získáváte uvedený počet určitých nebo libovolných surovin. Vezměte si je z banku.
- „Je ti dopřán skok hyperprostorem.“
Vyberete si 1 svou kosmickou loď na herním plánu, se kterou smíte provést skok hyperprostorem (→). Tento skok se provádí ve fázi letu a považuje se za pohyb dané lodě.
- „Získáváš 1 půlmedaili.“
Vezměte si z banku 1 půlmedaili a vyložte ji před sebe.
- „Rozšíř svou mateřskou loď o libovolný modul.“
Můžete na svou mateřskou loď přidat zdarma 1 pohonnou jednotku (→), 1 palubní dělo (→) nebo 1 nákladní sekci (→).
- „Vezmi si od každého spoluhráče 1 surovinu.“
Postupně si od každého spoluhráče vezměte 1 náhodnou kartu suroviny (→).
- „Jakmile to bude možné, umísti 1 obchodní loď do kotviště u jednoho ze svých vesmírných přístavů.“
Okamžitě postavte jednu obchodní loď (→), za kterou však neplatíte žádné suroviny. Tato loď se může pohnout již ve fázi letu tohoto tahu. Pokud byste neměli k dispozici žádné volné kotviště (→) nebo žádný transportér (→) v zásobě, svou obchodní loď postavíte, jakmile to bude možné. K tomu může dojít i během fáze letu, jestliže například postavíte kolonii (→) nebo obchodní stanici (→), čímž se vám transportér uvolní. Takto získaná obchodní loď se může pohybovat již v tomtéž tahu. Abyste nezapomněli, že si můžete postavit zdarma obchodní loď, vezměte si z banku speciální žeton obchodní lodi a položte ho před sebe. Jakmile obchodní loď postavíte, vraťte ho zpět do banku.

Zvláštní karty Zub času:

Obě tyto karty platí vždy pro všechny hráče. Pokyny se vyhodnocují v uvedeném pořadí a jediná možnost rozhodování se případně objevuje v rámci prvního pokynu.



Po setkání:

Když je setkání vyhodnoceno, položte jeho kartu na odkládací hromádku vedle zásobníku na moduly.

Jestliže karta setkání neuvádí nic jiného, smíte nyní pohybovat svými kosmickými loděmi. V případě setkání je základní rychlost všech vašich kosmických lodí vždy „3“.

SKOK HYPERPROSTOREM

Některé mimozemské národy (→) disponují technologiemi, s jejichž pomocí zvládnou překonávat značné vzdálenosti jakoby „skokem“ téměř v nulovém čase. Jestliže se vám při setkání (→) s takovým národem (nebo červí dírou) podaří úspěšně obstát, může jedna z vašich kosmických lodí (→) využít výhodu skoku hyperprostorem.

V takovém případě smíte jednu svou kosmickou loď přesunout na libovolnou vesmírnou křižovatku (→) na herním plánu. Při ukončování přesunu je třeba dodržet pravidla pro let (→) týkající se blokády.

Nezapomeňte především na pravidla speciálních vesmírných křižovatek, jakými jsou kolonizovatelné křižovatky (→), centrály (→) a kotviště (→). Pomocí skoku hyperprostorem se vaše kosmická loď může přenést k neprobádanému vesmírnému kvadrantu (→), který smí ihned prozkoumat (→) nebo objevit (→).

Po dokončení skoku hyperprostorem se daná loď už nemůže dále pohybovat.

STAVĚNÍ

Jestliže jste na tahu, smíte po skončení fáze výnosů (→) stavět. Za tímto účelem musíte zaplatit určitou kombinaci karet surovin (→), tj. vrátit je zpět do banku. Příslušné kombinace jsou uvedeny na přehledové kartě (→) Stavební náklady.

Můžete stavět libovolně často, dokud máte k dispozici potřebné suroviny a v zásobě odpovídající figurky nebo moduly.

Stavění nabízí následující možnosti:

1. Obecné stavby

- Kolonizační loď (→)
- Obchodní loď (→)
- Kosmický přístav (→)

2. Moduly mateřské lodi

- Palubní dělo (→)
- Nákladní sekce (→)
- Pohonná jednotka (→)



T

TRANSPORTÉR

Každý hráč má k dispozici 3 transportéry. Transportéry jsou zapotřebí k dopravení kolonie (→) či obchodní stanice (→) na místo určení.

Při stavbě obchodní lodi (→) připevníte transportér k vrcholu obchodní stanice. Při stavbě kolonizační lodi (→) připevníte transportér k vrcholu kolonie. Transportéry není možné stavět a používat samy o sobě.



Jakmile založíte kolonii nebo obchodní stanici, vezměte si transportér zpět do zásoby. Můžete ho následně použít při stavbě další obchodní nebo kolonizační lodi. Jestliže máte všechny své transportéry na herním plánu jako součásti vašich kosmických lodí (→), nemůžete stavět žádné další kosmické lodě.

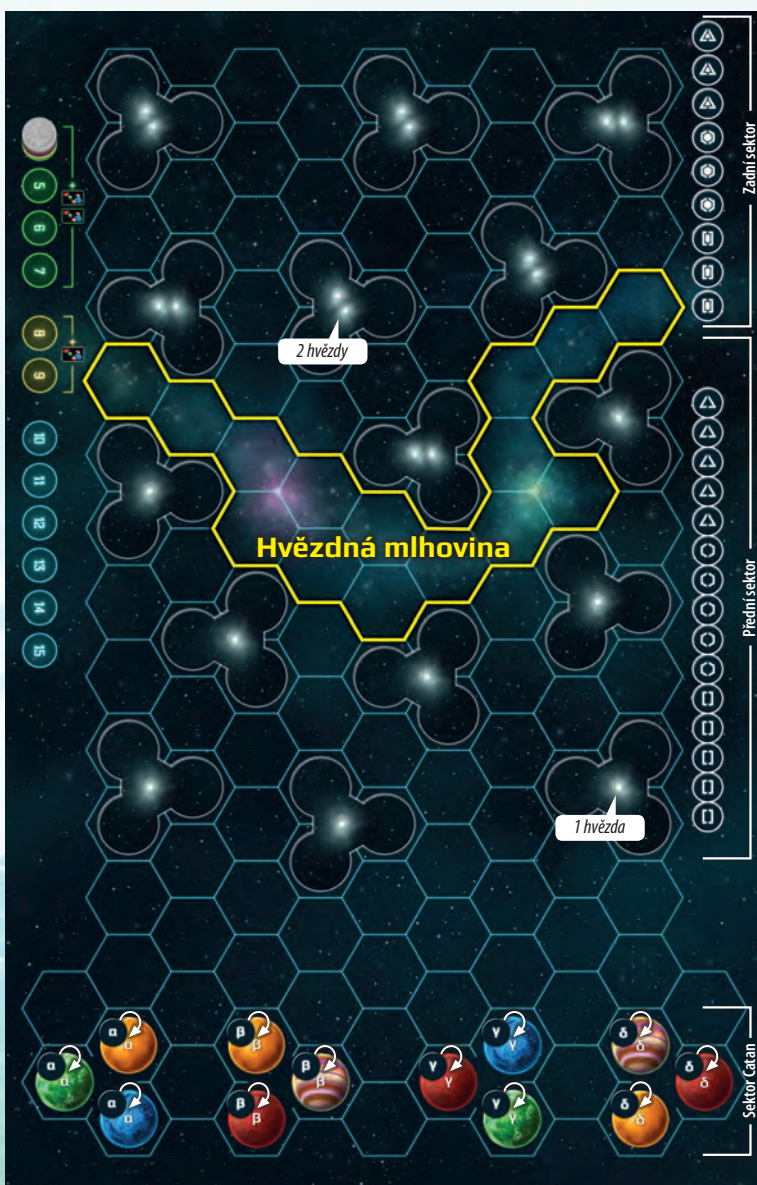
V

VARIABILNÍ SESTAVENÍ HERNÍHO PLÁNU

Díky variabilnímu sestavení herního plánu do hry vstupuje ještě větší rozmanitost. Nejprve složte dohromady díly herního plánu. Pro rozmístění vesmírných kvadrantů (→) existuje několik variant:

Strategická varianta:

- 1.) Roztříďte vesmírné kvadranty podle zadních stran a vraťte jeden prázdný vesmírný kvadrant s 1 hvězdou na zadní straně zpět do krabice. Zamíchejte oddělené kvadranty s 1 a 2 hvězdami na rubu.
- 2.) Vesmírné kvadranty s 1 hvězdou na zadní straně položte lícem dolů do výřezů v herním plánu, jež se nachází v sektoru před hvězdnou mlhovinou. Vesmírné



kvadranty s 2 hvězdami na zadní straně položte lícem dolů do výřezů v herním plánu, jež se nachází na herním plánu v sektoru za hvězdnou mlhovinou.

- 3.) Otočte všechny vesmírné kvadranty lícem nahoru.
- 4.) Zamíchejte lícem dolů žetony s čísly (→), jež mají na rubu písmena řecké abecedy, a přiřaďte je k planetám v sektoru Catan (→) se stejnými písmeny.
- 5.) Zamíchejte lícem dolů zbývající žetony s čísly a rozdělte je lícem dolů na planety se stejnými symboly. Abyste se dozvěděli, jaká čísla po poskytování výnosů se nachází na jednotlivých planetách, musíte je nejdříve prozkoumat (→).

Objevительská varianta:

- 1.) Sestavte herní plán stejně jako u strategické varianty (body 1 a 2), ale neotáčejte vesmírné kvadranty (→) ve výřezech. Nejprve musíte tyto kvadranty objevit (→), abyste se dozvěděli, zda se jedná o planetární soustavy (→), vnější výspy (→) nebo prázdný vesmír.
- 2.) Zamíchejte lícem dolů žetony s čísly (→), jež mají na rubu písmena řecké abecedy, a přiřaďte je k planetám v sektoru Catan (→) se stejnými písmeny.
- 3.) Zamíchejte lícem dolů zbývající žetony s čísly a rozdělte je lícem dolů podle symbolů na rubu vedle herního plánu. Tyto žetony se přiřadí na odpovídající planety a odkryjí teprve po objevení vesmírných kvadrantů s příslušnými planetami.

Varianta „Divoký vesmír“:

- 1.) Zamíchejte lícem dolů všechny vesmírné kvadranty (→) a vytvořte z nich jednu hromádku.
- 2.) Postupně berte kvadranty z této hromádky a umísťujte je lícem dolů do výřezů v herním plánu zezdola nahoru a zleva doprava. Při tomto rozmísťování nehraje počet hvězd na zadních stranách žádnou roli.
- 3.) Zbývající vesmírný kvadrant vraťte zpět do krabice, aniž by se na něj někdo díval.
- 4.) S výjimkou žetonů s čísly (→) patřících na příslušné planety v sektoru Catan (→) položte všechny ostatní žetony s čísly rozdělené podle symbolů na rubu lícem dolů vedle herního plánu. Vesmírné kvadranty musíte nejprve objevit (→), abyste se dozvěděli, zda se jedná o planetární soustavy (→), vnější výspy (→) nebo prázdný vesmír. Žetony s čísly přiřadí na odpovídající planety a odkryjí teprve po objevení vesmírných kvadrantů s příslušnými planetami.

Při této variantě je třeba mít na paměti, že ve hře může být navíc jeden prázdný vesmírný kvadrant, a tedy o jednu planetární soustavu nebo vnější výspy méně.

Sestavení herního plánu u strategické varianty před otočením vesmírných kvadrantů a přiřazením žetonů s čísly. Zároveň se jedná o definitivní podobu herního plánu pro objevительskou variantu.

VESMÍRNÁ KŘÍŽOVATKA

Jako vesmírné křižovatky se označují vrcholy šestiúhelníkových polí, jež tvoří herní plán. Speciální vesmírné křižovatky představují:

- Kolonizovatelné křižovatky (→)
- Centrály (→)
- Kotviště (→)



VESMÍRNÝ KVADRANT

V části galaxie, kterou cestují hvězdoplavci, je možné narazit na 3 druhy vesmírných kvadrantů:

Prázdné vesmírné kvadranty mají ve svém středu vesmírnou křižovatku (→) a lze jimi proletět. Ve hře se vyskytují 4×.



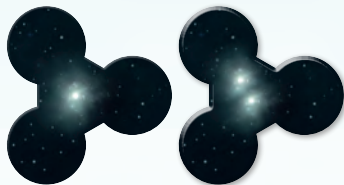
Planetární soustavy (→) sestávají vždy ze 3 planet a představují nové zdroje surovin. Ve hře se vyskytují 12×.



Vnější výspy (→) mimozemských národů (→) jsou určeny pro komunikaci a navazování přátelství. Ve hře se vyskytují 4×.



16 vesmírných kvadrantů, které se umísťují do výřezů v herním plánu, má na zadních stranách 1 nebo 2 hvězdy. V závislosti na variantě hry a sestavení herního plánu (→) mohou a nemusí hrát zadní strany roli.



VÍTĚZNÉ BODY

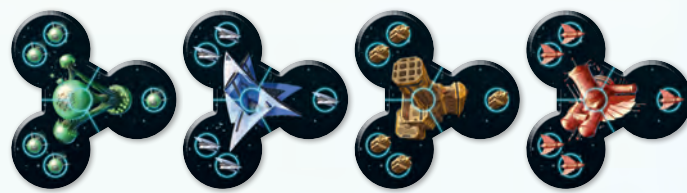


Na začátku hry umístí všichni hráči svůj ukazatel vítězných bodů na pole „4“ na stupnici vítězných bodů. Každý zisk nebo ztrátu vítězných bodů musíte ihned zaznamenat příslušným posunem ukazatele vítězných bodů. Konce hry je dosaženo, jakmile se ukazatel vítězných bodů některého hráče dostane na pole „15“.

Existuje několik možností, jak získat vítězné body:

- Každá kolonie (→) má hodnotu 1 vítězného bodu.
- Každý kosmický přístav (→) má hodnotu 2 vítězných bodů.
- Každá figurka přátelství (→) má hodnotu 2 vítězných bodů.
- Speciální žeton ledové planety (→) nebo pirátské základny (→) má každý hodnotu 1 vítězného bodu.
- Každé 2 půlmedaile (→) mají hodnotu 1 vítězného bodu.

VNĚJŠÍ VÝSPY MIMOZEMSKÝCH NÁRODŮ



Zelenokožci

Diplomaté

Obchodníci

Vědoucí

V této části galaxie mají celkem 4 z 5 mimozemských národů (→) své vnější výspy. Každá vnější výspa sestává z centrály (→) uprostřed a 5 doků, kde je možné zřídit obchodní stanice (→). Na jedné vnější výspě lze vybudovat maximálně 5 obchodních stanic.

Ve hře pro začátečníky se vnější výspy umísťují na herní plán viditelně (viz schéma v pravidlech na str. 2–3), stejně jako u strategické varianty (viz „Variabilní sestavení herního plánu“). V jiných variantách se vnější výspy umísťují do výřezů v herním plánu rubem nahoru, takže je hvězdoplavci musí nejprve objevit (→).

Ž

ŽETONY S ČÍSLY



Ke každé planetě patří žeton s číslem. Na přední straně těchto žetonů jsou uvedena čísla. Velikost číslic udává, jaká je pravděpodobnost výnosu (→) z planety, na níž daný žeton leží. Čím větší číslice, tím vyšší je teoreticky pravděpodobnost, že padnou. Například planeta s žetonem „6“ či „8“ by měla být výrazně výnosnější než planeta s číslem „2“. Dvě čísla na jednom žetonu znamenají, že planeta bude poskytovat výnosy, jestliže padne kterékoli z nich.

Na zadní straně žetonů s čísly se nachází různé symboly. Ty odpovídají symbolům na planetách. V závislosti na zvolené variantě hry se žetony s čísly přidávají na planety, resp. odkrývají při přípravě hry nebo v jejím průběhu. Na 5 žetonech jsou vyobrazeny palubní dělo (→) nebo nákladní sekce (→). Představují pirátské základny (→) a ledové planety (→). 5 rezervních žetonů s čísly přijde do hry ve chvíli, když jsou pirátské základny dobyty, resp. ledové planety terraformovány.



● Junior



● Říše Inků

SAMOSTATNĚ HRATELNÉ VERZE



● Kompakt



● Rychlá karetní hra



● Duel



● Hra o trůny



● 5-6 hráčů

● Kupci a barbaři

TEMATICKÁ ROZŠÍŘENÍ



● 5-6 hráčů

● Námorníci

ZÁKLADNÍ HRA



● 5-6 hráčů

● Města a rytíři



○ 5-6 hráčů

○ CATAN - Osadníci z Catanu



● Zamořské objevy

Zažijte CATAN!

Svět CATANU nabízí nekonečné množství herních zážitků.

Více o Catanu najdete na:

www.catan.com

www.catan.de



facebook.com/siedlervoncatan
instagram.com/catan_Deutschland