

OSADNÍCI

Z KATANU

PRAVIDLÁ HRY

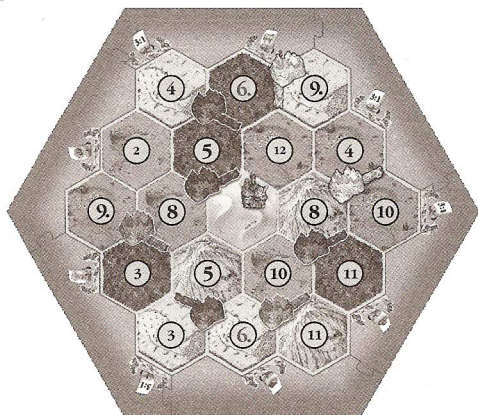
Tento návod vám dáva všetky potrebné informácie!

Hracie potreby:

- 19 šesť hranych dielov s rôznymi typmi krajiny
- 6 častí rámu s 9 prístavmi
- 95 kariet so symbolom suroviny (ruda, obilie, vlna, drevo, tehly)
- 25 akčných kariet
- 4 karty so stavebnými nákladmi
- 2 zvláštne karty (najdlhšia obchodná cesta, najväčšie vojsko)
- 16 miest
- 20 dedín
- 60 ciest
- 18 žetónov s číslami
- 1 figúrka zlodej
- 2 hracie kocky

Výstavba ostrova (rozmiestnenie na štarte pre začiatočníkov)

Hrací plán môže byť síce zakaždým iný, ale pre začiatočníkov odporúčame postaviť ostrov podľa nášho obrázka. Ponúka vyrovnané šance pre všetkých hráčov. Postavte všetky diely krajiny, položte na ne žetóny s číslami, potom more tak, ako je uvedené. Dávajte pozor na polohu prístavov.



Príprava (rozmiestnenie na štarte pre začiatočníkov)

- Hráči si vyberú farbu a každý dostane 5 dedín, 4 mestá a 15 ciest. Ani viac, ani menej! Každý hráč si na hrací plán postaví 2 dediny (viď obrázok) a zostávajúci materiál si nechá pred sebou. Ak hrajú iba 3 hráči, celý materiál červeného zostane v škatuli.
- Každý hráč si vezme kartu so stavebnými nákladmi.
- Karty *Najdlhšia obchodná cesta* a *Najväčšie vojsko* sa pripraví bokom. Rovnako tak aj hracie kocky.
- Karty so surovinami sa roztriedia a päť balíčkov sa položí lícom nahor do priehradok na karty. Priehradky sa položia vedľa hracieho plánu.
- Akčné karty sa zmiešajú a balíček sa položí lícom nahor do poslednej voľnej priehradky v škatuli.
- Potom si hráči zoberú suroviny výnosy za dedinu s hviezdíčkou. Za každý diel krajiny hraničiacej s touto dedinou si hráč zoberie kartu s príslušnou surovinou.
- Modrý teda dostane 2 dreva a 1 obilie.
- **Hráči si svoje karty so surovinami držia tak, aby ich ostaní nevideli.**

Prehľad priebehu hry

Začína najstarší. Ten, kto je na ťahu môže vykonávať všetky kroky v určenom poradí.

1. Hodí kockami, aby sa určili výnosy surovín v tomto ťahu. Výsledné číslo je platné pre všetkých hráčov.
2. Ak chcete, môžete obchodovať = vymieňať suroviny so spoluhráčmi aj so zámorím.
3. Tiež môžete budovať: cesty, dediny, mestá prípadne kupovať akčnú kartu. Hráč na ťahu môže tiež zahrať akčnou kartou, a to v ktorejkoľvek fáze svojho ťahu.

Pokračuje sused po ľavej strane prvým krokom.

Priebeh hry detailne

1. Výnosy surovín

- Hráč hádže oboma kockami. Súčet čísel určí krajinu, ktorá dá výnos.
- Hráči ktorí majú dedinu na križovatke pri krajine s hodeným číslom si vezmú 1 kartu so surovinou. Ak má hráč viac dedín, dostane surovinu za každú z nich.

2. Obchod

Potom môže hráč obchodovať, aby si doplnil chýbajúce karty.

a) Vnútorňý obchod

Ten, kto je práve na rade, môže obchodovať so všetkými spoluhráčmi. Hlásí, čo potrebuje, prípadne čo ponúka. Alebo sa pýta, kto či ponúka a urobí proti ponuku. **POZOR:** Obchodovať je možné iba s hráčom, ktorý je na ťahu, ostatní nemôžu obchodovať medzi sebou.

b) Obchod so zámorím

Obchodovať možno aj bez spoluhráčov!

- Hráč, ktorý je na ťahu, môže kedykoľvek vymieňať ľubovoľné suroviny v pomere 4:1, tzn. odovzdá do banku 4 rovnaké suroviny a vezmi si 1 inú.
- Ak má hráč dedinu v prístave, môže obchodovať s bankom vo výhodnejšom kurze 3:1, alebo dokonca 2:1 (surovina je daná podľa obrázka).

POZOR: Pri kurze 4:1 môže obchodovať aj hráč ktorý nemá dedinu v prístave.

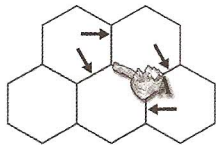
3. Stavanie

A teraz je už možné stavať, aby vzrástol počet výherných bodov.

- Kto chce stavať, musí zaplatiť určitou kombináciou surovín (viď stavebné náklady) a potom umiestni svoje cesty, dediny alebo mestá na hrací plán.
- Nikto nemôže postaviť viac, ako má v zásobe, teda max. 5 dedín, 4 mestá a 15 ciest.

a) Cesta (platba drevom a tehliami)

- Každá nová cesta musí nadväzovať na už existujúcu vlastnú cestu, dedinu alebo mesto.
- Na každom chodníku možno vybudovať len jednu cestu.
- Ak má hráč súvislú cestu z 5 úsekov (odbočky sa nepočítajú), získava kartu *Najdlhšia obchodná cesta*. Táto karta prípadne vždy tomu, kto postaví najdlhšiu cestu.



b) Dedina (platba tehliami, drevom, vlnou a obilím)

- Pri stavbe dediny je potrebné držiavať

vzdialenosť medzi dedinami (viď pravidlo o vzdialenosti). To znamená, že všetky 3 susediace križovatky musia zostať nezastavené.

- Dedina vždy musí nadväzovať na vlastnú cestu.
- Každá dedina potom prináša výnosy z krajín, na ktorých križovatka leží.
- Dedina sa počíta za 1 výherný bod.

c) Mesto (platí sa rudou 3x a obilím 2x)

- Mesto vznikne povýšením dediny.
- Hráč, ktorý je na ťahu a chce povýšiť dedinu na mesto, si vezme dedinu späť a postaví na hrací plán namiesto nej mesto.
- Mesto prináša dvojnásobné výnosy, teda 2x karty so surovinou.
- Mesto sa počíta za 2 výherné body.

Akčné karty (platí sa rudou, vlnou a obilím)

- Kto si zaplatí akčnú kartu, berie si vrchnú kartu z balíčka akčných kariet.
- Existujú nasledovné 3 druhy akčných kariet: Rytier, Pokrok a Karta s výherným bodom.
- Akčnú kartu drží hráč zakrytú až do okamihu jej použitia, najlepšie tak, aby spoluhráči nemohli vyvodzovať žiadne závery.

4. Mimoriadne prípady

a) Padla sedmička, nastupuje zlodej

- V okamihu, kde pri súčte padlo 7, žiadny hráč neberie suroviny.
- Každý, kto má viac ako 7 kariet odovzdá polovicu z nich do banku (nepárny počet sa zaokrúhli nadol).
- Potom sa premiestni zlodej (viď body 1. a 2.).

1. Hráč premastni zlodeja na žetón iného

ľubovoľného dielu krajiny.

2. Potom ukradne 1 surovinu jednému z hráčov, ktorí pri tomto diele krajiny majú dedinu alebo miest. Okrádaný hráč drží karty lícom k sebe.

POZOR: Ak padne číslo žetónu, na ktorom stojí Zlodej, majitelia priľahlých osád neberú **žiadne suroviny**. Zlodej zostane na mieste, kým niekto z hráčov nehodí znova 7.

b) Akčná karta

Hráč na ťahu môže zahrat akčnou kartou v ktorejkoľvek fáze ťahu. Nesmie to však byť karta, ktorú práve kúpil.

Rytier

- Kto zahrá kartou Rytier, musí premiestniť Zlodeja (viď vyššie 4a) body 1. a 2.).
- Zahraná karta s Rytierom zostane ležať pred

hráčom lícom nahor.

- Kto má ako prvý 3 Rytierov, dostane kartu *Najväčšie vojsko* v hodnote 2 bodov.
- Ak získa iný hráč vyšší počet Rytierov, karta (a teda aj body) sa presunie k nemu.

Pokrok

Kto zahrá túto kartu, riadi sa jej pokynmi. Hráč položí kartu pred seba lícom nahor.

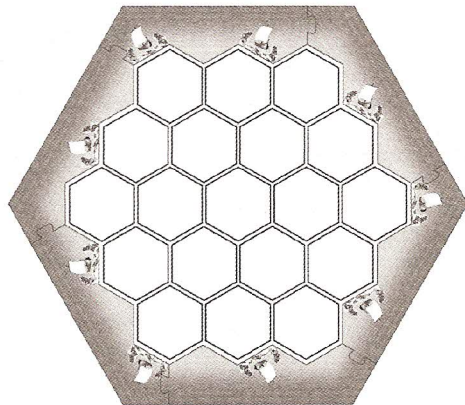
Karta s výherným bodom

Túto kartu drží hráč v tajnosti a ukáže ju, až keď má spolu s touto kartou 10 bodov. Hra končí.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď niektorý hráč dosiahol 10 (alebo viac) bodov. Vyhrať môže iba hráč, ktorý je práve na ťahu a dosiahol v tomto ťahu minimálne 10 bodov.

dvoma prístavmi.



5. Rozloženie žetónov s číslami.

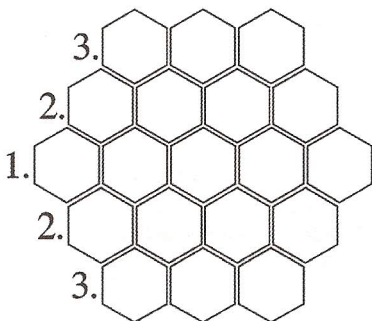
- Žetóny s číslami otočte písmenami nahor a položte vedľa hracieho plánu.
- V abecednom poradí ukladajte žetóny na hrací plán písmenom nadol (teda číslom nahor). Začnite na ľubovoľnom rohovom poli a pokračujte proti smeru hodinových ručičiek.
- Na púšť žetón nedávajte.

Výstavba ostrova (rozmiestnenie na štarte pre pokročilých)

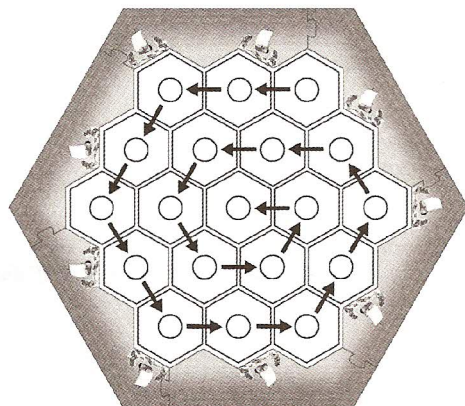
S variabilným hracím plánom si iste užijete viac zábavy. Diely krajiny premiešajte, rozložte a ostrov bude vždy iný.

Diely s pevninou otočte rubom nahor a premiešajte. Berte jeden diel za druhým a ukladajte ich na stôl podľa týchto pokynov:

1. Doprostriedku položte do rady vedľa seba 5 dielov pevniny.
2. Nahor a nadol od tejto rady položte vždy jednu radu so 4 dielmi pevniny.
3. Na obe strany položte ešte po jednej rade s 3 dielmi pevniny.



4. Teraz vezmite do ruky diely mora a rozmiešajte ich okolo pevniny. Striedajte časti s jedným a s



Príprava (rozmiestnenie na štarte pre pokročilých)

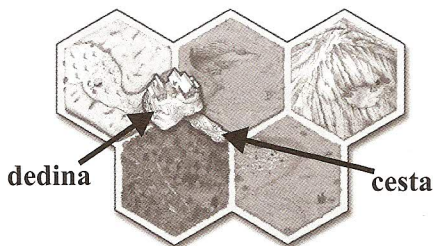
- Hráči si vyberú farbu a každý dostane 5 dedín, 4 mestá a 15 ciest. Každý hráč si vezme kartu so stavebnými nákladmi.
- Karty *Najdlhšia obchodná cesta* a *Najväčšie vojsko* sa pripravujú bokom. Rovnako tak aj hracie kocky.
- Karty so surovinami sa roztriedia a päť balíčkov sa položí lícom nahor do priehradok na karty. Priehradky sa položia vedľa hracieho plánu.

- Akčné karty sa zmiešajú a balíček sa položí lícom nahor do poslednej voľnej priehradky v škatuli.

V základnej fáze sú 2 kolá, kedy hráči postupne postaví 2 cesty a 2 dediny.

1.kolo

Všetci hráči hodia kockami a ten, ktorý hodí najviac, začína hrať. Hráč si zvolí križovatku a umiestni jednu svoju dedinu. K umiestnenej dedine pripojí cestu v ľubovoľnom smere. Ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek.



2.kolo

Posledný z prvého kola hneď umiestňuje druhú dedinu a druhú cestu. Ostatní pokračujú proti smeru hodinových ručičiek, čiže prvý hráč je teraz posledný. Cesta opäť nadväzuje na dedinu v ľubovoľnom smere. Za túto druhú dedinu si hráči berú svoje prvé výnosy: vezmú si od každého príľahlého dielu kartu s príslušnou surovinou.



Infolinka - telefon +420 737 22 10 10

Na tomto telefónnom čísle Vám môžeme odpovedať na akékoľvek otázky - či už k pravidlám hier, tak k našej firme. E-mailové otázky posielajte na hry@albi.sk

VÝROBCA A DITRIBÚTOR PRE ČR:

ALBI Česká republika a.s.,
Thámova 13, 180 00 Praha 8
www.albi.cz/hry

DISTRIBÚTOR PRE SR:

Albi s.r.o., Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

