

# A

## Přehled hry a startovní rozmístění pro začátečníky

# OSADNÍCI Z KATANU

Přečtěte si nejprve tento úvodní přehled, abyste získali představu o hře. K co nejjednoduššímu vstupu do hry slouží oceněný systém pravidel Osadníků z Katanu, který se skládá ze tří částí – **A**, **B** a **C**.

**B** Po tomto přehledu si přečtěte krátké uvedení do hry na druhé straně. Potom můžete ihned začít hrát.

**C** Odpovědi na speciální otázky týkající se pravidel si můžete vyhledat v Almanachu Osadníků. Naleznete zde příklady a doplňkové varianty pravidel.

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

**2** Na ostrově Katan je poušť a pět dalších typů krajiny. Každý typ krajiny skrývá jiné suroviny.

les	=	dřevo	(klády)
pastvina	=	vlna	(ovce)
pole	=	obilí	(snopy obilí)
pahorkatina	=	cihly	(jíl)
hory	=	ruda	(železo)
poušť	=	žádné 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 tedy získali další body, musíte stavět silnice, vesnice a ty pak rozšiřovat na města. Za město získáte 2 body. Ale chcete-li stavět, potřebujete suroviny.

**5** Jak se dostanete k surovinám? Úplně snadno: v každém kole lze získat výnos z jiné krajiny. Hází se 2 kostkami a podle součtu se určí, ze kterého dílu budou výnosy. Každý díl je označen žetonem od 2 do 12. Např: hodí-li hráč 3, vynášejí díly označené trojkou (podle obrázku tedy les - dřevo a pole - obilí).

**6** Suroviny si však berou jen ti hráči, kteří mají svou vesnici nebo město na hranici s daným dílem krajiny. Podle našeho obrázku vesnice červeného A hraničí s polem a oranžového B s lesem. Když padne 3, červený dostane obilí a oranžový dřevo.

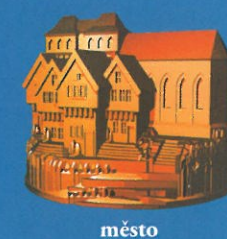
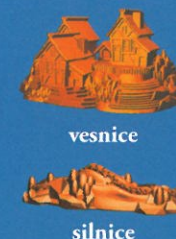
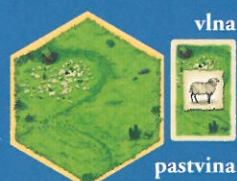
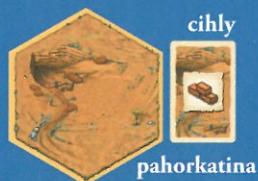
**7** Vždy je výhodnější, když vesnice hraničí s více typy krajiny (max. třemi). Vynáší tak svému majiteli více druhů surovin podle toho, jaké číslo padne. Na našem obrázku hraničí vesnice C s lesem, horami a pahorkatinou, ale vesnice D, která leží na mořském pobřeží, pouze s lesem a polem.

**8** Nyní jste již pracovitý osadník a shromažďujete své suroviny. Ale protože máte na začátku jen 2 vesnice, nemáte pravděpodobně přístup ke všem surovinám. To není pro budoucnost dobré, protože ke stavbě potřebujete vždy určitou kombinaci surovin.

**9** Proto se svými spoluhráči obchodujete. Činíte jim obchodní návrhy nebo odpovídáte na jejich návrhy, a tak, když to 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** Ale 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 padá). Čísla 6 a 8 jsou navíc červená, budou padat nejčastěji. A čím častěji číslo padá, tím více výnosů osadníkům krajina přináší.



Část **B** prosím otočte!



# B PRAVIDLA HRY

V tomto návodu jsou všechny potřebné informace. Pokud se chcete v průběhu hry dozvědět více, máte k dispozici Almanach Osadníků, kde si vyhledáte příslušné heslo (→).

## Výstavba ostrova

### Startovní rozmístění pro začátečníky

Hrací plán sice může být pokaždé jiný, ale pro začátek doporučujeme postavit ostrov podle našeho obrázku. Nabízí vyrovnané šance pro všechny hráče. Postavte tedy všechny díly krajiny, položte na ně žetony s čísly, pak moře tak, jak je uvedeno.

### Startovní rozmístění pro pokročilé

S variabilním hracím plánem si jistě užijete více zábavy. Díly krajiny promíchejte, rozložte náhodně a ostrov bude pokaždé jiný. Informace najdete v almanachu pod hesly Výstavba variabilního hracího plánu (→). Další užitečné tipy pak pod hesly Fáze zakládání (→) a Taktika (→).

## Příprava

- Hráči si vyberou barvu a každý dostane 5 vesnic, 4 města a 15 silnic. Ani víc, ani méně! Každý hráč si postaví 2 vesnice na hrací plán (viz obrázek) a 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 Nejdelší obchodní cesta (→) a Největší vojsko (→) se připraví na stranu. Rovněž tak hrací kostky.
- Karty se surovinami se roztrídí a pět balíčků se položí lícem nahoru do přihrádek na karty. Přihrádky se položí vedle hracího plánu.
- Akční karty se promíchají a balíček se položí lícem dolů do poslední volné přihrádky.
- Pak si hráči vezmou suroviny - výnosy (→) za vesnici s hvězdičkou. **Za každý díl krajiny** hraničící s touto vesnicí si hráč vezme jednu kartu s příslušnou surovinou. Modrý tedy dostane 2 dřeva a 1 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. Chce-li, může **obchodovat** (→) = směňovat suroviny se spoluhráči i se zámořím.
3. Také může **stavět** (→): silnice (→), vesnice (→), města (→) případně kupovat akční kartu (→). Hráč na tahu může také zahrát akční kartu, a to v kterékoli fázi svého tahu.

Pokračuje souseď po levé straně 1. krokem.

**Tip:** Pokročilým hráčům doporučujeme fáze 2 a 3 neoddělovat. Podrobnosti najdete v almanachu pod heslem Kombinovaná fáze obchodu a stavění (→).

## Průběh hry detailně

### 1. Výnosy surovin (→)

- **Hráč hází oběma kostkami. Součet čísel určí krajinu, která dá výnos.**

Přečtěte si nejprve úvodní přehled hry **A** na zadní straně. Poté si prostudujte krátké uvedení do hry - Pravidla hry **B** a budete schopni zahrát si vaši první hru. Doporučujeme vám nepodceňovat studium pravidel, kterému je třeba věnovat určitý čas. Herní tipy, ilustrační příklady a odpovědi na

otázky naleznete v Almanachu Osadníků **C**, kde jsou abecedně seřazené podle klíčových hesel. Máte-li otázky k úvodním pravidlům hry, odpovědi vyhledáte také v Almanachu Osadníků. (→) Šipka znamená, že toto klíčové slovo naleznete v Almanachu.

- **Hráči**, kteří mají **vesnici** na křižovatce (→) u krajiny s hozeným číslem, si vezmou 1 kartu se surovinou. Má-li hráč vesnic více, dostane surovinu za každou z nich.

### 2. Obchod (→)

**Pak může hráč obchodovat, aby si doplnil chybějící karty.**

#### a) Vnitřní obchod (→)

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.

**POZOR:** Obchodovat je možno **pouze s hráčem**, který je **na tahu**, ostatní **nemohou** obchodovat **mezi sebou**.

#### b) Obchod se zámořím (→)

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

- Kdykoli může hráč, který je na tahu, 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 nebo dokonce 2:1 (surovina je dána obrázkem).
- POZOR:** V kurzu 4:1 může obchodovat i hráč, který nemá vesnici v přístavu.

### 3. Stavění (→)

**A teď už je možné stavět, aby vzrostl počet výherních bodů (→).**

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

#### a) Silnice (→); platba dřevem a cihlami

- Každá nová silnice musí navazovat na již existující **vlastní** silnici, vesnici či město.
- Na každé **cestě** (→) lze vybudovat jen jednu silnici.
- Má-li hráč souvislou silnici z **pěti** úseků (odbočky se nepočítají), získává kartu Nejdelší obchodní cesta (→). Tato karta případně vždy tomu, kdo postaví nejdelší souvislou silnici.

#### b) Vesnice (→); platba cihlami, dřevem, vlnou a obilím

- Při stavbě vesnice je třeba dbát **na vzdálenost mezi vesnicemi** (viz pravidlo o vzdálenosti). To znamená, že všechny **3 sousední křižovatky** musí zůstat **nezastavené**.
- Vesnice vždy **musí** navazovat na vlastní silnici.
- Každá vesnice pak přináší výnosy z krajin, na jejichž křižovatce leží. Z každé krajiny přináší **1 kartu** se surovinou.
- Vesnice se počítá za **1 výherní bod**.

#### c) Město (→); platí se rudou 3x a obilím 2x

- Město vznikne povýšením vesnice.
- Hráč, který je na tahu a chce povýšit vesnici na město, si vezme vesnici zpátky a postaví na hrací plán místo ní město.
- Město přináší dvojnásobné výnosy, tedy **2 karty** se surovinou
- Město se počítá za **2 výherní body**.

#### d) Akční karty (→); platí se rudou, vlnou a obilím

- Kdo si zaplatí 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) Padla sedmička, nastupuje zloděj (→)

- V okamžiku, kdy v součtu padlo 7, žádný hráč nebere suroviny.
- **Každý**, kdo má **více než 7 karet**, odevzdá polovinu z nich do banku (lichý počet se zaokrouhlí dolu).
- Poté se přemístí zloděj (→) (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 kartu lícem k sobě.

**Pozor:** Padne-li číslo žetonu, na kterém stojí zloděj, majitelé přilehlých osad neberou **žádné** suroviny. Zloděj zůstane na místě.

### b) Akční karta (→)

Hráč na tahu může zahrát **jednu** akční kartu v kterékoli 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.
- 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. Kartu hráč položí před sebe lícem nahoru.

#### Karta s výherním bodem: (→)

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

#### Konec hry (→)

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