

KLAUS TEUBER

CATAN

OSADNÍCI Z KATANU

Almanach Katanu

Podrobný výklad pravidel a příklady ke hře



Almanach obsahuje podrobné vysvětlení všech pravidel „Osadníků z Katanu“ v abecedním pořadí. Tento podrobný výklad pravidel nemusíte číst před první hrou. Začněte hrát jednoduše podle pravidel hry. Pokud budete mít poté dotazy, můžete je zde pod odpovídajícími hesly vyhledat. Kromě toho najdete na zadní části almanachu od strany 10 podrobné ukázky hry, jež Vám pomohou se s hrou lépe seznámit.

Herní materiál

19 šestihyanných dílů s různými typy krajiny

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



6 částí rámu s 9 přístavy

95 karet se surovinami (po 19 od každé)

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



25 akčních karet

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



4 karty se stavebními náklady



2 zvláštní karty

Nejdelší obchodní cesta

Největší vojsko



Hrací figurky

(ve čtyřech barvách)

- 16 měst
- 20 vesnic
- 60 silnic



město



vesnice



silnice

2 přihrádky na karty



1 figurka zloděje



2 kostky



18 žetonů s čísly



1× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 2× 1×

Podrobné vysvětlivky a příklady ke hře Osadníci z Katanu.

Seznam základních pojmů:

Akční karty
Cesta
Fáze zakládání
Karta s výherním bodem
Křižovatka
Kombinovaná fáze obchodu a stavění
Konec hry
Město
Nejdelší obchodní cesta
Největší vojsko
Obchod
Obchod vnitřní
Obchod se zámořím
Pobřeží
Pokrok
Poušť
Pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi
Průběh hry
Přístav
Rytíř
Sedmička padla, nastupuje zloděj
Silnice
Startovní rozmístění pro začátečníky
Stavební náklady
Stavění
Suroviny – karty
Suroviny – obchod
Suroviny – výnosy
Taktika
Vesnice
Výherní body
Výstavba variabilního hracího plánu
Zloděj
Žetony s čísly

A

Akční karty

Existují 3 druhy akčních karet: Rytíř (→), Pokrok (→) a Karty s výherním bodem (→). Hráč, který kupuje akční kartu, si vezme vrchní z balíčku zakrytých karet. Hráč své akční karty drží v tajnosti, aby ostatní nemohli vyvozovat žádné závěry, až do okamžiku, kdy je chce zahrát. To může být v kterékoli fázi tahu, třeba i před hodem kostkami. Hráč, který je na tahu, může zahrát vždy jen jednu akční kartu, ale ne tu, kterou právě v tomto kole koupil. Jedinou výjimkou je Karta s výherním bodem, je-li toto právě desátý bod. Pak hráč vynáší kartu hned, vyhrává a hra končí. Všechny karty s výherním bodem se odkrývají až na konci hry.

C

Cesta

Cesty jsou společné hrany dvou sousedních dílů herního plánu. Na cestě lze vybudovat silnici (→). Každá cesta je ohraničena 2 křižovatkami (→), kde se dotýkají 3 díly krajiny.



F

Fáze zakládání

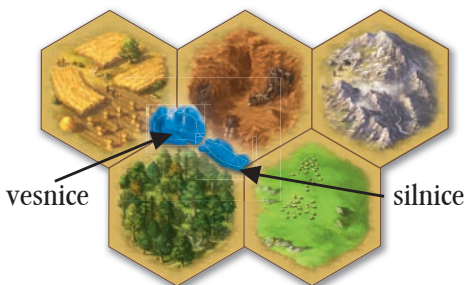
- Když se postaví hrací plán (pro začátečníky nebo variabilní), každý hráč si vezme materiál ve své barvě: 5 vesnic, 4 města a 15 silnic a dále kartu se stavebními náklady.
- Karty se surovinami se rozdělí a vytvoří 5 balíčků, které se uloží do přihrádek v krabici. Ty se připraví vedle hracího plánu.
- Připraví se obě zvláštní karty a hrací kostky.
- Akční karty se zamíchají a zakrytý balíček se položí do poslední volné přihrádky v krabici.
- Zloděj se postaví na poušť.

V zakládací fázi jsou 2 kola, kdy hráči postupně postaví 2 silnice a 2 vesnice.

1. kolo

Všichni hodí kostkou a vyhraje ten, kdo hodil nejvíc. Hráč si zvolí křižovatku a umístí na ni jednu svou vesnici. K umístění vesnicí připojí jednu silnici v libovolném směru. Ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček.

Pozor: Všichni musí dodržovat pravidlo o vzdálenosti mezi 2 vesnicemi.



2. kolo

Poslední z prvního kola hned umísťuje druhou vesnici a druhou silnici. Ostatní následují proti směru hodinových ručiček, tedy první hráč je nyní poslední. Druhou vesnici může hráč postavit kdekoli, nemusí navazovat na první. Silnice opět navazuje v libovolném směru. Za tuto druhou vesnici si hráči již berou své první výnosy: vezmou si od každého přilehlého dílu kartu s příslušnou surovinou. *Hráč, který začínal, začíná i hru samotnou: hází a určuje tak výnosy z prvního tahu. Tipy najdete pod heslem Taktika.*

K

Karta s výherním bodem

Mezi akčními kartami jsou i Karty s výherním bodem. Tuto kartu si hráč může koupit. Pokud hráč koupí akční Kartu s výherním bodem, je vhodné držet ji takovým způsobem, aby si ostatní hráči nemohli nic určitého domyslet. V okamžiku, kdy má hráč pohromadě všech 10 bodů teprve odkrývá svou Kartu s výherním bodem. Je přípustné, aby Karet s výherním bodem bylo více.

Křížovátka



Místo, kde se hrotem dotýkají 3 díly, se nazývá křížovátka. Pouze zde se smějí stavět vesnice. Vesnice či město na křížovatce je ovlivněno všemi přilehlými krajinami.

Kombinovaná fáze obchodu a stavění

Oddělení fáze obchodu a stavění je určeno pro zjednodušení pro začátečníky. Pokročilí hráči mohou po házení kostkami stavět, obchodovat a zase stavět atd.

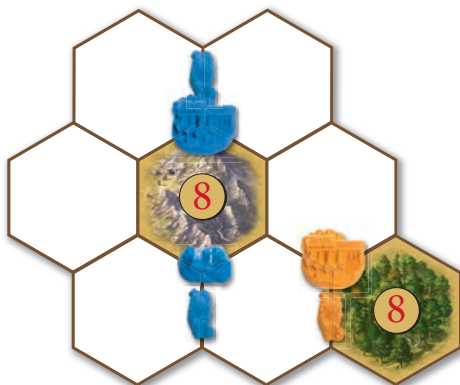
Konec hry

Hra končí, když hráč, který je na tahu, dosáhne 10 bodů. *Příklad: Hráč má 2 vesnice (2 body), Nejdelší obchodní cestu (2 body), 2 města (4 body) a 1 Kartu s výherním bodem. Koupí si akční kartu a je to další Karta s výherním bodem. Hráč nyní odkryje oba body na akčních kartách a vyhrává.*

M

Město

Jen již existující vesnici lze povýšit na město. Hráč zaplatí podle stavebních nákladů suroviny za město, vezme si zpět vesnici a na její místo postaví město. Každé město má hodnotu 2 výherních bodů. Město také přináší svému majiteli dvojnásobné výnosy z přilehlých krajin. Uvolněnou vesnici (domek) je možné v budoucnu znovu použít.



Příklad: Modrý při hození 8 inkasuje celkem 3 rudy (1 za vesnici a 2 za město). Oranžový dostane 2 dřeva za město.

Tip: Bez měst se hra dá těžko vyhrát, protože vesnice je pouze za 1 bod a hráč má k dispozici jen 5 vesnic.

N

Nejdelší obchodní cesta

- Když se hráči podaří postavit souvislou silnici minimálně z 5 úseků, dostane zvláštní kartu, kterou položí před sebe. Tato karta má hodnotu 2 výherních bodů. Pozor: Má-li cesta odbočky, platí vždy jen nejdelší souvislý úsek.
- Kdykoli jiný hráč postaví silnici delší, dostane kartu i s body on.
- Obchodní cestu lze přerušit! Pokud jiný hráč postaví vesnici na křížovatce, která je součástí nejdelší cesty, je tato přerušena a karta se může stěhovat k jinému hráči.



Příklad: Oranžový měl „Nejdelší obchodní cestu“ ze 7 silnic. Červený ji ale přerušil svojí vesnicí a kartu „Nejdší obchodní cesta“ získává tedy on.

Pozor: Vlastní vesnice/města obchodní cestu nepřerušují!

- Mají-li po přerušení dva či více hráčů stejně dlouhé souvislé silnice, karta se vrací do banku až do okamžiku, kdy má jeden hráč opět delší silnici než ostatní.

Největší vojsko

Vyloží-li hráč, který je na tahu, před sebe třetí kartu Rytíř, získává zvláštní kartu Největší vojsko s hodnotou 2 výherních bodů. Tuto zvláštní kartu položí hráč před sebe.

Pokud později jiný hráč odkryje více rytířů, stává se novým majitelem karty Největší vojsko. S ní získává i 2 výherní body.

O

Obchod

Hráč, který je na tahu a již inkasoval výnosy surovin, může obchodovat, aby doplnil chybějící suroviny. Může vyměňovat suroviny se spoluhráči (vnitřní obchod) nebo s bankem (obchod se zámořím). Obchodovat může libovolně dlouho, ale jen dokud má s čím.

Obchod vnitřní

Hráč, který je na tahu, může směňovat suroviny s ostatními spoluhráči. Omezen je pouze svými zásobami a obchodní zdatností. Záleží jen na něm, jaké karty a za kolik vypočtuje. *Pozor: měnit lze pouze s hráčem na tahu, ostatní hráči mezi sebou měnit nemohou.*

*Příklad: Hráč chce postavit silnici. Má 2 dřeva a 3 rudy. Potřebuje však ještě cihlu. Ptá se tedy: „Kdo mi dá cihlu? Nabízím rudu.“ Spoluhráč nabízí: „Dám ti cihlu, když mi dáš 3 rudy.“ Ale jiný spoluhráč nabídne: „Dostaneš cihlu za 1 dřevo a 1 rudu.“ Hráč na tahu se rozhodl pro druhou nabídku. **Pozor:** Měnit může jen první (ten, který je na tahu) s kýmkoliv, ale druhý s třetím nikoliv.*

Obchod se zámořím

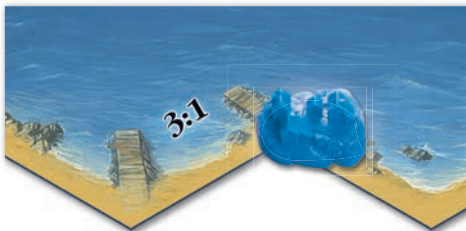
Hráč na tahu může obchodovat také bez spoluhráčů – obchoduje se zámořím.

- Nejjednodušší, ale nejméně výhodné je směňovat v poměru 4:1. Hráč odloží 4 stejné suroviny do banku a vezme si tu, kterou potřebuje. **Pozor:** K této transakci nepotřebuje hráč žádný přístav.

Příklad: hráč dá do banku 4 rudy a vezme si 1 dřevo. Výhodnější by jistě bylo obchodovat se spoluhráči, ale pokud nechtějí nebo nemohou...

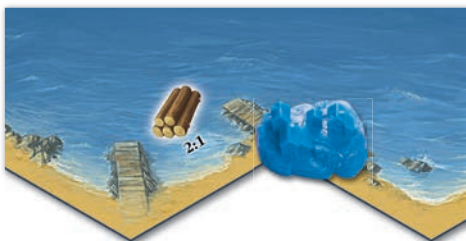
- Další variantou zámořského obchodu je vlastní přístav. Hráč si může postavit vesnici na křižovatce s označením přístavu. Existují:

- 1. Normální přístav:** Hráč, který má vesnici v normálním přístavu, může, je-li právě na tahu, odložit 3 stejné jakékoli suroviny a vzít si 1 jinou.



Příklad: hráč odloží 3 dřeva a vezme si 1 rudu.

- 2. Specializovaný přístav:** Na některých přístavech je symbol určité suroviny a poměr 2:1. To znamená, že hráč, který zde má vesnici nebo město, může měnit vyobrazenou surovinu ve výhodném poměru: odevzdá 2x danou surovinu a vezme si 1 tu, které se mu nedostává. V tomto přístavu však nelze měnit suroviny v poměru 3:1.



Příklad: hráč má přístav s obrázkem dřeva. Odevzdá do banku 2 dřeva a vezme si rudu. Nebo 4 dřeva za 2 jiné suroviny.

P

Pobřeží

Místo, kde země hraničí s mořem, se nazývá pobřeží. Podél pobřeží lze stavět silnice. Na křižovatce s mořem lze stavět vesnice a povyšovat je na města.

Nevýhoda: Výnosy jsou pouze ze dvou nebo dokonce 1 typu krajiny.

Výhoda: Je možné postavit vesnici nebo město v přístavu, který pak umožňuje výhodnější obchod.

Pokrok

Karta Pokrok patří do skupiny akčních karet.

- **Stavba silnic (2x):** Kdo zahraje tuto kartu, může ihned postavit 2 nové silnice (podle normálních pravidel), za které se neplatí surovinami.
- **Vynález (2x):** Tato karta opravňuje hráče k okamžitému odběru 2 libovolných karet se surovinami. Pokud ještě nestavěl, může kartu využít právě ke stavbě.
- **Monopol (2x):** Kdo zahraje tuto kartu, vybere si jednu libovolnou surovinu a všichni hráči mu musí odevzdat veškeré karty s touto surovinou, které mají právě v ruce. V jednom tahu může hráč zahrát pouze jednu akční kartu.

Poušť

Poušť je jediný díl krajiny, ze kterého nejsou žádné výnosy. S tím je třeba počítat, stavíte-li vesnici na křižovatce s pouští. Poušť je rovněž původním domovem Zloděje. Tady stojí Zloděj na začátku hry než padne 7 a je přesunut jinam.

Pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi

Vesnici lze postavit na volné křižovatce pouze v případě, že žádná ze sousedních 3 křižovatek již není zastavěna.

Průběh hry

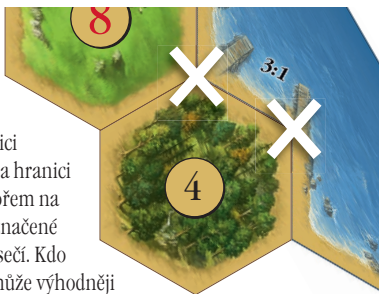
Stručný přehled hry včetně odkazů na příslušná hesla:

1. Výstavba variabilního herního plánu
2. Příprava: fáze základní
3. Hra: Začíná první hráč a pokračuje se dle směru hodinových ručiček. Každý hráč, který je na tahu, provádí postupně tyto 3 kroky:
 - Hází oběma kostkami – výsledný součet platí pro všechny.
 - Obchoduje se surovinami.
 - Staví silnice, vesnice a města, kupuje akční karty.

Když ohlásí konec svého tahu, pokračuje ve hře hráč po jeho levici.

Přístav

Když chce hráč vlastnit přístav, musí postavit vesnici na pobřeží, na hranici pevniny s mořem na křižovatce označené kruhovou výsečí. Kdo má přístav, může výhodněji obchodovat se zámořím (viz. Obchod se zámořím). Pozor: Pokud hráč postaví přístav, může ho použít k obchodování až v následujícím kole.

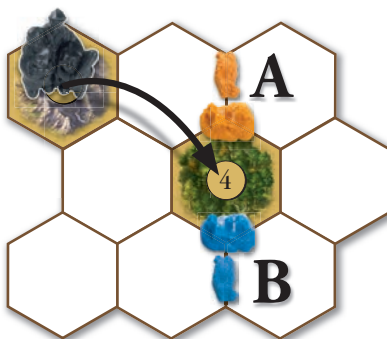


R

Rytíř

Kdo v průběhu svého tahu zahraje kartu Rytíř, musí ihned přemístit zloděje.

- Hráč přesune figurku zloděje na libovolný jiný žeton.
- Pak může ještě okrást některého ze spoluhráčů, kteří mají město nebo vesnici na hranici tohoto dílu. Učiní tak jednoduše tím, že mu vytáhne 1 kartu z ruky. Okradený hráč drží karty lícem k sobě, aby do nich zloděj neviděl.
- Dokud někdo jiný nezahraje Rytíře nebo dokud nepadne 7, platí, že krajina se zlodějem nevynáší žádné suroviny.
- Kdo jako první vyloží celkem 3 Rytíře, dostane zvláštní kartu Největší vojsko, která má hodnotu 2 výherních bodů.
- V okamžiku, kdy jiný hráč vyloží více Rytířů, stěhuje se karta i s body k novému majiteli.



Příklad: Hráč vyloží kartu Rytíř. Přemístí zloděje z hor do lesa na žeton s číslem 4. Od hráče A nebo B si vezme z ruky kartu se surovinou. Padne-li v dalších tazích součet 4, hráči A a B nedostanou žádné výnosy dřeva.

S

Sedmička padla, nastupuje zloděj

Když v součtu hodu dvou kostek padne 7, nikdo nebere žádné výnosy. Naopak:

- Všichni si spočítají karty v ruce. Kdo jich má více než 7 (tj. 8, 9 a více), musí polovinu odevzdat do banku. Při lichém počtu karet hráč vrátí polovinu karet zaokrouhlenou dolů. Vrací se karty podle vlastního výběru.

Příklad: Petra má 6 karet, Jana 8 a Karel 11. Jana tedy vrátí 4 karty a Karel odloží 5 karet.

- Poté hráč, který házel, vezme zloděje a přemístí jej na žeton na jiném dílu krajiny. Z tohoto dílu nebudou prozatím žádné výnosy. Kromě toho si ještě vybere

jednoho z hráčů, jejichž vesnice nebo město leží na hranici nového domova zloděje, a okrade jej – vezme si z jeho ruky jednu kartu se surovinou. Okrádaný hráč přitom drží karty lícem k sobě, aby na ně zloděj neviděl. Viz také heslo Rytíř (→).

- Zloděje je možné umístit také na poušť, i když tam neleží žádný žeton.

Hráč pokračuje ve svém tahu fází obchodování.

Silnice

Silnice spojují vesnice a města jednoho hráče. Silnice se musí postavit na cestě (viz Cesta (→)). Není možné postavit novou vesnici bez předchozí stavby silnice. Silnice nemají hodnotu výherních bodů, pouze pokud hráč získá zvláštní kartu Nejdelší obchodní cesta (→). Na každou cestu lze postavit jen jednu silnici. Na pobřeží lze stavět silnice (hranice mezi mořem a pevninou), ale mezi dva díly s mořem nikoliv.

Startovní rozmístění pro začátečníky

Jestliže chcete pro začátek hrát s předem daným herním plánem, postupujte následovně:

- Sestavte rám z dílů moře podle obrázku v pravidlech.
- Rozmístěte do něj díly s pevninou také podle obrázku.
- Na díly s pevninou rozložte podle obrázku žetony s čísly.
- Poté postaví každý hráč 2 vesnice a 2 silnice (opět viz obrázek).
- Hrajete-li jen ve 3, vrate všechny figurky jedné barvy (např. červené) do krabice.
- Nakonec se určí začínající hráč a ten může začít.

Stavební náklady

Na kartě Stavební náklady je uvedeno, čím se musí zaplatit stavba. Zaplatit znamená odevzdat příslušný počet daných surovin do banku. Hráč může stavět silnice, vesnice a ty povyšovat na města, dále může nakupovat akční karty (viz příslušná hesla).

Stavění

Hráč hodil kostkou, vzal si výnosy a vyřídil obchody. Teď smí stavět. To znamená, že odevzdá do banku příslušný počet karet se surovinami. Hráč není omezen ve stavění ani nákupu akčních karet ničím jiným než zásobou svých surovin. Více viz stavební náklady (→), silnice (→), vesnice (→), město (→), akční karty (→).

Každý hráč může postavit maximálně 15 silnic, 5 vesnic a 4 města. Povyšením vesnice na město, získá hráč vesnici zpět a může ji postavit jinde. Silnice a města zůstávají na hracím plánu až do konce hry na svém místě.

Když hráč ohlásí konec stavění, ukončil svůj tah a hraje soused po jeho levici. Viz též kombinovaná fáze.

Suroviny – karty

K dispozici je 5 druhů surovin. Hráč je získává v podobě výnosů jako přímým z krajiny, u které leží jeho vesnice nebo města. Hráč si drží své suroviny v ruce tak, aby je ostatní neviděli. Pokud v jednom kole nestačí bank na suroviny pro všechny, neinkasuje nikdo.

Suroviny – obchod

Hráč, který je na řadě, může obchodovat. Ostatní mohou obchodovat jen s ním, nikoli mezi sebou. Obchod může být vnitřní nebo se zámořím.

Suroviny – výnosy

Hráč, který je na řadě, hází kostkami a součet bodů určuje, která krajina (díly označené tímto číslem) dává v tomto tahu výnosy. Číslo 2 a 12 jsou 1, ostatní jsou po 2 kusech.

Hráči, kteří mají na hranicích daného dílu vesnici nebo město, si berou z banku karty se surovinami: za vesnici jednu kartu, za město dvě karty.

T

Taktika

Hrajete-li na variabilně postaveném herním plánu, je třeba vždy zohlednit odlišnou výchozí situaci. Existuje však několik bodů, které je dobré vzít v úvahu pokaždé:

1. Na začátku hry jsou nejdůležitější cihly a dřevo. Obě suroviny jsou třeba pro stavbu silnic a vesnic. Proto je vhodné zajistit si přísun těchto surovin vesnicí u dobrého lesa nebo pahorkatiny. Dobrý znamená, že je díl označený velkým číslem, které bude pravděpodobně padat (5, 6, 8, 9).
2. Nepodceňujte význam přístavů. Kdo má vesnici u výnosného pole, měl by si zajistit přístav specializovaný na obilí.
3. Když zakládáte první dvě vesnice, dejte si pozor, aby do budoucna zůstalo dost prostoru pro další rozvoj. Například v nitru ostrova hrozí zablokování spoluhráči.
4. Lepší vyhlídky má ten, kdo čile obchoduje. I když nejste sami na tahu, snažte se udělat nabídku hráči, který vyzývá k obchodu. Může vám to prospět do budoucna.

V

Vesnice

Vesnice má hodnotu 1 výherního bodu. Vesnici lze postavit na křižovatce, kde se dotýkají 3 díly krajiny. Majitel vesnice pak bere výnosy ze všech tří typů krajiny. Kdo chce postavit vesnici, musí:

- Vždy navázat na vlastní silnici
- Vždy dodržet pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma vesnicemi

Pozor: Hráč, který postavil 5 vesnic, žádné další nemá. Musí nejprve povýšit některou z nich na město, aby získal zpět domek a mohl stavět další vesnici.

Výherní body

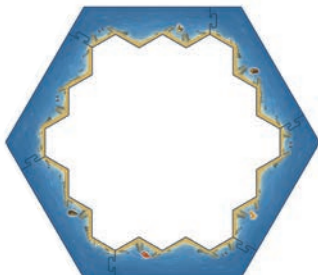
Vyhrává ten, kdo jako první nashromáždí 10 bodů.

Vesnice	= 1 bod
Město	= 2 body
Nejdelsí obchodní cesta	= 2 body
Největší vojsko	= 2 body
Karta s výherním bodem	= 1 bod

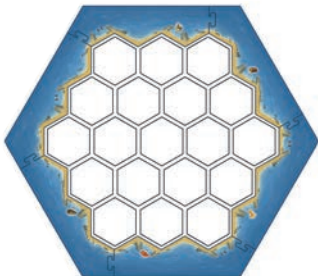
Každý hráč podle pravidel dostane již na začátku 2 body (za 2 vesnice). Chybí tedy ještě 8 bodů k vítězství...

Výstavba variabilního herního plánu

1. Nejprve sestavte do sebe 6 částí rámu s přístavy. Mohou být v libovolném pořadí vedle sebe (malá čísla na spojnicích se nemusí shodovat), ale dejte přitom pozor, abyste nepoužili rubovou stranu rámu, kde přístavy nejsou.



2. Díly s pevninou otočte rubem nahoru a zamíchejte je. Poté postupně dávejte díly jeden po druhém lícem nahoru dovnitř rámu, dokud jej celý nezaplníte.

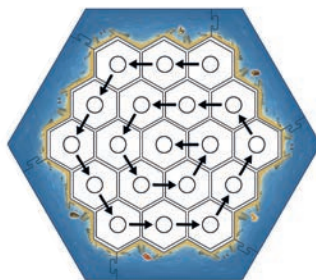


3. Rozložení žetonů s čísly:

- Žetony s čísly otočte písmeny nahoru a položte vedle herního plánu.
- V abecedním pořadí pokládejte žetony na herní plán písmenem dolů (tedy číslem nahoru). Začněte

na libovolném rohovém poli a pokračujte proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Na použít žeton nedávejte.



Z

Zloděj

Černá figurka je zloděj. Na začátku hry stojí na poušti. Pohybuje se pouze tehdy, když padne v součtu 7 nebo některý Rytíř (→).

Když je zloděj přemístěn na díl krajiny (postavte jej na žeton), nedává tento díl žádné výnosy tak dlouho, dokud není zloděj opět přesunut jinam.

Ž

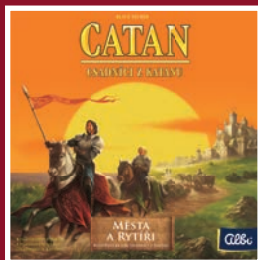
Žetony s čísly

Malé kulaté žetony jsou označeny čísly od 2 do 12, přičemž 2 a 12 jsou k dispozici pouze 1x, 7 vůbec ne (viz Zloděj (→)) a ostatní čísla po 2 kusech. Čím je číslo větší (velikostně, nikoli cifra), tím je pravděpodobnost, že padne, větší.

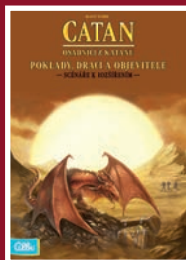
Nejčastěji padají 6 a 8, proto jsou navíc červené. Čím častěji číslo padá, tím častěji přináší suroviny hráčům, jejichž osady jsou na hranici příslušného dílu krajiny. Písmena na zadní straně jsou podstatná pouze pro výstavbu variabilního herního plánu (viz. heslo Výstavba variabilního herního plánu (→)).

Zkuste další dobrodružství z ostrova Katan:

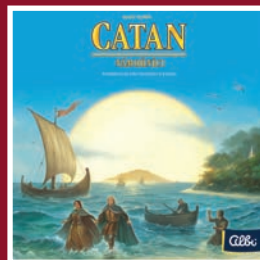
TEMATICKÁ ROZŠÍŘENÍ KE HŘE CATAN – OSADNÍCI Z KATANU:



Města a rytíři

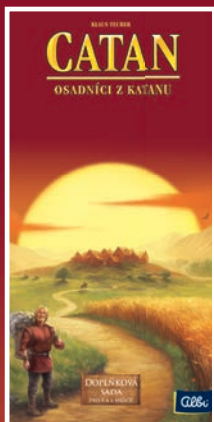


Poklady, draci a objevitelé



Námořníci

**ZAHRAJTE SI CATAN
AŽ V 6 HRÁČÍCH...**



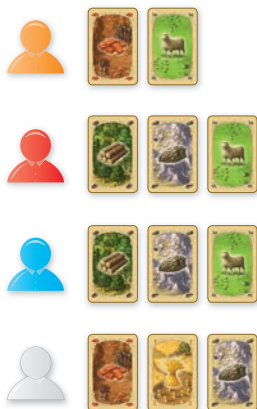
**NEBO VYZKOUŠEJTE SAMOSTATNOU HRU
PRO 2 HRÁČE.**



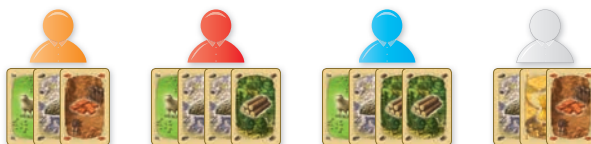
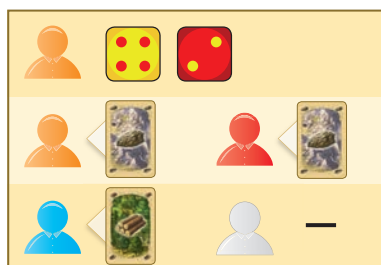
ROZŠÍŘENÍ JSOU SAMOSTATNĚ NEHRATELNÁ

POSTAVENÍ PŘI STARTU A PŘÍKLAD HRY

Suroviny na začátku hry a posloupnost hry

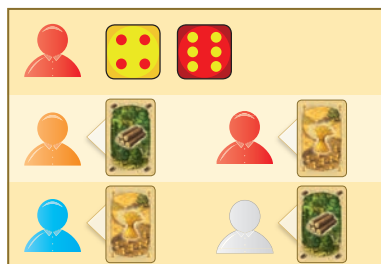


1. KOLO



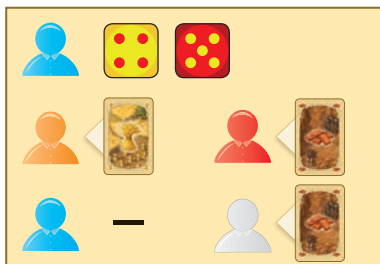
Oranžový hráč by potřeboval 1 dřevo, aby z něho společně s cihlou postavil silnici. Červený hráč a modrý hráč mají dřevo. Červený má jen 1 dřevo a chtěl by si ho ponechat. Modrý má 2 dřeva, jedno by poskytl, ale jen za 1 cihlu. Protože oranžový má jen 1 cihlu, tato výměna se neuskuteční. Oranžový hráč nesmlouvá. Cestu tedy nepostaví a předá kostku dále červenému hráči.

2. KOLO



Červený by potřeboval 1 cihlu, ale oranžový a bílý by si svou cihlu chtěli ponechat. Červený nesmlouvá. Červený má 1 rudu, 1 obilí a 1 vlnu a koupí si za to akční kartu. Červený si vytáhne kartu Pokrok - vynález. Červený předá kostku modrému.

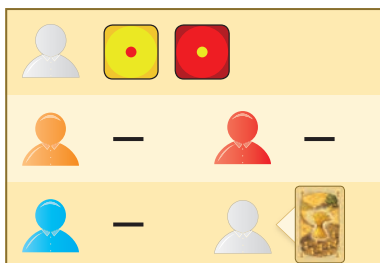
3. KOLO



Modrý by potřeboval 1 cihlu. Bílý by chtěl za 1 cihlu 1 vlnu. Modrý by si sice raději nechal vlnu, aby si koupil akční kartu, rozhodne se ale pro výměnu. Modrý a bílý si vymění 1 cihlu za 1 vlnu. Modrý postaví 1 silnici. Modrý předá kostku dále bílému.



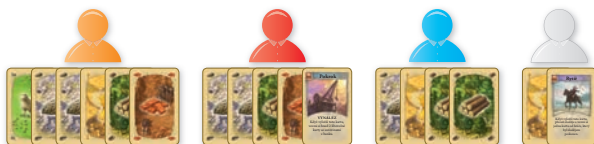
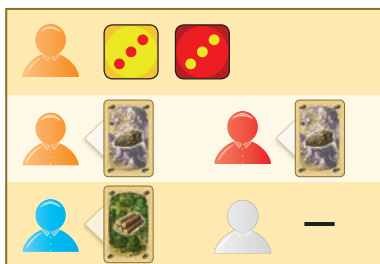
4. KOLO



Bílý má suroviny na stavbu 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Postavil by však raději 1 silnici a 1 vesnici. Proto nabízí 1 obilí a 1 rudu za 1 dřevo a 1 cihlu. Oranžový se rozmyšlí, zda na tento obchod přistoupí. Měl by tím - až na jednu - všechny suroviny pro stavbu města. Protože se ale obává, že by mu bílý mohl 2 silnicemi odříznout cestu, tohoto obchodu se zrekne. Bílý nemění, staví 1 silnici a koupí 1 akční kartu. Bílý si vytáhne kartu Rytíře.

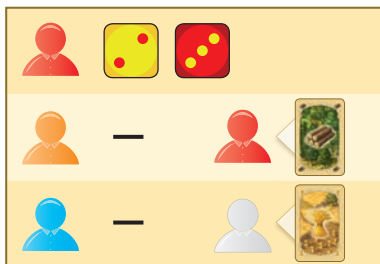


5. KOLO

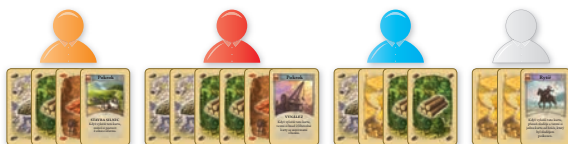


Oranžový má taktéž suroviny ke stavbě 1 silnice a ke koupí 1 akční karty. Nejdříve koupí akční kartu. Vytáhne si kartu Pokrok - stavba silnic. Nemůže sice kartu ihned použít (právě zakoupené akční karty se smí použít až v příštím kole), ale jelikož může v příštím kole postavit 2 silnice, ponechá si suroviny, aby s nimi mohl postavit v příštím kole eventuálně vesnici.

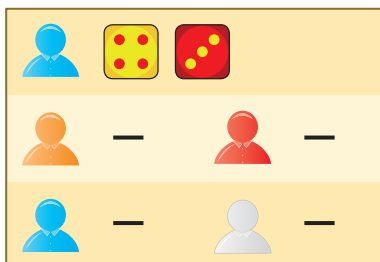
6. KOLO



Červený by chtěl postavit město. Má 2 rudy a akční kartu Pokrok - vynález, která mu přinese 2 libovolné suroviny, proto potřebuje ještě 1 rudu a 1 obilí. Nabízí tak 1 dřevo a 1 cihlu za 1 obilí a 1 rudu. Bílý má 2 obilí. Tuší ale, že červený obilí nutně potřebuje. Požaduje proto 1 cihlu a 1 dřevo za 1 obilí. Červený není nadšený, nabídku ale se skřípajícími zuby přijme. Červený dá bílému 1 cihlu a 1 dřevo a obdrží za to 1 obilí. Červený vynesce kartu Pokrok - vynález, vezme si 1 rudu a 1 obilí a postaví pomocí 3 rud a 2 obilí město. Kartu Pokrok - vynález pokládá zpět do krabice, karta je tak odstraněna ze hry.



7. KOLO

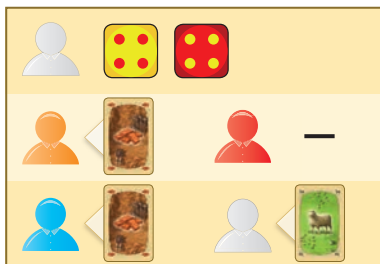


Modrý se rozčiluje nad posledním tahem. Promeškal šanci nabídnout červenému 1 rudu za 1 cihlu, aby tím mohl bílému zamezit výhodné směně 2 karet za 1. Modrý hráč umísťuje zloděje, protože padlo číslo 7. Existuje sice výhodnější pole pro zloděje (pahorkatina s 9), na kterém mají vesnici jak bílý, tak červený, ale modrý dával pozor a ví, že ve hře již nejsou žádné ovce, proto by chtěl bílému přístup k výhodné pastvině uzavřít. Modrý se ještě v tomto kole ptá, jestli někdo nemá 1 ovci, ale ani za 2 dřeva není nikdo ochotný ovci vyměnit - v rukách hráčů již opravdu žádné ovce nejsou. Modrý tedy neobchoduje ani nestaví.



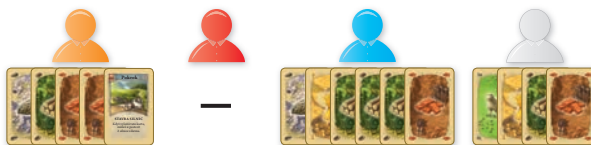
Modrý bere zloděje z pouště a staví ho na pastvinu s číslem 8. Vytáhne si od bílého kartu (dřevo).

8. KOLO

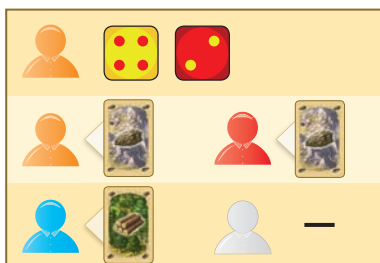


Jelikož může hráč kdykoli během svého tahu vytáhnout akční kartu, zahraje bílý před hodem kostkou Rytíře, aby vyklidil ze svého vlastního pole zloděje. Zablokuje jiné pole, na kterém on sám nemá žádnou vesnici. Toto se mu vzápětí vyplatí. Pokud by bílý napřed házel, nesklidil by ze své pastviny žádný výnos. Bílý by rád získal zpět ukradené dřevo z posledního tahu. Protože má ale modrý v ruce 5 karet, je pro bílého příliš riskantní tahat od něj. Tuší, že červený by mohl mít v ruce dřevo, proto táhá raději tam. Kartu Rytíře nechá bílý ležet před sebou. Bílý má nyní všechny suroviny potřebné pro stavbu vesnice, proto jednu postaví.

Bílý vytáhne před hodem kostky kartu Rytíře. Přesouvá zloděje na pole s číslem 10 a táhá od červeného (dřevo).



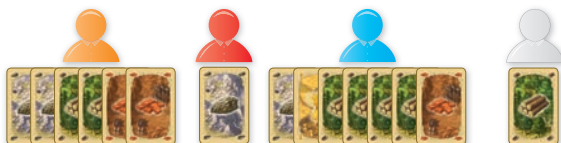
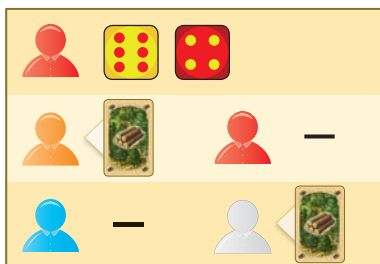
9. KOLO



Oranžový se nepokouší vůbec obchodovat, protože ví, že suroviny, které potřebuje, ve hře téměř nejsou. Vytáhne akční kartu Pokrok - stavba silnic a staví dvě silnice. Kartu položí zpět do krabice, karta je tak pro tuto hru vyřazena.



10. KOLO

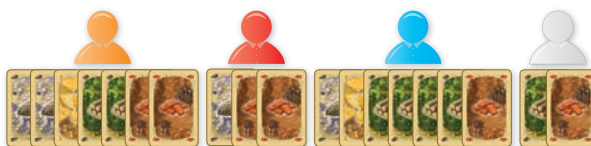
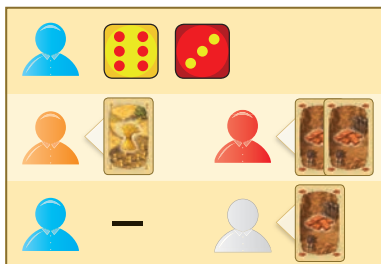


Pole s číslem 10 je blokováno zlodějem, proto vyjdou červený a modrý z tohoto kola na prázdno.

Červený má jen jednu surovinu.

Proto neobchoduje a nestaví v tomto kole nic. Předává kostku modrému.

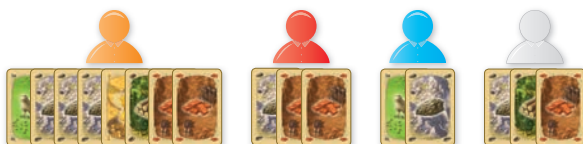
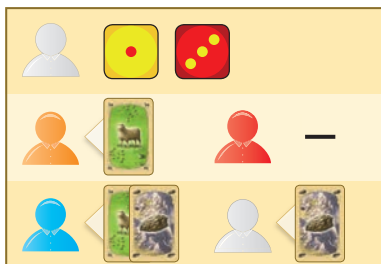
11. KOLO



Modrý má v ruce již 7 surovin a měl by tím pádem začít rychle stavět. Se surovinami, které má k dispozici, může postavit jen jednu silnici, chtěl by ale raději vybudovat vesnici.

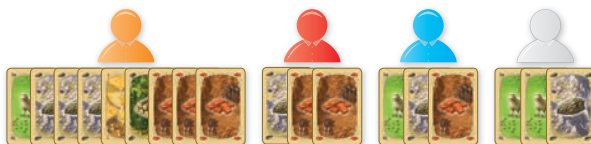
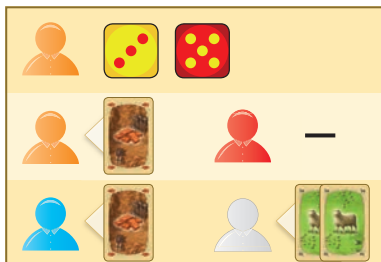
Na to mu chybí 1 vlna, surovina, která je stále nedostatkovým zbožím. Protože má 4 dřeva, mohl by je sménit za 1 ovci přes obchod se zámořím (obchod s bankem), ale pak by mu 1 dřevo chybělo. Proto se ptá, zda by mohl někomu 1 dřevo odprodat. Oranžový cítí šanci na stavbu města a za 1 dřevo požaduje 1 rudu nebo 1 obilí. Modrý smění s oranžovým 1 rudu za 1 dřevo. Poté mění modrý s bankem 4:1, postoupí svá 4 dřeva a obdrží za to 1 vlnu. Nakonec postaví modrý vesnici.

12. KOLO



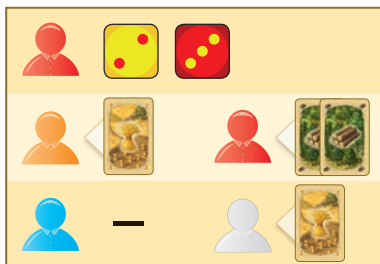
Bílý postaví 1 silnici a předá kostku oranžovému.

13. KOLO



Oranžový by mohl postavit město, kdyby měl obilí navíc. Nikdo však obilí nesměňuje - ani za vlnu (jednoduše obilí nikdo nemá). Proto oranžový postaví 1 vesnici.

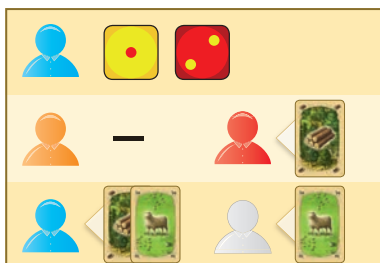
14. KOLO



Červený postaví 1 silnici a ušetří zbytek svých surovin.



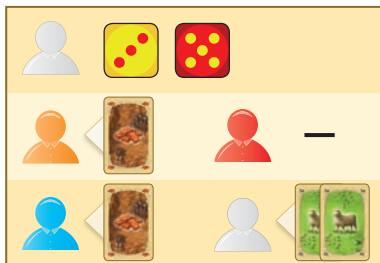
15. KOLO



Modrý by rád získal 1 obilí, aby si koupil akční kartu, ale nikdo s ním nechce obchodovat. Proto modrý postaví 1 silnici.

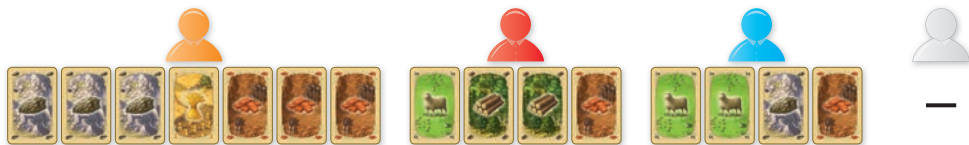


16. KOLO



Bílý má teď hodně vlny a přístav na vlnu. Může měnit 2 x 2 vlny za 2 libovolné suroviny. To by bylo téměř na město. Proto se bílý ptá, kdo by měl zájem o vlnu a za to by dal rudu nebo obilí. Modrý nemá zájem o vlnu a oranžový si sám šetří na město. Červený oproti tomu má slabou produkci vlny (jen na čísle 12) a chce brzy stavět vesnici. Proto mění s bílým 1 rudu za 1 vlnu. Bílý mění přes svůj přístav na vlnu 2 vlny za 1 rudu a 2 vlny za 1 obilí postaví tak město.





Bílý je se 4 body ve vedení. Má s městem a vesnicí na pastvině s číslem 8 silnou produkci vlny, která v kombinaci s jeho přístavem na vlnu nabízí široký potenciál. Bílý je však také závislý na tom, aby padala osmička. Kromě toho je osmičková pastvina výhodným cílem pro zloděje, alespoň pokud je bílý ve vedení. I když nemá bílý momentálně žádné suroviny v ruce, je velmi pravděpodobné, že budoucí produkce surovin bude stačit k tomu, aby brzy postavil další vesnici. Protože má bílý jen slabou produkci rudy, bude se muset brzy rozhodnout, jestli svou rudu bude investovat do výstavby měst, nebo jestli vsadí na akční karty a stavění vesnic. Protože již vlastní kartu Rytíře, jeví se druhá varianta jako výhodnější (bude stavět vesnice a snažit se získat kartu Největší vojsko za karty Rytířů).

Oranžový má 3 body, ale 7 karet v ruce. Pokud bude mít v dalším kole štěstí při hodu kostkami (5,8, nebo 9), může postavit město. Se svou silnou produkcí rudy a obilí bude oranžový dobře zaopatřen, aby mohl co nejdříve povýšit své vesnice na města. S výslednou produkcí by byl pro oranžového výhodný směnný přístav. Nabízí se přístav 3:1, v jehož směru se ubírá jedna silnice. Oranžový bude ale čelit

problému, že by mohl proti modrému ztratit vítězné body za Nejdelší obchodní cestu, a proti bílému za Největší vojsko, neboť jsou oba momentálně v produkci o něco silnější. Přesto je pozice oranžového silná a perspektivní.

Červený má 3 body, je ale v poněkud choulostivé situaci. Pole obilovin, které nutně potřebuje, je blokováno a možnosti expanze červeného jsou také spíše slabší. Červený potřebuje nutně druhou vesnici (na tu mu chybí jen 1 obilí) a měl by se rychle snažit postavit další silnice, aby si zajistil ještě několik míst pro další vesnice. Také modrý má 3 body a stojí před podobným problémem jako červený. Jedna silnice vede podél vesnic bílého a oranžového do míst, kde již stavět nemůže. Další volná silnice vede na území, o které se zajímají také červený a oranžový. Modrý má však s cihlami 8 a dřevem 6 tu výhodu, že vlastní nejlepší produkci pro stavbu silnice. Protože se modrý zřejmě nedostane ke stavbě více měst, měl by se soustředit na stavbu vesnic a silnic, aby dostal Nejdelší obchodní cestu.

Rozhodnuto však není ještě nic!

