

# KOSTKOVÍ OSADNÍCI

## HERNÍ MATERIÁL

- 6 surovinových kostek
- 1 blok se 60 hracími plány

## PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč dostane 1 list s hracím plánem. Připraví se všech 6 kostek. Navíc ještě každý hráč potřebuje jednu tužku. Vylosuje se začínající hráč.

## O CO JDE?

Na hracím plánu je ostrov Catan se symboly cest, vesnic, měst a rytířů.

Každý hráč se během hry snaží postavit co nejvíce cest, vesnic, měst a rytířů na ostrově na svém plánu.

**Stavění znamená:** Hráč označí příslušný symbol kroužkem, křížkem nebo vybarvením obrysu.

**Stavba stojí suroviny.** Suroviny jsou házeny 6 kostkami. Na každé kostce je zobrazeno jedenkrát vlna, obilí, hlína, ruda, dřevo a zlato. Stavba jedné cesty například stojí vždy 1 dřevo a 1 hlínu. Pouze tehdy, když hráč hodí na kostkách obě tyto suroviny, může postavit cestu.

Kdo něco postaví, lépe řečeno označí příslušný symbol, může si připsat tolik bodů, jaké je číslo u daného symbolu. Kdo má na konci hry celkově nejvíce bodů, vyhrává hru.

## PRŮBĚH HRY

Začínající hráč začíná. Hází **až třikrát** kostkami. Potom ze surovin na kostkách staví a připiše si příslušný počet kladných bodů. Poté je na řadě následující hráč po levici.

### 1. Hod kostkami

Kdo je na řadě, může házet kostkami až třikrát. Po prvním hodu odloží hráč libovolné množství kostek stranou a se zbývajícím kostkami hází znovu. Po druhém hodu smí odložit stranou další kostky, ale smí si také dříve odložené kostky zase vzít a použít je pro svůj poslední hod. Po třetím hodu je už výsledek konečný. Samozřejmě, že si hráč může ponechat už první nebo druhý výsledek. Nyní smí hráč ještě použít suroviny - žolíky (viz dále) nebo provést výměnu zlata (viz dále).

### 2. Výstavba

Na stavebním přehledu je znázorněno, jaké suroviny hráč potřebuje na postavení cesty, vesnice, města a rytíře. Kdo například staví rytíře, tak položí stranou jednu kostku s rudou, vlnou a obilím a označí tužkou jeden symbol rytíře na svém hracím plánu. Obdobně se postupuje při stavbě cesty, vesnice nebo města. Je povoleno vystavět více věcí v jednom tahu, pokud vyhovují hozené suroviny.

Pak hráč zapíše body, které jsou u označeného symbolu, do nejbližšího volného pole na počítadle bodů (první zápis se provede v levém horním políčku na počítadle bodů).

Postavil-li hráč ve svém tahu více věcí, tak sečte čísla u právě označených symbolů a do nejbližšího políčka zapíše celkový součet.

**Pozor:** Pokud hráč nemůže postavit ve svém kole vůbec nic, tak musí zaznačit křížek, což znamená 2 minusové body.

*Příklad: Hráč ve svém prvním tahu postavil vesnici a za ni si zapsal 3 body a pak ve druhém tahu postavil 2 cesty a za ně si zapsal 2 body. Symboly cesty a vesnice právě teď zakroužkoval. Ve svém třetím tahu hodil na kostkách zobrazené suroviny. Pokládá dřevo a hlínu stranou a zakroužkuje symbol cesty. Také odkládá stranou jednu vlnu, jednu rudu a jedno obilí a označí rytíře. Rytíř a cesta se počítají každý za 1 bod - hráč si tedy do třetího políčka na svém počítadle bodů zapíše 2 body.*

## PRAVIDLA VÝSTAVBY: CO SMÍ BÝT KDE POSTAVENO?

**Cesta:** Jedna cesta stojí 1 hlínu + 1 dřevo a má vždy hodnotu 1 bod. Cesta (startovní cesta) již je postavena a nestojí už žádné další suroviny. Cesty musí být stavěny postupně, cesta tedy musí být vždy stavěná tak, že sousedí s již dříve postavenou cestou. Ohraničuje-li cestu vesnice nebo město, tak to není překážkou pro další výstavbu cest, ani tehdy ne, když tato vesnice, případně město, ještě není postaveno.

**Vesnice:** Jedna vesnice stojí 1 dřevo, 1 hlínu, 1 obilí a 1 vlnu. Vesnice může být postavena pouze tehdy, když hraničí s již postavenou cestou. Dále platí, že vesnice musí být stavěny podle pořadí svých bodů: nejdříve tedy vesnice za 3 body, potom vesnice za 4 body, atd.

**Město:** Jedno město stojí 3 rudy a 2 obilí. Stejně tak jako u stavby vesnice: město se smí postavit teprve až hraničí s již postavenou cestou, města se také musí stavět podle pořadí svých bodů.

**Rytíř:** Jeden rytíř stojí 1 obilí, 1 vlnu a 1 rudu. Rytíř musí být stavěn v pořadí podle svých bodů. Postavil-li hráč rytíře, tak smí jednou za hru použít surovinu zpod tohoto rytíře jako Žolíka (viz příští odstavec).

## SUROVINA – ŽOLÍK

Postavil-li hráč rytíře, tak smí surovinu zobrazenou pod tímto rytířem použít **jednou** za hru jako náhradu za jakoukoli libovolnou surovinu: po hodu kostkami otočí hráč jednu svou kostku na stranu s tou surovinou, která je pod postaveným (označeným) rytířem zobrazená.

Po použití je symbol suroviny žolíka označen tužkou jako využitý.

Bude-li postaven poslední rytíř (s číslem 6), smí se jako žolík použít libovolná surovina. Protože je šest rytířů, tak hráč může ve hře použít až 6 surovin - žolíků - za předpokladu, že hráč všech šest rytířů postaví.

Je také dovoleno použít i dva či více žolíků během jednoho tahu.

## VÝMĚNA ZLATA

Každá dvě hozená zlata je možno - když je výsledek na kostkách konečný - vyměnit za libovolnou jinou surovinu: Jedna z těchto dvou kostek se symbolem zlata se otočí na stranu s libovolnou surovinou a druhá kostka již není hráči v tomto kole k dispozici. Tak může hráč vyměnit například 2 zlata za 1 rudu, či jednu hlínu, anebo za jakoukoli jinou surovinu. Se samotným zlatem se nedá nic přímo stavět, je možné jej pouze vyměnit za jiné suroviny. Jedna kostka se zlatem je tedy nepoužitelná.

## KONEC HRY

Hra končí, když byl každý hráč 15krát na řadě, a tudíž mají všichni vyplněno 15 políček na svém počítadle bodů. Každý hráč si sečte své body. Za každý křížek na počítadle bodů si musí odečíst 2 body. Kdo dosáhl nejvyšší součet bodů, vítězí.

Pro [www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz) přeložil Cauly