

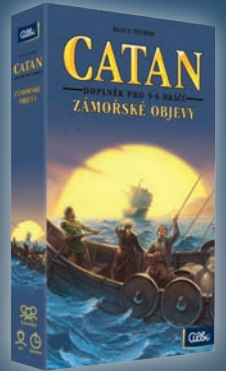
KLAUS TEUBER

CATAN®

ZÁMOŘSKÉ OBJEVY

ROZŠÍŘENÍ

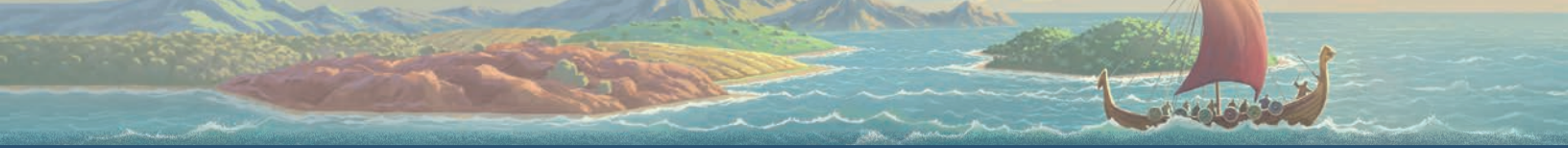
PRAVIDLA



Díky doplňku pro 5–6 hráčů můžete hrát Zámořské objevy až v šesti.

Obsah

Informace o tomto rozšíření.....	2	Scénář č. 1 – Země na obzoru.....	12
Poznámka k různým edicím.....	2	Scénář č. 2 – Pirátské tábory.....	13
Herní materiál.....	3	Scénář č. 3 – Ryby pro Catan.....	17
Jak uspořádat vnitřek krabice.....	4	Scénář č. 4 – Koření pro Catan.....	20
Příprava hry pro všechny scénáře.....	5	Scénář č. 5 – Objevitelé a piráti.....	23
Pravidla pro všechny scénáře.....	6		



Zažijte jedinečná dobrodružství!

V pěti scénářích tohoto rozšíření na vás čekají rozmanité mise, které budete muset splnit. Objevujte za pomoci svých lodí neznámé ostrovy a zakládejte na nich vesnice. Dobývejte pirátské tábory, loďte ryby a dodávejte je radě Catanu, nebo získajte cenné koření obchodem s obyvateli Ostrovů koření. V posledním scénáři bude dokonce možné plnit všechny tři mise současně!

Informace k tomuto rozšíření

Zámořské objevy sestávají z několika scénářů, které na sebe navazují. Ve všech se budete vydávat na svých lodích na průzkum neznámých vod a na nově objevených ostrovech zakládat vesnice. To je rovněž náplní prvního scénáře, jenž slouží pro seznámení s nejdůležitějšími pravidly tohoto rozšíření.

V následujících scénářích budete pověřeni dalšími úkoly (misemi): dobýváním pirátských táborů, lovem ryb a jejich dodáváním radě Catanu nebo získáváním koření od tajemných obyvatel Ostrovů koření.

V této příručce naleznete nejprve společná pravidla pro všechny scénáře a následně pak další pravidla, jež budete potřebovat pro scénáře č. 2–5. Nakonec budou popsány jednotlivé scénáře.

Od druhého scénáře se do hry přidává vždy další mise se svými vlastními pravidly. Proto vám doporučujeme hrát scénáře v uvedeném pořadí.

Poznámka k různým edicím hry CATAN

Základní hra CATAN, stejně jako její rozšíření a doplňky, byla od svého prvního vydání v roce 1995 již několikrát přepracována. Aktuální edici lze bez problémů kombinovat s produkty vydávanými od roku 2003, protože jsou obsahově totožné. Liší se pouze grafickou podobnou dílů krajin a karet. Díky tomu jsou všechny edice hry CATAN, jež obsahují plastové figurky, navzájem zcela kompatibilní.

Produkty vycházející mezi lety 1995 a 2002 (s dřevěnými figurkami) jsou naproti tomu se současnou edicí kombinovatelné jen v omezené míře, protože v edici z roku 2003 došlo k výrazné proměně herního materiálu.

© 2013, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Autor: Klaus Teuber (1952–2023)
Další vývoj světa CATAN: Benjamin Teuber
Ilustrace krabice: Quentin Regnes
Ilustrace obsahu: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle
Design figurek: Andreas Klober
3D grafika: Andreas Resch
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Vedení projektu a redakce: Tina Landwehr-Rödde
Redakce: Jasmin Balle, Arnd Fischer

Překlad: Václav Pražák

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, the „CATAN Sun,” the CATAN Brand Logo and the CATAN Hex Icon are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. Všechna práva vyhrazena.

Redakce prvního vydání: Reiner Müller

Vývojový tým: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.

Zvláštní dík si zaslouží: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz a Guido Teuber.

MADE in GERMANY



Herní materiál

16 přístavů
(4 v každé barvě)



36 jednotek
(9 v každé barvě)



12 lodí
(3 v každé barvě)



8 objevitelů
(2 v každé barvě)



12 ukazatelů
(3 v každé barvě)



4 pirátské lodě (1 v každé barvě)



6 rybích hejn



24 pytlů koření

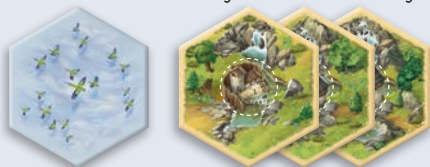


40 mincí s hodnotou 1
36 mincí s hodnotou 3



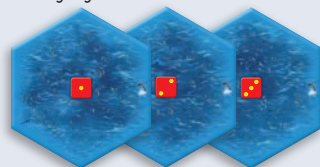
Materiál se zelenými papoušky na zadní straně

3 díly zlatonosné řeky



Zadní strana

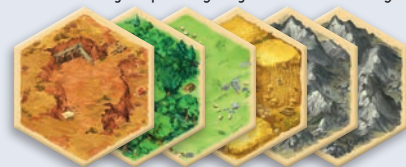
3 díly rybích lovišť



3 díly plantáží koření

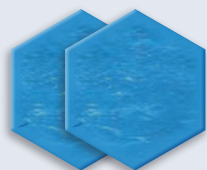


6 dílů krajín poskytujících suroviny



1× vrchovina, 1× les, 1× pastvina, 1× pole, 2× hory

2 díly moře



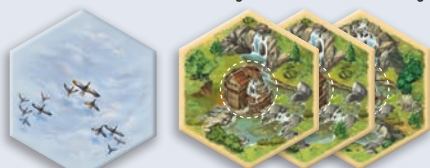
6 žetonů s čísly



Zadní strana

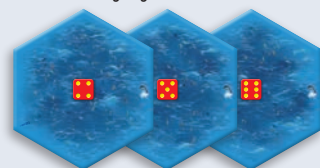
Materiál se šedými husami na zadní straně

3 díly zlatonosné řeky

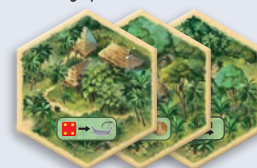


Zadní strana

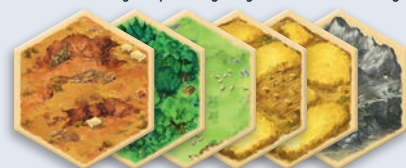
3 díly rybích lovišť



3 díly plantáží koření

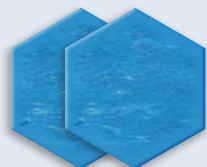


6 dílů krajín poskytujících suroviny



1× vrchovina, 1× les, 1× pastvina, 2× pole, 1× hory

2 díly moře

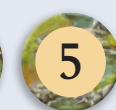


6 žetonů s čísly



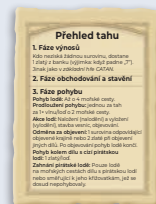
Zadní strana

5 pirátských táborů



Zadní strana

4 přehledy stavebních nákladů

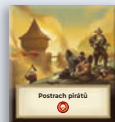


Zadní strana

3 stupnice misí a 3 destičky mimořádných vítězných bodů



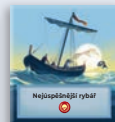
Pirátské tábory



Pestrých pláňů



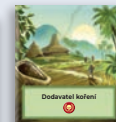
Ryby pro Catan



Najlepší rybník



Koření pro Catan

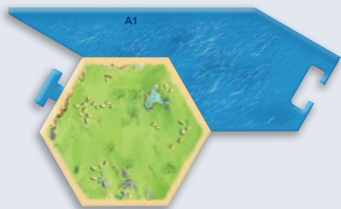


Dodávatel koření

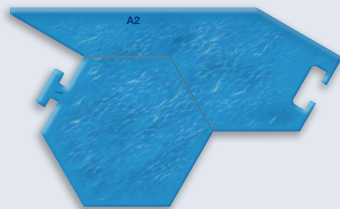


15 dílů rámu a moře

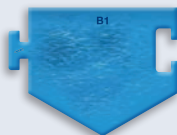
1x díl rámu A1



1x díl rámu A2



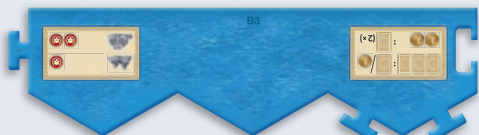
2x díl rámu B1



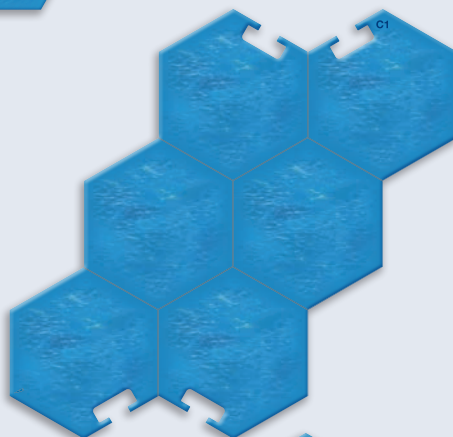
2x díl rámu B2



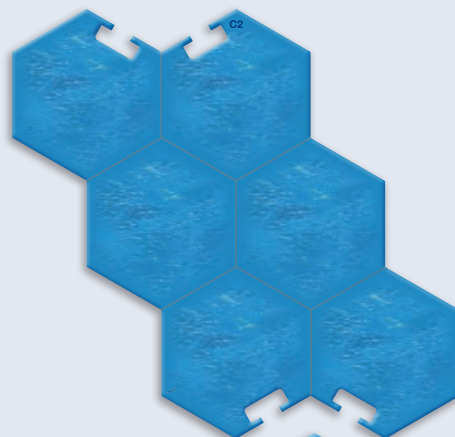
2x díl rámu B3



1x díl moře C1



1x díl moře C2



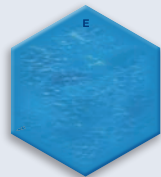
1x díl moře D1



1x díl moře D2



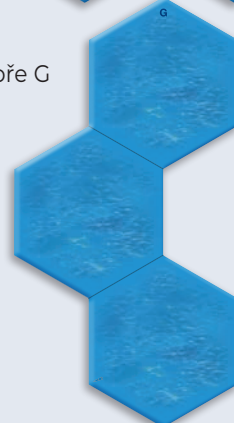
1x díl moře E




1x díl moře F

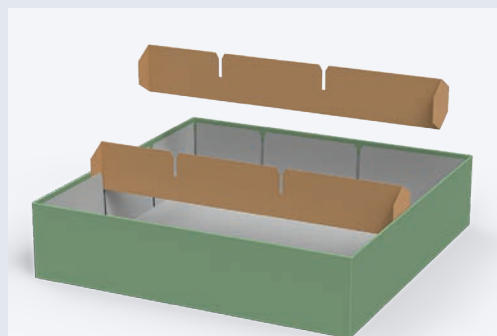


1x díl moře G

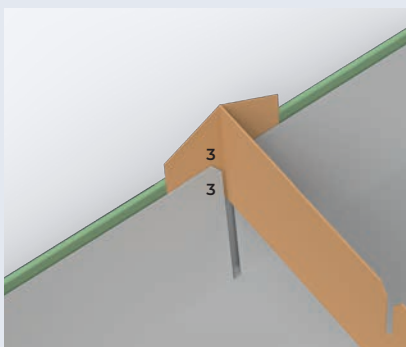


Poznámka: Aby bylo v případě potřeby možné znovu roztřídit komponenty z jednotlivých produktů hry CATAN, jsou díly krajín z rozšíření Zářmořské objevy označeny následujícím symbolem: . Nachází se na přední straně v levém dolním rohu.

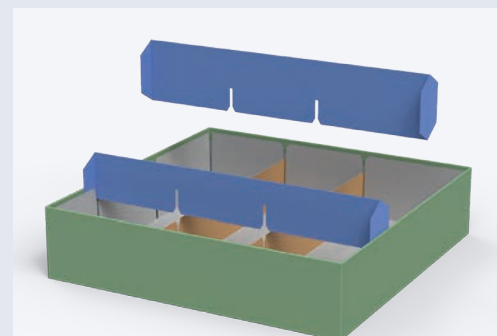
Jak uspořádat vnitřek krabice



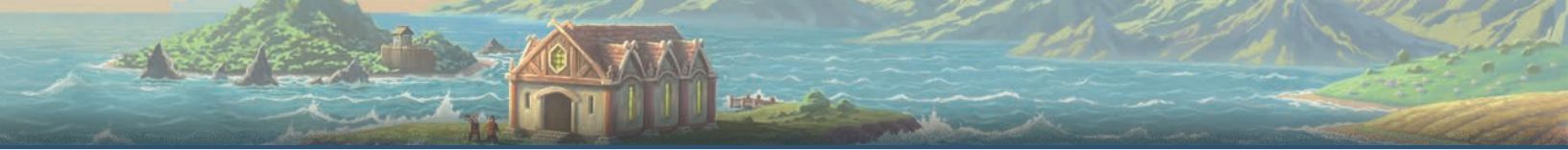
Nejprve zasuněte rozdělovač s čísly 1 a 2 a poté rozdělovač s čísly 3 a 4 do kartonové vložky, která se již nachází v krabici.



Konce rozdělovačů ohněte směrem ven a zasuněte je za okraj kartonové vložky, jak ukazuje obrázek.

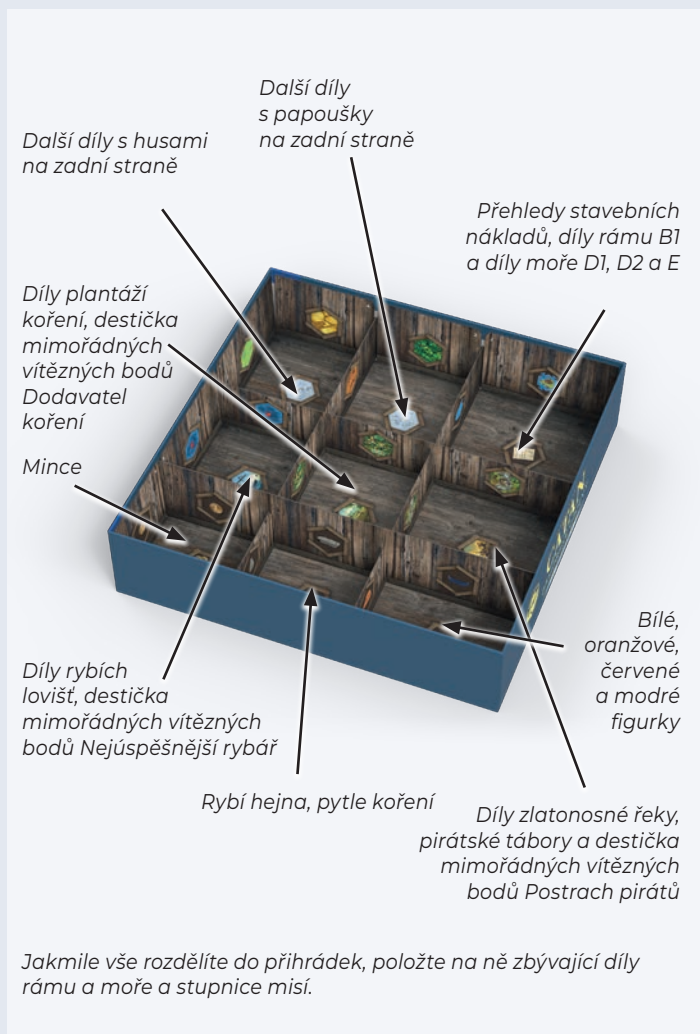


Následně zasuněte rozdělovač s čísly 5 a 6 a poté rozdělovač s čísly 7 a 8 kolmo na již umístěné rozdělovače, aby do sebe zapadly odpovídajícími výřezy.



Roztřídění herního materiálu uvnitř krabice

Obrázky uvnitř krabice vám napoví, do kterých přihrádek máte dát konkrétní herní materiál.



Jakmile vše rozdělíte do přihrádek, položte na ně zbývající díly rámu a moře a stupnice misi.

Příprava hry pro všechny scénáře

Potřebný herní materiál ze základní hry CATAN

Budete potřebovat následující díly krajín:

2x vrchovina, 4x les, 3x pastvina, 2x pole a 3x hory

a následující žetony s čísly:

2x „3“, 2x „4“, „5“, 2x „6“, 2x „8“, „9“, 2x „10“, 2x „11“, „12“

Dále si vezměte všechny silnice a vesnice v barvách, s nimiž chcete hrát. Města se v tomto rozšíření nepoužívají.

Kromě toho jsou zapotřebí všechny karty surovin včetně obou pořadačů (bez akčních karet), 6 dílů rámu a obě kostky.

Pozor: Uvedený materiál ze základní hry CATAN je vyžadován kompletně pro všechny scénáře. Proto už nebude u jednotlivých scénářů uváděn.

Následující příprava je pro všechny scénáře stejná. Další zvláštní pokyny k přípravě jednotlivých scénářů jsou zmíněny přímo v jejich popisu.

Sestavení rámu

Sestavte herní plán pomocí dílů rámu ze základní hry CATAN a dílů rámu a moře z tohoto rozšíření, jak ukazuje schéma u každého scénáře.

Pozor: 6 dílů rámu ze základní hry CATAN pokládejte vždy spodní stranou nahoru, takže nebudou vidět žádné přístavy. Sestavování bude snazší, jestliže budete díly rámu ze základní hry CATAN zasouvat seshora do nových dílů ze Zamořských objevů.

Rozmístění dílů krajín a žetonů s čísly v rámci počátečního ostrova

Scénáře č. 1 a 2: Umístěte díly krajín ze základní hry CATAN do oblasti počátečního ostrova tak, jak ukazují schémata k těmto scénářům. Následně podle stejných schémat rozmístěte žetony s čísly.

Scénáře č. 3 až 5: Použijte variabilní sestavení herního plánu. Zamíchejte příslušné díly krajín lícem dolů a rozložte je do oblasti počátečního ostrova. Následně je otočte a podle příslušných schémat na ně položte žetony s čísly. Umístění žetonů s čísly by se nemělo měnit. Pokud budete chtít, můžete použít variabilní sestavení počátečního ostrova i u scénáře č. 2.

Rozmístění dílů krajín a žetonů s čísly v neobjevených oblastech

Do neobjevených oblastí se umísťují díly, jež mají na zadních stranách papoušky a husy. Každý scénář uvádí, jaké konkrétní díly jsou zapotřebí. Roztřídte je podle zadních stran (papoušci nebo husy) na 2 hromádky, které odděleně zamícháte. Následně rozmístěte lícem dolů díky s papoušky do severní části herního plánu a díly s husami do jižní části.

Potřebné žetony s čísly roztřídte rovněž na 2 hromádky podle zadních stran. Obě následně odděleně zamíchejte a žetony naskládejte do sloupečků poblíž příslušných krajín (viz schémata u jednotlivých scénářů).

Herní materiál z tohoto rozšíření

Pro všechny scénáře je zapotřebí následující herní materiál:

16 přístavů (4 v každé barvě, ve hře tří hráčů nechte figurky v nepoužité barvě v krabici)



12 lodí (3 v každé barvě, ve hře dvou nebo tří hráčů nechte figurky v nepoužitých barvách v krabici)



8 objevitelů (2 v každé barvě, ve hře dvou nebo tří hráčů nechte figurky v nepoužitých barvách v krabici)



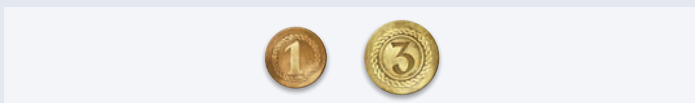
Následující materiál se zelenými papoušky na zadní straně:



Následující materiál se šedými husami na zadní straně:



Všechny mince



Pravidla pro všechny scénáře

Pravidla základní hry CATAN

Pravidla *základní hry CATAN* platí pro všechny scénáře až na následující výjimky:

- Nepoužívají se akční karty.
- Nepoužívají se destičky mimořádných vítězných bodů Nejdelší obchodní cesta a Největší vojsko.
- Vesnice nelze rozšiřovat na města.
- Nepoužívá se zloděj. Když padne „7“, musí všichni hráči, kteří mají v ruce více než 7 karet surovin (dále označovaných zkráceně jako suroviny), vrátit polovinu z nich do banku.
- Obchodování: Nepoužívají se přístavy 3 : 1, specializované přístavy ani obchod 4 : 1 s bankem. Místo toho můžete obecněměnit suroviny s bankem v kurzu 3 : 1 (tedy vrátíte do banku 3 stejné suroviny a vezmete si odsud 1 jinou). Místo surovin můžete ve stejném kurzu získat i 1 zlatý.

Pravidla Zámořských objevů

Fáze zakládání

Ve scénáři č. 1 se nepoužívá fáze zakládání. Jeho schéma udává, kam se musí umístit příslušné figurky. Podrobnější informace naleznete na str. 13.

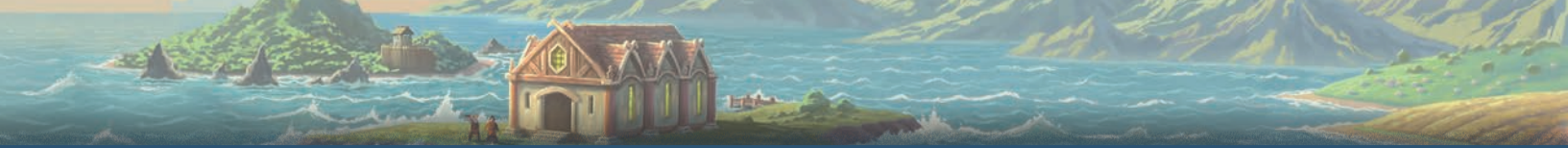
Od scénáře č. 2 můžete zakládat své počáteční vesnice podle vlastního uvážení. V souladu s pravidly *základní hry CATAN* umísťujete na počáteční ostrov nejprve přístav a poté vesnici (obojí bez silnice). Přístav musí být umístěn na jednu z křižovatek označených kroužkem (viz schémata jednotlivých scénářů).

Vesnici lze postavit na libovolné křižovatce. Může se jednat i o křižovatku označenou kroužkem. Při umísťování přístavů i vesnic je třeba dodržovat pravidlo odstupu.

Hráč, který umístil svou vesnici jako poslední, přiloží nejprve silnici ke své vesnici a následně svou objevitelskou loď (kombinaci figurek loď a objevitel) na jednu ze dvou či tří pobřežních cest (viz níže), jež sousedí s jeho přístavem. Poté provedou totéž ostatní hráči po směru hodinových ručiček. Následně dostanou všichni suroviny za své vesnice a hra začíná prvním hodem na výnos surovin.



Příklad: Přístav a s ním sousedící objevitelská loď



Jestliže hrajete **ve třech**, neumísťujete figurky v nepoužité barvě.

Jestliže hrajete **ve dvou**, umístíte figurky ve všech barvách. Figurky v barvách, s nimiž nikdo nehraje, zůstanou na počátečním ostrově jako překážky. Jakmile oba umístíte své přístavy, umístí ten z vás, kdo začíná, jeden přístav v neutrální barvě, následovaný druhým z hráčů. V opačném pořadí pak umístíte vesnice v neutrálních barvách. Nakonec oba umístíte výše popsaným způsobem své silnice a objevitelské lodě. Silnice a objevitelské lodě v neutrálních barvách se neumísťují.

Fáze tahu

1. Fáze výnosů

Pokud na základě hozeného čísla nezískáte žádné výnosy, vezměte si jako kompenzaci 1 zlatý z banku. Toto neplatí, když padne „7“.

2. Fáze obchodování a stavění

Po hodů na výnos surovin můžete obvyklým způsobem libovolně často a v libovolném pořadí obchodovat a stavět.

Zvláštnosti

Obchod 3 : 1: V tomto rozšíření se nepoužívají obvyklé přístavy. Místo toho můžete měnit suroviny s bankem v základním kurzu 3 : 1. Místo suroviny můžete takto získat i 1 zlatý.

Nákup surovin za zlaté: Zlaté nelze měnit v kurzu 3 : 1 za suroviny. Místo toho si však můžete až dvakrát během svého tahu koupit za 2 zlaté 1 libovolnou surovinu z banku. Zlaté lze rovněž využívat při obchodu s ostatními hráči.

3. Fáze pohybu

Jakmile ukončíte svou fázi obchodování a stavění, začíná vaše fáze pohybu.

V ní smíte s každou svou lodí provádět pohyb a akce. Obchodování a stavění během této fáze či po ní není dovoleno.

Po fázi pohybu váš tah končí.

Zvláštní pravidla Zamořských objevů

Lodě

Lodě slouží k přepravě zboží a figurek z jednoho místa na druhé po mořských cestách.

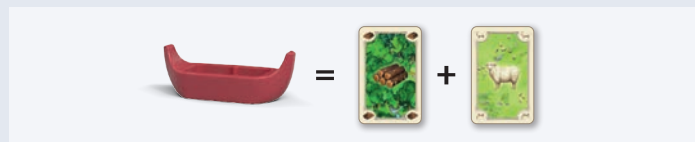
Mořské cesty se nachází na rozhraní dvou dílů moře nebo na rozhraní dílu moře a dílu pevniny. Za mořské cesty se považují rovněž společná rozhraní rámu a dílů moře, resp. pevniny.

Na jedné mořské cestě se mohou nacházet až 2 lodě, patřící jednomu či více hráčům.

Zvláštní podskupinu mořských cest představují pobřežní cesty, jež se nachází rozhraní dílu pevniny a dílu moře, resp. rámu. Na nich je možné stavět silnice i lodě. Na jedné pobřežní cestě se mohou nacházet současně 1 silnice a až 2 lodě.

Stavba lodí

Stavební náklady: 1× dřevo + 1× vlna



Když postavíte loď, umístíte ji podélně na jednu ze dvou či tří pobřežních cest, jež sousedí s některým vaším přístavem. V dalším textu se často objevuje formulace, že loď má „směřovat k“. V praxi to znamená, že loď stojí na mořské cestě, na jejímž jednom konci se nachází cíl (například křižovatka nebo figurka); v tomto případě nehraje roli, zda je k němu loď natočena předí nebo zadí.

Není dovoleno postavit loď na mořské cestě, jež hraničí s neobjeveným dílem.

Pokud byste chtěli postavit novou loď ve chvíli, kdy máte už všechny své lodě na herním plánu, smíte libovolnou svou loď z herního plánu odebrat a po zaplacení 1× dřeva a 1× vlny ji postavit na mořskou cestu u svého přístavu. Jestliže byla odstraněná loď naložená, o náklad přijdete (vraťte příslušné figurky zpět do banku nebo své osobní zásoby).

Pohyb lodí

Lod' je možné přesouvat pouze ve vlastní fázi pohybu.

Lod' se vždy přemísťuje z jedné mořské cesty na druhou. Smí se pohybovat libovolným směrem a dle potřeby ho měnit, tj. smí se pohybovat nazpět po stejných cestách, které už projela.

Každá vaše loď disponuje 4 body pohybu, přičemž pohyb z jedné mořské cesty na sousední mořskou cestu stojí 1 bod pohybu.

Pohyb každé lodě musíte nejprve zcela ukončit, než budete moci přesouvat další.

Každé své lodi můžete jednou za tah koupit za 1× vlnu 2 body pohybu navíc.

Lod' se může pohybovat přes mořské cesty, kde se již nachází jedna nebo dvě jiné lodě. Nesmí však svůj pohyb zakončit na mořské cestě, kde již stojí 2 jiné lodě.

Nakládání a vykládání lodí

Každá loď disponuje lodním prostorem, který pojme dvě malé figurky (jednotky a/nebo pytle koření) nebo jednu velkou figurku (objevitele, rybí hejno).

Kdykoli můžete figurky ze své lodi odstranit a vrátit je do banku nebo do osobní zásoby. To se může hodit ve chvíli, kdy potřebujete udělat místo cennější figurce.

Naložení a vyložení lodě nestojí žádné body pohybu. Loď může po naložení či vyložení pokračovat v přesunu, pokud má ještě k dispozici nějaké body pohybu.

Objevování pomocí lodí

Abyste mohli objevit nová území, musí se vaše loď vydat k severní nebo jižní oblasti s díly otočenými lícem dolů.



Jestliže vaše loď po skončení pohybu směřuje ke křižovatce na neobjeveném dílu, dojde k jeho objevení: otočte díl lícem nahoru.



Jedná-li se o díl krajiny poskytující suroviny, vezměte jeden žeton s číslem, který má stejnou zadní stranu jako právě objevený díl, a položte ho na něj stranou s číslem nahoru.



Následně získáte jako odměnu 1 surovinu odpovídající této krajině.



Jedná-li se o jiný díl (například moře nebo plantáž koření), dostanete 2 zlaté z banku.

Objevováním pohyb vaší lodi vždy končí. Danou loď nelze nadále přesouvat a případné nevyužité body pohybu propadají.

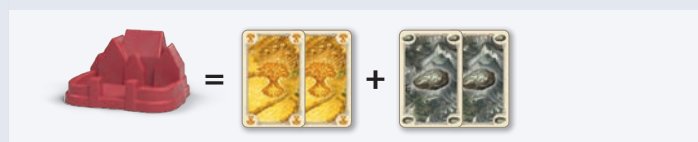
Vesnice

Vesnice je možné založit dvěma způsoby. Buď podle pravidel *základní hry CATAN* pomocí silnic na povolené křižovatce, nebo pomocí objevitelské lodě (viz str. 9).

Vesnice má hodnotu 1 vítězného bodu.

Přístav

Stavební náklady: 2× obilí + 2× ruda



Přístav může vzniknout pouze rozšířením stávající vesnice na pobřeží počátečního ostrova nebo na pobřeží nově objevené pevniny.

Při založení přístavu vraťte příslušnou vesnici zpět do své osobní zásoby a nahraďte ji přístavem.

Přístav pojme dvě malé figurky (jednotky a/nebo pytle koření) nebo jednu velkou figurku (objevitele nebo rybí hejno).

Pozor: Pokud padne číslo krajiny, u níž se nachází vaše přístavy, získáte z ní i nadále pouze 1 surovinu za každý svůj přístav.

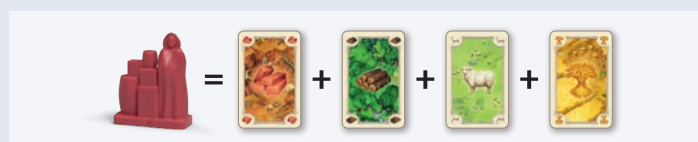
Přístav má hodnotu 2 vítězných bodů.

Objevitel

Povolání objevitele

Náklady: 1× jíl, 1× dřevo, 1× vlna, 1× obilí

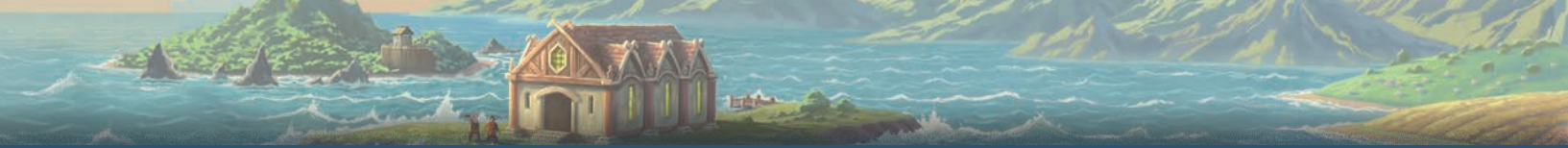
Povolání objevitele stojí stejně jako stavba vesnice.



Když povoláte objevitele, postavte ho buď do prázdného přístavu, nebo přímo na prázdnou loď, která se nachází na mořské cestě vycházející z přístavu. Není dovoleno postavit objevitele **vedle** vesnice nebo přístavu.

V případě, že by byl přístav i případná loď na mořské cestě vedoucí k přístavu již obsazeny jinými vašimi figurkami, můžete objevitele povolát pouze v případě, že potřebné figurky odstraníte a vrátíte zpět do banku nebo své osobní zásoby.

Objevitel se nemůže pohybovat po pevnině, lze ho převážet pouze lodí.



Nalodění objevitele

Fáze pohybu: Pokud některá vaše loď směřuje k vašemu přístavu s objevitelem, můžete ho na danou loď umístit.

Takto vznikne objevitelská loď, jež se ve fázi pohybu nadále přesouvá jako běžná loď.



Objevitelská loď

Nalodění objevitele pohyb dané lodě neukončuje.

Založení vesnice pomocí objevitelské lodě

Pokud vaše loď směřuje ke křižovatce na dílu pevniny, smíte zde založit vesnici. Z tohoto pravidla mohou existovat výjimky, jež jsou vždy popsány v příslušném scénáři.



V takovém případě vraťte loď i s objevitelem do své osobní zásoby (A) a bez nutnosti dalšího placení postavte na danou křižovatku svou vesnici (B).



V obou neobjevených oblastech musíte svou první vesnici založit za pomoci objevitele. Jakmile v některé neobjevené oblasti máte svou první vesnici, smíte z ní obvyklým způsobem stavět silnice k dalším křižovatkám a zde podle běžných pravidel zakládat další vesnice. Můžete ale rovněž na stavbu silnic rezignovat a i další vesnice zakládat pomocí objevitelů.

Pozor: Silnice nelze stavět na čistě mořských cestách (tj. mezi dvěma díly moře, resp. dílem moře a rámem). Vesnice zase nelze stavět na křižovatkách dosud neobjevených dílů. Pokud postavíte silnici tak, že její volný konec bude směřovat k dosud neobjevenému dílu, k jeho objevení nedojde. Díly lze objevovat pouze loděmi.

Nyní si můžete přečíst všechna pravidla pro úvodní scénář č. 1: Země na obzoru. Jestliže si ho chcete rovnou zahrát, přejděte na str. 12.

Pokud již máte s hrami ze světa CATAN zkušenosti a chcete se pustit rovnou do scénáře č. 2, přečtěte si nejprve ještě následující pravidla. Ta platí pro všechny další scénáře.

Pravidla pro scénáře č. 2–5

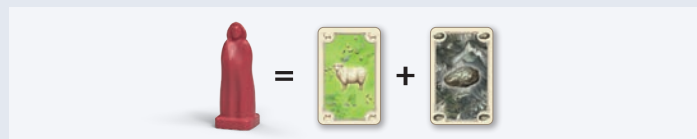
V následujících scénářích můžete povolávat do hry jednotky, a když padne „7“, objeví se na herním plánu pirátská loď. Kromě toho budete mít za úkol plnit mise.

Jednotky

Jednotky se v závislosti na konkrétní misi používají při obchodu nebo boji.

Povolání a umístění jednotky

Náklady: 1× vlna + 1× ruda



Když povoláte jednotku, postavte ji buď do svého přístavu, nebo na svou prázdnou loď, která směřuje k vašemu přístavu, pokud mají volnou kapacitu.

Jestliže se vaše jednotka nachází v přístavu, můžete ji ve své fázi pohybu nechat nastoupit na loď, nechat ji přepravit na místo určené a tam vylodit.

Každý přístav, resp. loď pojme až 2 jednotky.

Po nalodění či vylodění jednotky může příslušná loď pokračovat v pohybu, pokud jí zbývají ještě nějaké body pohybu.

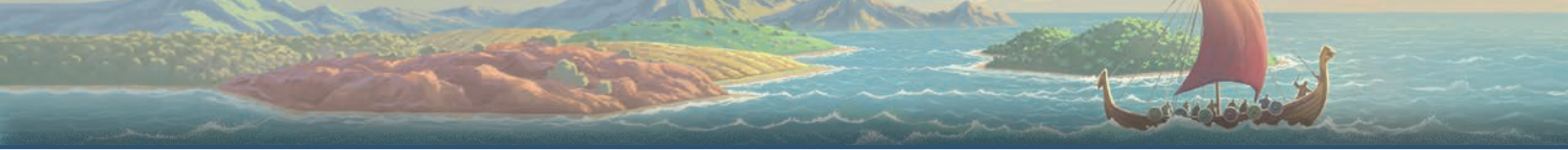
Pohyb jednotek

Jednotky se mohou ke svému cíli dostat pouze na lodích. Nesmí se pohybovat po pevnině po cestách a silnicích.

Změna umístění figurek

Přestup mezi lodí a přístavem

Pokud vaše loď s figurkami směřuje k vašemu přístavu s figurkami, mohou si tyto figurky vyměnit místa.



Přestup mezi dvěma loděmi

Přímý přestup figurek mezi loděmi na sousedních mořských cestách není dovolen. Je však dovoleno přestoupit nepřímo, jestliže obě vaše lodě směřují ke stejnému vašemu přístavu; v takovém případě slouží přístav jako přestupní místo.



Příklad: Loď Petra Červeného se 2 jednotkami na palubě směřuje k červenému přístavu, v němž stojí objevitel (A). Petr je na tahu a prohodí umístění jednotek a objevitele (B). Následně nalodí obě jednotky na loď vpravo (C).

Tip: Jestliže své přístavy postavíte na strategicky dobře situovaných místech, můžete své figurky transportovat na místo určení pomocí dvou lodí a jednoho přístavu výrazně rychleji.

Pirátská loď

Umístění první pirátské lodě

Pirátskou loď lze až na dvě výjimky umístit na jakýkoli díl moře:

- Pirátskou loď nemůžete umístit na rám.
- Pirátskou loď nemůžete umístit na díl moře, který sousedí s počátečním ostrovem.

Všichni hráči mají k dispozici jednu pirátskou loď ve své barvě.



Jakmile někdo hodí poprvé „7“, umístí svou pirátskou loď na libovolný povolený díl moře. Zde zůstane do té doby, dokud nepadne znovu „7“ nebo nedojde k jejímu zahrnutí (viz str. 11).

Když padne „7“

Umístění pirátské lodě

Jestliže hodíte „7“ musí všichni hráči, kteří mají v ruce více než 7 karet, vrátit polovinu z nich zpět do banku.

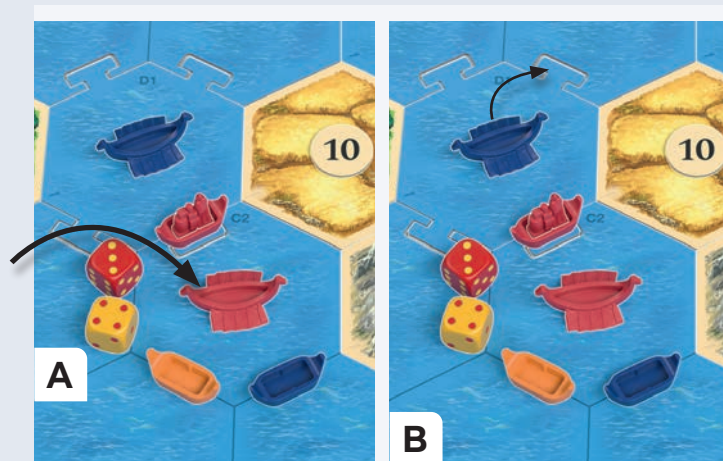
Pokud se **vaše pirátská loď** již nachází na herním plánu, přesuňte ji na jiný povolený díl moře.

Pokud se na herním plánu nachází **cizí pirátská loď**, umístěte svou pirátskou loď na libovolný povolený díl moře; může se jednat i o ten, na němž stojí cizí pirátská loď. Následně ji musí její vlastník vrátit do své osobní zásoby. Díky tomu se na herním plánu bude vždy nacházet pouze jedna pirátská loď.

Krádež suroviny

Jakmile umístíte pirátskou loď, vezměte si 1 náhodnou surovinu z ruky jiného hráče, jehož loď se nachází na mořské cestě u daného dílu moře. Pirátská loď nemá vliv na vesnice a přístavy.

Jestliže vybraný hráč nemá žádné suroviny, smíte mu místo toho vzít 1 zlatý.



Příklad: Petr Červený hodí „7“ a umístí svou pirátskou loď. Dan Modrý vrátí svou pirátskou loď zpět do své osobní zásoby. Nyní si Petr vezme jednu surovinu buď od Dana Modrého, nebo Katky Oranžové.

Placení tributu pirátům

Pokud chcete využít k přesunu lodě mořské cesty u dílu moře, na němž se nachází pirátská loď jiného hráče, musíte zaplatit pirátům tribut – vrátit 1 zlatý zpět do banku. To platí i v případě, když chcete svou loď přesunout z cesty u dílu s pirátskou lodí.

Jestliže chcete využít cesty u dílu s pirátskou lodí s více loděmi, musíte zaplatit 1 zlatý za každou z nich.

Smíte platit tribut i tehdy, jestliže jste již ve své fázi obchodování a stavění vynaložili 4 zlaté na nákup 2 surovin.

Jakmile zaplatíte tribut za svou loď, můžete se s touto lodí v daném tahu pohybovat po libovolném množství cest u dílu s pi-



rátskou lodí. To platí i tehdy, pokud během stejného přesunu nejprve mořské cesty u dílu s pirátskou lodí opustíte a posléze se na ně opět vrátíte. Ve svém následujícím tahu však musíte za využití těchto cest zaplatit znovu.

Vlastní pirátské lodi tribut neplatíte.

Svou nově postavenou loď můžete umístit i na mořskou cestu u dílu s pirátskou lodí, pokud s tímto dílem sousedí váš přístav. V tomto případě tribut neplatíte.

Zahnání pirátské lodě

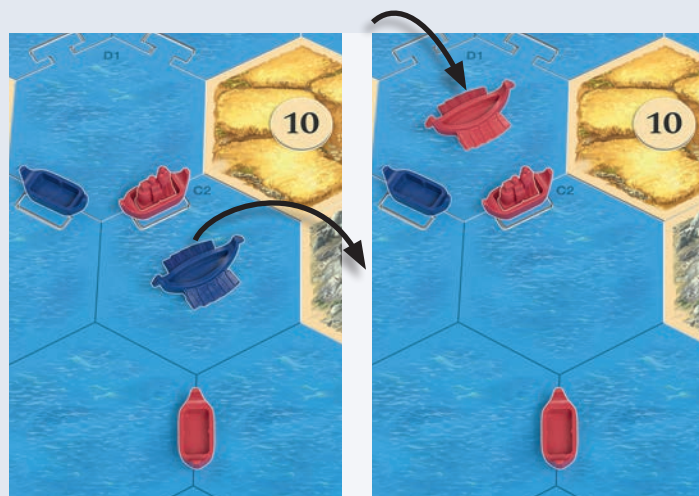
Abyste mohli zahnat pirátskou loď, musíte disponovat alespoň 1 bojeschopnou lodí. Loď se považuje za bojeschopnou, pokud splňuje obě následující podmínky:

- Dosud se v daném tahu nepohybovala.
- Nachází se na mořské cestě u dílu s pirátskou lodí, resp. na mořské cestě vedoucí k některé jeho křižovatce.

Každá bojeschopná loď se může jednou za tah pokusit zahnat pirátskou loď jiného hráče.

Při zahánění hodíte za každou svou bojeschopnou loď jednou kostkou. Padne-li „6“, podařilo se vám tuto pirátskou loď zahnat a její vlastník si ji vezme zpět do své osobní zásoby.

Následně umístíte svou pirátskou loď na libovolný povolený díl moře. Nakonec si vezměte ještě 1 náhodnou kartu z ruky jiného hráče, který má na mořské cestě u tohoto dílu svou loď.



Dan musí vrátit svou pirátskou loď zpět do své osobní zásoby.

Petr umístí svou pirátskou loď a vezme Danovi jednu surovinu.

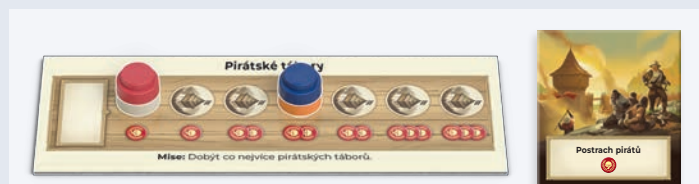
Lodě, které jste použili k zahánění, můžete poté běžným způsobem přesouvat.

Jestliže zahánění skončí neúspěchem, musíte zaplatit za pohyb po mořských cestách u dílu s pirátskou lodí tribut, jinak je nelze využít.

Obecná pravidla misí

Ve scénářích č. 2, 3, 4 a 5 se hraje s jednou, dvěma nebo třemi misemi. Jestliže scénář zahrnuje více misí, lze je plnit současně.

Ke každé misi patří vždy její stupnice a destička mimořádných vítězných bodů.



Příklad: Stupnice a destička mimořádných vítězných bodů pro misi Pirátské tábory.

Na začátku hry položí všichni hráči své ukazatele na obdélníkové startovní pole na stupnici misí.

Kdykoli pokročíte v plnění mise, posuňte svůj ukazatel o 1 pole vpřed. Jestliže se na tomto poli již nachází ukazatel jiného hráče, položte svůj ukazatel na něj.

Pod poli stupnice jsou uvedeny vítězné body, které získáváte v závislosti na dosaženém pokroku v plnění mise. Hráč, jehož ukazatel se nachází nejvíce vpředu, získává rovněž příslušnou destičku mimořádných vítězných bodů, jež má hodnotu 1 vítězného bodu.

Jestliže se na poli nejvíce vpředu nachází ukazatele více hráčů, má na destičku nárok ten z nich, jehož ukazatel se nachází nejvíce vespod.



Příklad: Petr Červený je ve své fázi pohybu a má 2 lodě, které v tomto tahu dosud nepěsouvál. Nachází se na mořské cestě u dílu s pirátskou lodí Dana Modrého, resp. na mořské cestě, která vede k jedné z jeho křižovatek.

Petr hodí dvakrát po sobě kostkou, jednou za každou svou bojeschopnou loď.



Hod 1: neúspěch



Hod 2: úspěch

Při druhém hodu padlo Petrovi „6“, takže modrou pirátskou loď zahnal.

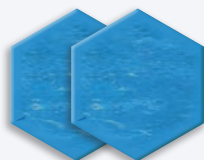
Scénář č. 1 – Země na obzoru

V tomto scénáři se seznámíte se základními pravidly rozšíření *Zámořské objevy*. Stavte lodě a objevujte s jejich pomocí nové končiny! Vyšlete své objevitele, aby založili nové vesnice, z nichž posléze vyrostou přístavy.

Dodatečný herní materiál

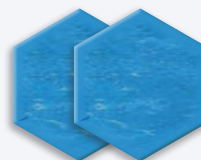
Budete potřebovat následující díly rámu a moře: A1, A2, 2× B3, C1, C2, D1, F

Následující díly s papoušky na zadní straně



2 díly moře

Následující díly s husami na zadní straně



2 díly moře

Dodatečná příprava hry

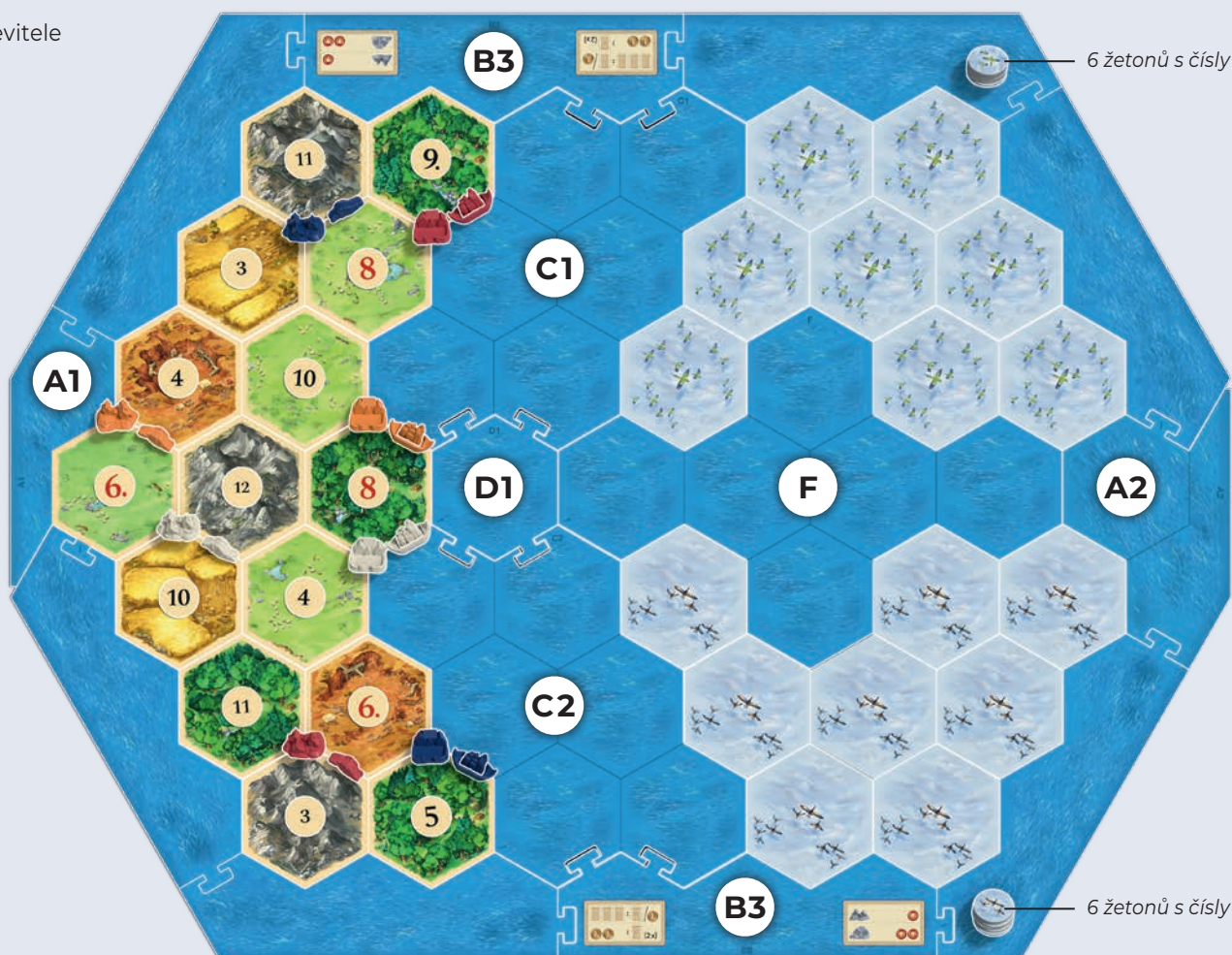
Sestavte rám podle níže uvedeného schématu. Zamíchejte odděleně díly a žetony s čísly s papoušky a husami na zadní straně a umístěte je na herní plán lícem dolů, jak je uvedeno v kapitole *Příprava hry pro všechny scénáře* (str. 5).

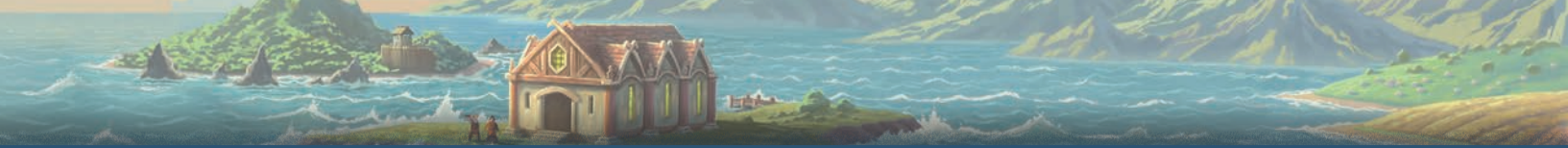
Vezměte si následující figurky ve své barvě:

- 4 přístavy
- 3 lodě
- 2 objevitele

Dále si vezměte jeden přehled stavebních nákladů a 2 zlaté z banku.

Připravte vedle herního plánu karty surovin a kostky ze *základní hry CATAN* a zbylé zlaté umístěte do banku.





Fáze zakládání

V tomto prvním scénáři se počáteční vesnice neumísťují dle vaší volby. Své figurky – 1 přístav s 1 lodí a 1 objevitelem (= objevitelskou lodí), stejně jako 1 vesnici s 1 silnicí – postavte na místa uvedená na schématu.

Jestliže hrajete ve třech, neumísťujte figurky ve čtvrté barvě.

Jestliže hrajete ve dvou, zůstanou figurky v neutrálních barvách na herním plánu jako překážky. Odstraní se pouze objevitelské lodě v těchto barvách.

Z každé krajiny, která sousedí s vaší vesnicí, dostanete z banku 1 odpovídající surovinu.

Průběh hry

Platí společná pravidla pro všechny scénáře (od str. 6).

Konec hry

Zvítězíte, pokud jste na tahu a máte 8 vítězných bodů.

Scénář č. 2 – Pirátské tábory

V tomto scénáři budete pověřeni plněním mise! Objevte krajiny s nalezišti zlata, které jsou stráženy pirátskými tábory, a osvobodte je. Za tímto účelem musíte povolat jednotky a dopravit je ke zlatonosným řekám ovládaným piráty.

Dodatečný herní materiál

Budete potřebovat následující díly rámu a moře: A1, A2, 2× B1, 2× B3, C1, C2, D1, E, F. Jedná se o tytéž díly, které jste použili u scénáře č. 1, k nimž se nově přidávají díly B1a E.



36 jednotek (9 v každé barvě)



4 pirátské lodě (1 v každé barvě)



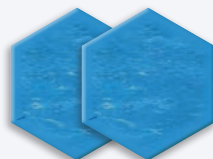
4 ukazatele (1 v každé barvě)

Ve hře dvou nebo tří hráčů nechte jednotky, pirátské lodě a ukazatele nepoužitých barev v krabici.

Následující díly s papoušky na zadní straně



3 zlatonosné řeky

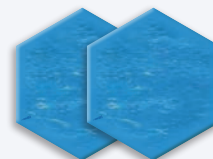


2 díly moře

Následující díly s husami na zadní straně



3 zlatonosné řeky



2 díly moře



Stupnice mise Pirátské tábory



Destička mimořádných vítězných bodů Postrach pirátů



6 pirátských táborů

Dodatečná příprava hry

Sestavte rám podle níže uvedeného schématu. Jestliže jste bezprostředně předtím dohráli scénář č. 1, jednoduše rozšířte stávající rám o díly B1 a mezeru mezi díly moře D1 a F vyplňte dílem moře E.



Rozmístění dílů a žetonů s čísly v oblasti počátečního ostrova

Do oblasti počátečního ostrova rozložte díly krajín a žeton s čísly ze základní hry CATAN, jak ukazuje schéma.

Pokud budete hrát tento scénář podruhé, doporučujeme vám použít variabilní sestavení herního plánu. Zamíchejte příslušné díly krajín lícem dolů a náhodně je rozmístěte do oblasti počátečního ostrova. Umístění žetonů s čísly by se však nemělo měnit.

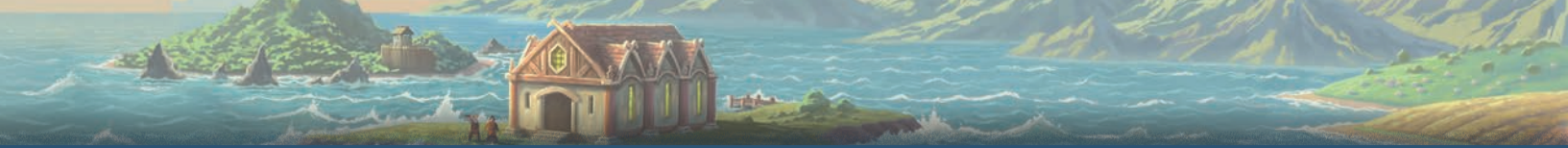
Rozmístění dílů a žetonů v neobjevených oblastech

Zamíchejte odděleně díly a žetony s čísly s papoušky a husami na zadní straně a umístěte je na herní plán lícem dolů, jak je uvedeno v kapitole Příprava hry pro všechny scénáře (str. 5).

Vezměte si následující figurky ve své barvě:

- 4 přístavy
- 3 lodě
- 2 objevitele
- 9 jednotek
- 1 pirátskou loď
- 1 ukazatel

Dále si vezměte jeden přehled stavebních nákladů a 2 zlaté z banky.



Připravte vedle herního plánu karty surovin a kostky ze *základní hry CATAN* a zbylé zlaté umístěte do banku.

Kromě toho položte vedle herního plánu stupnici mise *Pirátské tábory* a příslušnou destičku mimořádných vítězných bodů. Ukazatele umístěte na obdélníkové pole na začátku stupnice.

Zamíchejte 6 pirátských táborů stranou s čísly dolů a položte je na hromádku k hernímu plánu.

Fáze zakládání

Ve fázi zakládání se řiďte pokyny ze str. 6.

Průběh hry

Platí společná pravidla pro všechny scénáře (od str. 6).

Navíc se zde objevuje mise *Pirátské tábory*.

Pirátské tábory

Objevení pirátských táborů

Jestliže objevíte zlatonosnou řeku s pirátským táborem, získáte za tento objev 2 zlaté z banku (A). Následně vezměte z hromádky pirátských táborů vrchní destičku a položte ji na obrázek pirátského tábora, aniž byste ji otáčeli (B).



A



B

Pozor: Dokud se na dílu krajiny nachází pirátský tábor, nelze na jeho cestách stavět silnice a na jeho křižovatkách vesnice.

Dobývání pirátských táborů

Vylodění jednotek

V této misi se jednotky používají k boji. Pokud vaše loď s 1 či 2 jednotkami směřuje ke křižovatce dílu zlatonosné řeky s pirátským táborem, můžete tyto jednotky postavit na pirátský tábor. Na jednom pirátském táboře smí stát nanejvýš 3 jednotky.

Pozor: Není dovoleno vylodit jednotky na jiné krajině než zlatonosné řece, resp. na zlatonosné řece bez pirátského tábora.

Dobytí

Jakmile se na pirátském táboře nachází přesně 3 jednotky, dojde k jeho dobytí. Jestliže umístíte na pirátský tábor třetí jednotku, dokončete nejprve svou fázi pohybu se všemi svými loděmi.

Následně vyhodnoťte dobytí.

Každý hráč, který přispěl k dobytí alespoň jednou jednotkou, obdrží jako odměnu 2 zlaté z banku a posune svůj ukazatel na stupnici mise o 1 pole dopředu (pokrok při plnění mise). Začíná hráč, v jehož tahu k dobytí došlo, ostatní následují po směru hodinových ručiček.

Určení hrdiny

Všichni, kteří se podíleli na dobytí, hodí jednou kostkou a k výsledku přičtou počet svých zapojených jednotek. Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu, smí postoupit na stupnici mise o další pole vpřed, zároveň však musí jednu svou zapojenou jednotku vrátit do své osobní zásoby.

Pokud nastane shoda, vítězí hráč, který vyslal více jednotek. Panuje-li shoda i zde, hází daní hráči tak dlouho, dokud nenastane jednoznačný výsledek.

Jestliže dobudete pirátský tábor sami, postupujete automaticky o další pole vpřed. Zároveň však musíte jednu svou jednotku vrátit zpět do své osobní zásoby.

Po dobytí

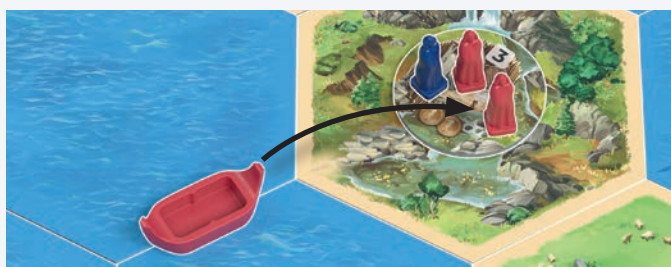
Otočte pirátský tábor

Na znamení toho, že byl pirátský tábor dobyt, otočí se stranou s číslem nahoru. Zbývající jednotky postavte tak, aby toto číslo nezakrývaly. Tyto jednotky mohou jejich vlastníci v pozdějších tazích nalodit na vlastní lodě.

Příklad dobývání pirátského tábora



Loď Petra Červeného převáží 2 jednotky a směřuje ke křižovatce na dílu se zlatonosnou řekou, na němž se nachází pirátský tábor.



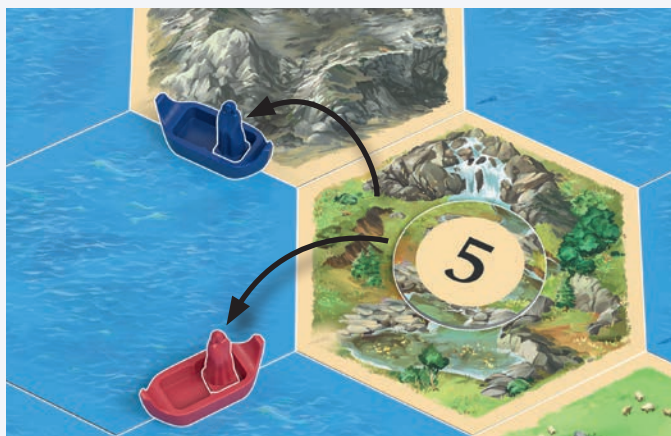
Petr vylodí obě jednotky a postaví je na pirátský tábor. Společně s jednotkou Dana Modrého na něm nyní stojí přesně 3 jednotky, takže je dobyt.



K dobytí dojde na konci Petrova tahu:

Určí se hrdina. Petr hodí „5“, Dan „6“. Když oba přičtou k výsledkům hodů počet svých jednotek, je to 7:7. Jelikož má Petr více jednotek, stane se hrdinou on a postoupí o jedno pole na stupnici mise.

Zároveň však musí vrátit jednu svou jednotku do své osobní zásoby. Pirátský tábor se otočí číslem nahoru. Dan i Petr postoupí na stupnici mise o 1 pole vpřed.



V následujících tazích odvezou Dan a posléze i Petr své jednotky loděmi pryč.

Výnosy zlatonosných řek

Na cestách, resp. křižovatkách dílu se zlatonosnou řekou a dobytým pirátským táborem je nyní možné stavět silnice, resp. vesnice, a ty pak rozšiřovat na přístavy. Ovšem pouze tehdy, pokud se v sousedství tohoto dílu nenachází žádné neobjevené díly nebo zlatonosné řeky s pirátskými tábory.

Pokud ve fázi výnosů padne číslo krajiny se zlatonosnou řekou, získáte za každou svou vesnici či přístav u této krajiny 2 zlaté.

Konec hry

Zvítězíte, pokud jste na tahu a máte 12 vítězných bodů.

Scénář č. 3 – Ryby pro Catan

V tomto scénáři budete plnit současně mise *Pirátské tábory* a *Ryby pro Catan*.

Rada Catanu vás vysílá do míst s hojným výskytem ryb, aby zajistila dostatek jídla pro obyvatelstvo. Nalovte co nejvíce ryb a dopravte je do sídla rady Catanu.

Dodatečný herní materiál

Budete potřebovat následující díly rámu a moře: A1, A2, 2× B1, 2× B3, C1, C2, D2, E, F. Jedná se o tytéž díly, které jste použili u scénáře č. 2, pouze místo dílu D1 použijte nyní díl D2 (rada Catanu).



36 jednotek (9 v každé barvě)



4 pirátské lodě (1 v každé barvě)



8 ukazatelů (2 v každé barvě)

Ve hře dvou nebo tří hráčů nechte jednotky, pirátské lodě a ukazatele nepoužitých barev v krabici.



Stupnice mise Pirátské tábory



Destička mimořádných vítězných bodů Postrach pirátů



Stupnice mise Ryby pro Catan



Destička mimořádných vítězných bodů Nejúspěšnější rybář



6 pirátských táborů



6 rybích hejn

Následující díly s papoušky na zadní straně

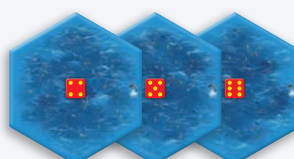


2 **náhodně** vybraná loviště ryb



3 zlatonosné řeky

Následující díly s husami na zadní straně

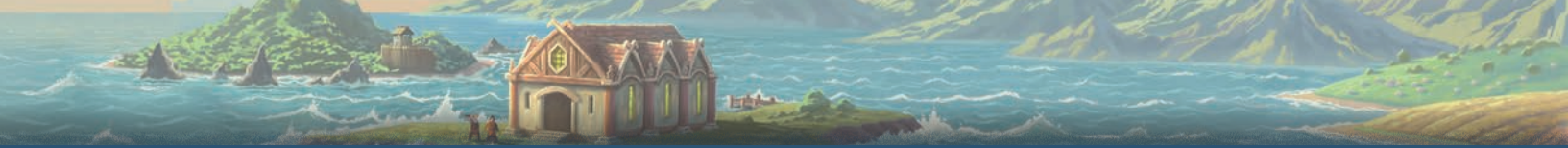


3 loviště ryb



2 **náhodně** vybrané zlatonosné řeky

Zbývající loviště s papoušky a zlatonosná řeka s husami nejsou v tomto scénáři zapotřebí.



Fáze zakládání

Ve fázi zakládání se řiďte pokyny ze str. 6.

Průběh hry

Platí společná pravidla pro všechny scénáře (od str. 6) spolu s pravidly pro misi *Pirátské tábory* (str. 13).

Navíc se zde objevuje mise *Ryby pro Catan*.

Rybolov

Objevení loviště ryb

Každé loviště ryb má číslo od 1 do 6. Za jeho objevení ihned dostanete jako odměnu 2 zlaté z banku.

Nalezení rybího hejna

Kdykoli ve své fázi pohybu se můžete jednou pokusit nalézt rybí hejno na některém z již objevených lovišť. Kvůli tomu však není možné přerušit pohyb žádné lodě.

Hodte jednou kostkou. Pokud vám padne číslo některého již objeveného loviště, vezměte z banku figurku rybího hejna a položte ji na dané loviště.

Na loviště není možné umístit rybí hejno v následujících případech:

- Na daném lovišti se již rybí hejno nachází.
- Dané loviště je obsazeno pirátskou lodí.

V těchto případech se tedy rybí hejno nebude umístit.

Totéž platí i v případě, že hodíte číslo loviště, které dosud nebylo objeveno. Jestliže se již v banku nenachází žádné figurky rybích hejn, není možné žádné další přidávat na herní plán.

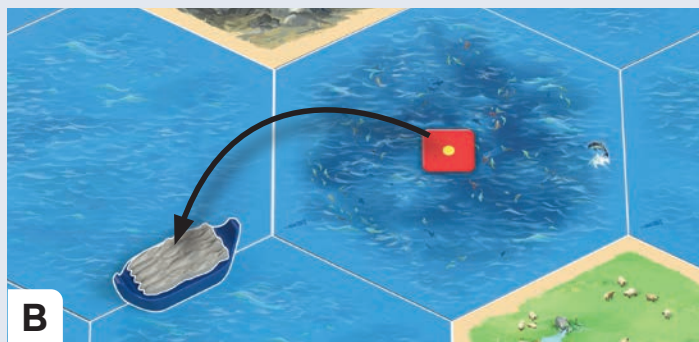
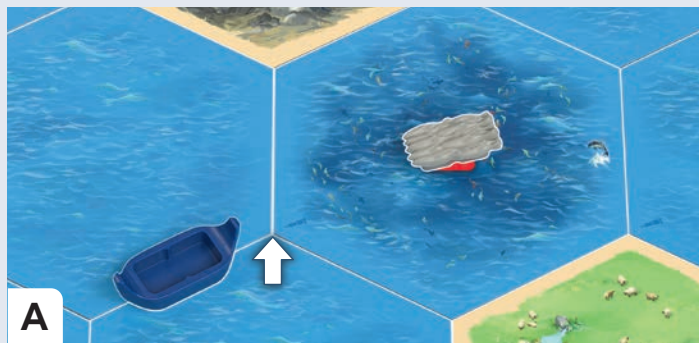
Ulovení rybího hejna

Rybí hejno můžete ulovit, pokud některá vaše loď stojí na mořské cestě u daného rybího loviště, resp. směřuje k některé jeho křižovatce. Vezměte figurku rybího hejna a naložte ji do své lodě. Protože zabírá celou kapacitu lodního prostoru, nesmí se v příslušné lodi nacházet žádné další figurky.

Jestliže se vám podařilo ulovit rybí hejno, můžete s danou lodí pokračovat v pohybu, pokud vám ještě zbývají nějaké body pohybu.

Dodání úlovku

Rada Catanu zřídila na malém ostrůvku své sídlo se 2 přístavišti (světlé kruhy s kotvami) určenými pro dodávky ryb. Pokud vaše loď s rybím hejnem směřuje k jednomu z těchto přístavišť, můžete ho vyložit. Jeho figurku vraťte zpět do banku a svůj ukazatel na stupnici mise *Ryby pro Catan* posuňte o 1 pole vpřed.



Po vyložení rybího hejna můžete s danou lodí pokračovat v pohybu, pokud vám ještě zbývají nějaké body pohybu.

Poznámka: Díl se sídlem rady Catanu se považuje za moře, proto se na jeho cestách, resp. křižovatkách nedají stavět silnice, resp. vesnice. Jedinou výjimku představují dvě křižovatky a pobřežní cesta u hrany, která sousedí s počátečním ostrovem. Z tohoto důvodu na něj není rovněž možné umístit pirátskou loď.

Rybí hejna a piráti

Pokud umístíte pirátskou loď na díl s rybím hejnem, vrátí se figurka rybího hejna zpět do banku.

Konec hry

Zvítězíte, pokud jste na tahu a máte 15 vítězných bodů.

Scénář č. 4 – Koření pro Catan

V tomto scénáři budete plnit současně mise *Ryby pro Catan* a *Koření pro Catan*.

Váš úkol: Dopravte na svých lodích své jednotky k vesnicím na Ostrovech koření a získejte obchodem s domorodci tuto cenu komoditu. Naložené pytle koření musíte následně dopravit do přístavišť u sídla rady Catanu.

Dodatečný herní materiál

Budete potřebovat následující díly rámu a moře: A1, A2, 2× B2, 2× B3, C1, C2, D2, E, F, G. Jedná se o tytéž díly, které jste použili u scénáře č. 3, pouze místo dílu B1 použijte díl B2 a nově přidejte díl G.



36 jednotek (9 v každé barvě)



4 pirátské lodě (1 v každé barvě)



8 ukazatelů (2 v každé barvě)

Ve hře dvou nebo tří hráčů nechte jednotky, pirátské lodě a ukazatele nepoužitých barev v krabici.



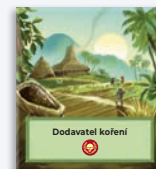
Stupnice mise Ryby pro Catan



Destička mimořádných vítězných bodů Nejúspěšnější rybář



Stupnice mise Koření pro Catan



Destička mimořádných vítězných bodů Dodavatel koření

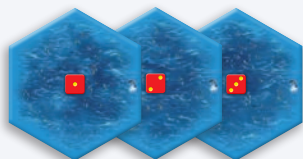


6 rybích hejn



24 pytlů koření

Následující díly s papoušky na zadní straně

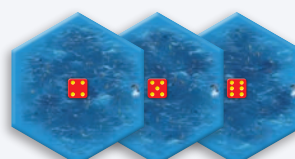


3 loviště ryb



3 plantáže koření

Následující díly s husami na zadní straně



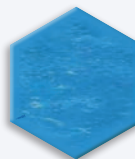
3 loviště ryb



3 plantáže koření



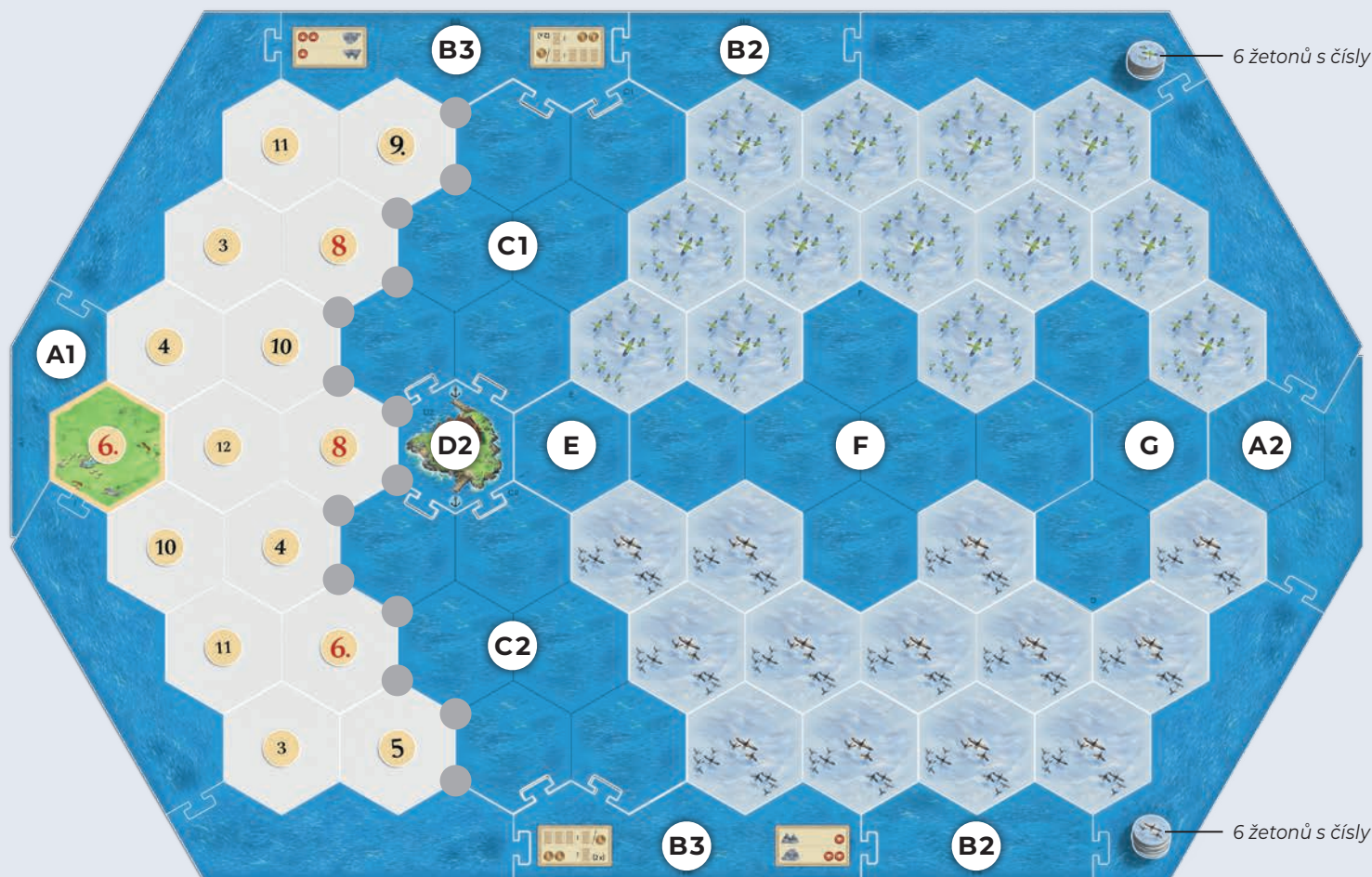
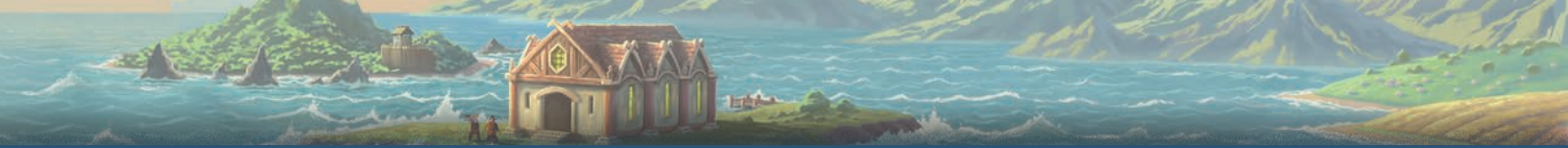
1 díl moře



1 díl moře

Dodatečná příprava hry

Sestavte rám podle níže uvedeného schématu. Jestliže jste bezprostředně předtím hráli scénář č. 3, nahradte pouze díl rámu B1 dílem rámu B2. Navíc budete potřebovat díl moře G.



Rozmístění dílů a žetonů s čísly v oblasti počátečního ostrova

Oblast počátečního ostrova vytvořte podle kapitoly *Příprava hry pro všechny scénáře* (str. 5).

Rozmístění dílů a žetonů v neobjevených oblastech

Zamíchejte odděleně díly a žetony s čísly s papoušky a husami na zadní straně a umístěte je na herní plán lícem dolů, jak je uvedeno v kapitole *Příprava hry pro všechny scénáře* (str. 5).

Vezměte si následující figurky ve své barvě:

- 4 přístavy
- 3 lodě
- 2 objevitele
- 9 jednotek
- 1 pirátskou loď
- 2 ukazatele

Poznámka: Pokud jste předtím hráli scénář č. 2, nebudete potřebovat žádné další figurky.

Dále si vezměte jeden přehled stavebních nákladů a 2 zlaté z banku.

Připravte vedle herního plánu karty surovin a kostky ze *Základní hry CATAN* a zbylé zlaté umístěte do banku spolu s figurkami rybích hejn a pytlů koření.

Kromě toho položte vedle herního plánu stupnice misí *Ryby pro Catan* a *Koření pro Catan* spolu s příslušnými destičkami mimořádných vítězných bodů. Ukazatele umístěte na obdélníkové pole na začátku stupnice.

Fáze zakládání

Ve fázi zakládání se řiďte pokyny ze str. 6.

Průběh hry

Platí společná pravidla pro všechny scénáře (od str. 6) spolu s pravidly pro misi *Ryby pro Catan* ze scénáře č. 3 (str. 17).

Navíc se zde objevuje mise *Koření pro Catan*.

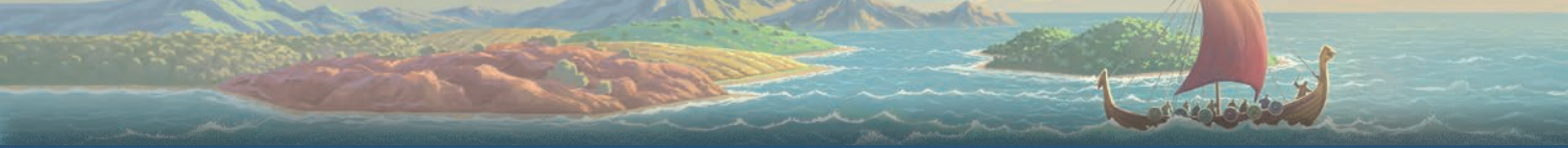
Koření

Objevení plantáže koření

Jakmile objevíte plantáž koření, dostanete jako odměnu 2 zlaté z banku. Zároveň na osadu na daném dílu postavte tolik pytlů koření, kolik je hráčů.

Vysazení jednotky a naložení pytle koření

Jestliže vaše loď s vaší jednotkou na palubě směřuje ke křižovatce dílu plantáže koření, můžete jednotku na tento díl vysadit.



Na oplátku na tuto loď naložte jeden pytel koření z daného dílu. Zároveň získáte až do konce hry trvalou výhodu (viz *Výhody plantáží koření* dále).



Dodání koření

Pokud vaše loď s jedním nebo dvěma pytli koření směřuje k jednomu z přístavišť u sídla rady Catanu, můžete je vyložit. Jejich figurky vraťte zpět do banku a svůj ukazatel na stupnici mise *Koření pro Catan* posuňte o 1 pole vpřed za každý vyložený pytel koření.

Další pravidla

Na každé plantáži koření smíte vysadit vždy pouze 1 jednotku, tj. z každé plantáže získáte vždy pouze 1 pytel koření.

Jednotka vysazená na plantáži zde zůstane až do konce hry, nelze ji tedy pomocí lodí převézt jinam.

Na cestách, resp. křižovatkách dílu plantáže koření smíte stavět silnice, resp. vesnice až tehdy, když na něj vysadíte svou jednotku.

Po vyložení pytlů koření můžete s danou lodí pokračovat v pohybu, pokud vám ještě zbývají nějaké body pohybu.

Výhody plantáží koření

Jakmile vysadíte svou jednotku na plantáž koření, spřátelíte se s místními domorodci a smíte od dané chvíle – tedy již ve stejném tahu – využívat příslušnou výhodu.

1. Bezpečná plavba (2×)

Obyvatelé dvou osad se vyznají v místních vodách, takže vám pomohou zrychlit pohyb lodí.



Výhoda *Bezpečná plavba* zvyšuje počet bodů pohybu všech vašich lodí o 1. Díky tomu můžete s každou z nich překonat během jednoho tahu 5 místo 4 mořských cest. Jestliže se spřátelíte s obyvateli obou osad s touto výhodou, budete mít pro každou svou loď k dispozici dokonce 6 bodů pohybu. Pokud zaplatíte navíc 1× vlnu, můžete dosáhnout pro danou loď maxima 8 bodů pohybu za tah.

2. Bonus proti pirátům (2×)

Obyvatelé dvou osad mají značné zkušenosti s bojem proti pirátům a zvyšují tak vaši šanci na zahánění pirátské lodě.



Ve hře se nachází jedna osada s výsledkem hodu „4“ a jedna s výsledkem hodu „5“. Pokud se spřátelíte s obyvateli jedné z nich, zaženete pirátskou loď jiného hráče nejen hodem „6“, ale i hodem odpovídajícím dané osadě. V případě zisku výhod z obou těchto osad dokážete zahánět pirátské lodě hody „6“, „5“ a „4“.

3. Ryzí zlato (2×)

Obyvatelé dvou osad jsou zkušení obchodníci, připravení od vás koupit suroviny za zlato.



Jestliže navážete přátelství s některou z těchto osad, smíte ve své fázi obchodování a stavění jednou vyměnit 1 svou surovinu za 1 zlatý s bankem. Pokud se spřátelíte s oběma osadami, můžete vyměnit 1 svou surovinu za 1 zlatý s bankem až dvakrát.

Konec hry

Zvítězíte, pokud jste na tahu a máte 15 vítězných bodů.

Scénář č. 5 – Objevitelé a piráti

Toto je závěrečný scénář obsahující všechny tři mise: *Pirátské tábory*, *Ryby pro Catan* a *Koření pro Catan*.

Dodatečný herní materiál

Budete potřebovat následující díly rámu a moře: A1, A2, 2× B1, 2× B2, 2× B3, C1, C2, D2, E, F, G. Kromě toho vezměte ještě jeden díl moře s husami na zadní straně, kterým vyplníte mezeru mezi dílem G a rámem. Jinak se jedná o tytéž díly, které jste použili u scénáře č. 4, pouze k nim přidáte díl moře s husami na zadní straně.



36 jednotek (9 v každé barvě)



4 pirátské lodě (1 v každé barvě)



12 ukazatelů (3 v každé barvě)

Ve hře dvou nebo tří hráčů nechte jednotky, pirátské lodě a ukazatele nepoužitých barev v krabici.



Stupnice mise Pirátské tábory



Destička mimořádných vítězných bodů Postrach pirátů



Stupnice mise Ryby pro Catan



Destička mimořádných vítězných bodů Nejúspěšnější rybář



Stupnice mise Koření pro Catan



Destička mimořádných vítězných bodů Dodavatel koření



6 ryběch hejn



24 pytlů koření

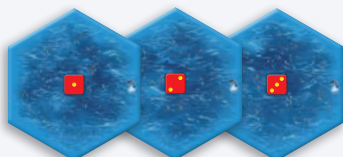


6 pirátských táborů

Následující díly s papoušky na zadní straně



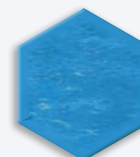
3 zlatonosné řeky



3 loviště ryb



3 plantáže koření

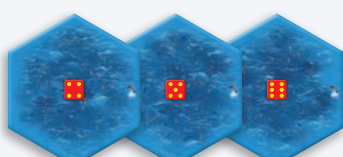


1 díl moře

Následující díly s husami na zadní straně



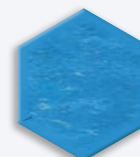
3 zlatonosné řeky



3 loviště ryb



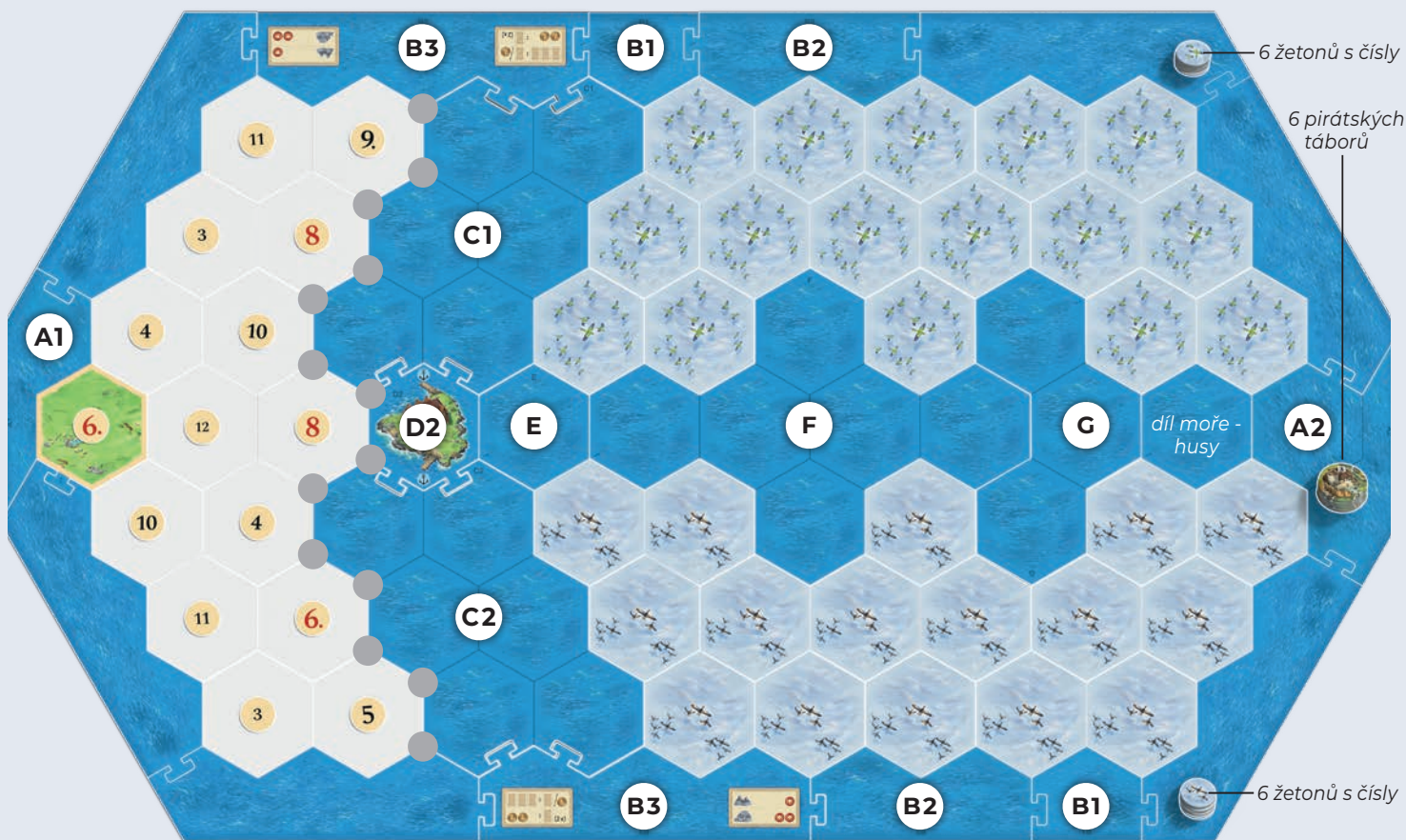
3 plantáže koření



1 díl moře

Dodatečná příprava hry

Sestavte rám podle níže uvedeného schématu. Jestliže jste bezprostředně předtím hráli scénář č. 4, přidejte pouze díly rámu B1 a jeden díl moře s husami na zadní straně, kterým vyplníte mezeru mezi dílem G a rámem.



Rozmístění dílů a žetonů s čísly v oblasti počátečního ostrova

Oblast počátečního ostrova vytvořte podle kapitoly *Příprava hry pro všechny scénáře* (str. 5).

Rozmístění dílů a žetonů v neobjevených oblastech

Zamíchejte odděleně díly a žetony s čísly s papoušky a husami na zadní straně a umístěte je na herní plán lícem dolů, jak je uvedeno v kapitole *Příprava hry pro všechny scénáře* (str. 5).

Vezměte si následující figurky ve své barvě:

- 4 přístavy
- 3 lodě
- 2 objevitele
- 9 jednotek
- 1 pirátskou loď
- 3 ukazatele

Poznámka: Pokud jste předtím hráli scénář č. 4, stačí ke stávajícím figurkám přidat pouze 1 ukazatel.

Dále si vezměte jeden přehled stavebních nákladů a 2 zlaté z banku.

Připravte vedle herního plánu karty surovin a kostky ze *základní hry CATAN* a zbylé zlaté umístěte do banku spolu s figurkami rybích hejn a pytlů koření.

Kromě toho položte vedle herního plánu stupnice misí *Pirátské tábory*, *Ryby pro Catan* a *Koření pro Catan* spolu s příslušnými destičkami mimořádných vítězných bodů. Ukazatele umístěte na obdélníkové pole na začátku stupnice.

Zamíchejte 6 pirátských táborů stranou s čísly dolů a položte je na hromádku k hernímu plánu.

Fáze zakládání

Ve fázi zakládání se řiďte pokyny ze str. 6.

Průběh hry

Platí společná pravidla pro všechny scénáře (od str. 6) spolu s pravidly pro mise *Pirátské tábory* (str. 13), *Ryby pro Catan* (str. 17) a *Koření pro Catan* (str. 20).

Konec hry

Zvítězíte, pokud jste na tahu a máte 17 vítězných bodů.