

OSADNÍCI Z KATANU

RYBÁŘI Z KATANU

(Die Fischer von Catan)

Klaus Teuber

Herní materiál

- 30 kartiček ryb – 11× jedna ryba, 10× dvě ryby, 8× tři ryby, 1× Stará bota
- 6 lovišť ryb s čísly 4, 5, 6, 8, 9 a 10

Příprava hry

- Základní hra se připraví jako obvykle.
- Kartičky ryb se zamíchají a položí lícem dolů jako zásobní hromádka vedle karet surovin.
- Na každý rámeček se do jednoho volného vrcholu umístí jedno loviště ryb.

Pravidla hry

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Každé loviště ryb vytváří ze tří křižovatek na pobřeží oblasti rybolovu. Jestliže si hráč postaví vesnici na jedné z křižovatek v oblasti rybolovu, může si vzít kartičku ryb vždy, když padne číslo znázorněné na příslušném lovišti. Kdo získá kartičku ryb, položí ji před sebe lícem dolů.

Pokud má hráč u loviště ryb postavené město, získá dvě kartičky ryb, jestliže padne číslo daného loviště.

Jestliže si hráč na začátku hry v zakládací fázi postaví druhou vesnici na křižovatce v oblasti rybolovu, dostane navíc ke kartám surovin i jednu kartičku ryb.

Na kartičkách ryb jsou zobrazeny jedna, dvě nebo tři ryby. Pokud je hráč na tahu, může kartičky ryb odložit, aby pro sebe získal určitou výhodu. Čím více ryb je na kartičkách dohromady zobrazeno, tím je výhoda větší:

2 ryby: Hráč smí přesunout zloděje zpět na poušť (nesmí si vzít kartu suroviny od žádného z hráčů, kteří mají na křižovatce hraničící s pouští postavenou vesnici či město).

3 ryby: Hráč si smí vzít jednu kartu suroviny od některého ze spoluhráčů.

4 ryby: Hráč si smí vzít libovolnou kartu suroviny z banku.

5 ryb: Hráč smí okamžitě postavit jednu cestu.

7 ryb: Hráč získá zdarma jednu akční kartu.

Kartičky ryb nelze rozměňovat. Jestliže hráč vynaloží více ryb, než kolik daná výhoda vyžaduje, nadpočetné ryby propadají. V jednom tahu lze získat i více výhod, ale za každou z nich je třeba platit zvlášť; není možné zaplatit všechny najednou, aby se zamezilo propadnutí ryb.

Příklad: Hráč vlastní 2 kartičky se třemi rybami a 1 kartičku se dvěma rybami. V jednom tahu za ně může získat např. 2 výhody za tři ryby a 1 za dvě ryby nebo 1 výhodu za pět ryb a 1 za tři ryby, aniž by nějaká ryba přišla nazmar. Nemůže však takto beze ztrát získat 2 výhody za čtyři ryby.

Kartičky ryb se nepočítají mezi karty surovin; nejsou tedy dotčeny, jestliže padne „7“. Ten, kdo přesouvá zloděje, si také nesmí vzít od postiženého hráče kartičku ryb. Záleží na dohodě hráčů, zda povolí obchodování s kartičkami ryb.

Některé křižovatky jsou zároveň přístavními křižovatkami i oblastmi rybolovu. Kdo si na takové křižovatce postaví vesnici, získává obě výhody.

Odložené kartičky ryb se pokládají lícem vzhůru vedle zásobní hromádky. Jestliže je zásobní hromádka vyčerpána, odložené kartičky ryb se lícem dolů promíchají a vytvoří se nová.

Stará bota: Kdo tuto kartu získá, musí ji okamžitě odkrýt. (Stávající) majitel ji může, když je na tahu, předat jinému hráči, který má stejně nebo více vítězných bodů než on. Pokud má nejvíc vítězných bodů sám, musí si ji nechat, dokud někdo další nezíská přinejmenším stejný počet vítězných bodů.

Vlastník karty Stará bota potřebuje získat o 1 vítězný bod více, aby mohl hru vyhrát – v případě základní hry tedy 11 vítězných bodů.

Varianta „Ryby místo lodí“ (Reiner Düren, Spielbox 6/2005)

Podstatou této varianty je úvaha, že loviště ryb jsou tím bohatší, čím méně lodní dopravy přes ně prochází a čím méně odpadních vod vtéká do moře.

Stará bota není v této variantě zapotřebí. Kartičky ryb se položí lícem nahoru vedle karet surovin, případně se roztřídí a vytvoří 3 odkryté hromádky.

Jestliže padne číslo některého loviště ryb, získá hráč jednu rybu za pobřežní vesnici, která je postavena na přístavní křižovatce, dvě ryby za pobřežní vesnici, která leží na křižovatce mezi dvěma kartami krajiny (bez přístavu) a tři ryby za pobřežní vesnici, která je vybudována pouze na jedné kartě krajiny (bez přístavu).

V této variantě je dovoleno kartičky ryb rozměňovat.

Stejně jako v originální verzi zajišťuje město dvojnásobný výnos.