

Herní materiál

- 1 oboustranný herní plán
- 1 kostka
- 28 pirátských doupat ve 4 barvách (v každé 7)



- 32 pirátských lodí ve 4 barvách (v každé 8)



- 1 figurka černého piráta



- 24 karet papouška



- 95 karet zásob



poklady vlna dřevo rum zlato

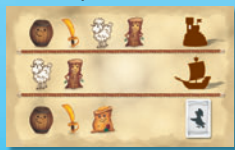
- 1 tržiště



- 4 kartičky přístavů



- 4 karty stavebních nákladů



Příprava hry

- Položte herní plán doprostřed stolu. Podle počtu hráčů vyberte stranu plánu, na které budete hrát. Počet hráčů znázorňuje počet pirátů v sudech v pravém horním rohu herního plánu.
- Připravte kostku vedle herního plánu.
- Každý si vyberte jednu barvu a vezměte si všechna doupata a všechny lodě v této barvě. Pokud hrajete ve třech, vraťte zbývající barvu zpět do krabice.
- Některá kruhová políčka na herním plánu jsou označena barvami hráčů. To jsou startovní políčka. Umístěte na každé ze startovních políček své barvy jedno své doupě. Zbýlých pět doupat a všechny lodě si nechte před sebou jako zásobu.

- Umístěte černého piráta na opuštěnou pevnost uprostřed plánu.

- Zamíchejte karty papouška do balíčku a položte tento balíček, šedou rubovou stranou karet nahoru, vedle herního plánu.

- Roztřídte karty zásob podle druhu do pěti balíčků a položte tyto balíčky lícem nahoru vedle herního plánu.

- Položte tržiště vedle herního plánu.

- Z každého balíčku karet zásob položte jednu kartu na jedno pole na tržišti.

- Zamíchejte 4 kartičky přístavů do balíčku a položte tento balíček, šedou rubovou stranou nahoru, vedle herního plánu.

- Každý si vezměte jednu kartu stavebních nákladů a položte si ji lícem nahoru před sebe.

- Každý si vezměte do ruky z balíčků karet zásob jednu kartu dřevo a jednu kartu rumu. Karty zásob držte v průběhu hry v ruce tak, aby je ostatní hráči neviděli.



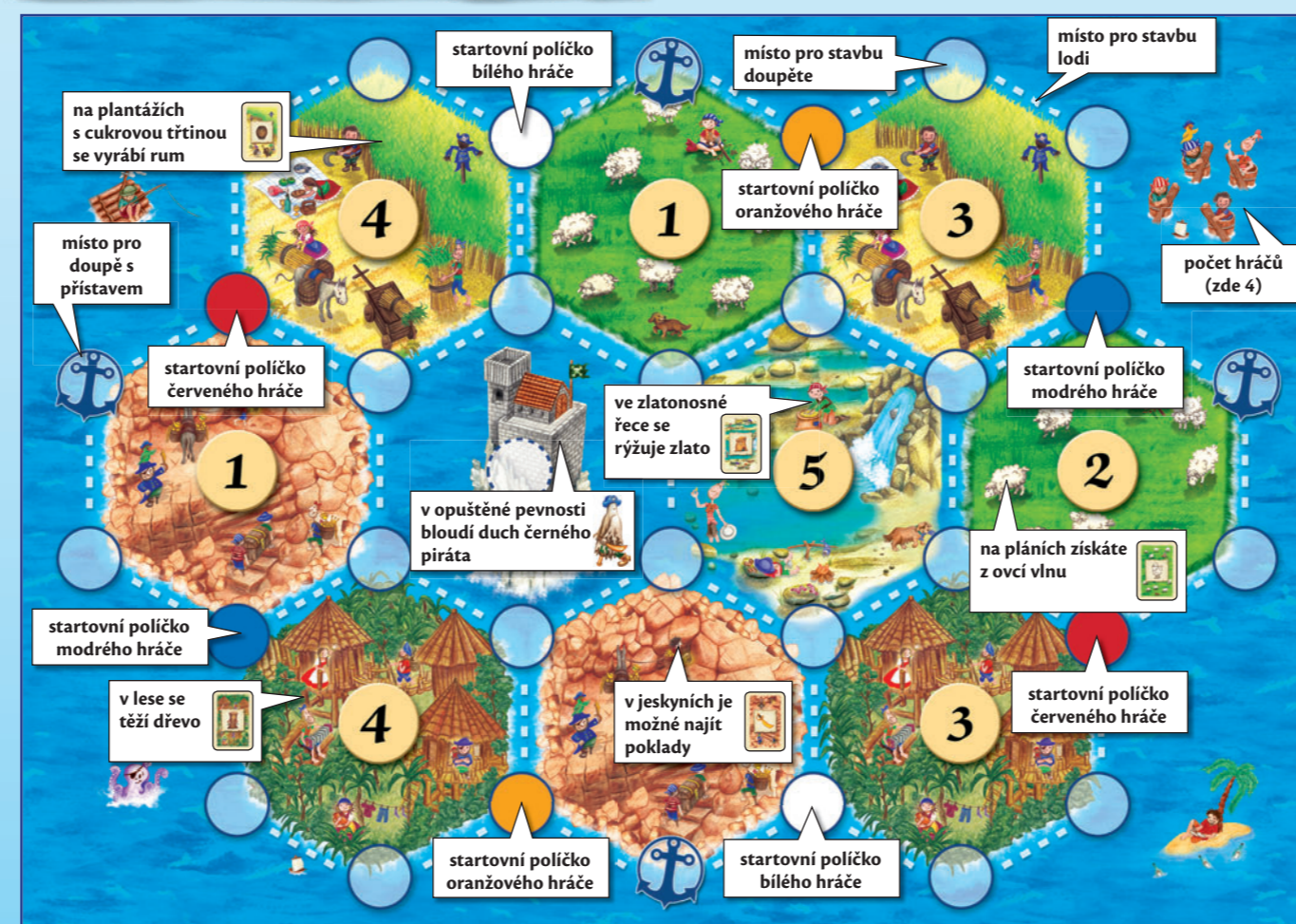
Přehled a cíl hry

Cílem hry je co nejdříve postavit všechna doupata své barvy. Doupata je možné stavět pouze na volných kruhových políčkách ke kterým směřuje některá z vašich lodí (je postavená na místě pro stavbu lodí mezi vašim již postaveným doupětem a místem, na kterém chcete stavět nové doupě). Ke stavbě lodí a doupat budete potřebovat karty zásob. Které přesně karty to jsou, je vyznačeno na kartách stavebních nákladů. Karty zásob budete získávat z krajin na herním plánu, na kterých budou

postavena vaše doupata. Každá krajina má na sobě číslo od 1 do 5 a ten, kdo je na tahu, vždy hodem kostkou určí, které krajiny v tomto kole vynesou karty zásob.

Kdo má postaveno své doupě na krajině, jejíž číslo právě padlo, dostane příslušnou kartu zásob, například pokud má své doupě v lese, jehož číslo právě padlo, dostane dřevo. Jak přesně to všechno funguje je vysvětleno dále.

Vysvětlivky k hernímu plánu



Průběh hry a tahu hráče

Nejmladší z vás začne hru. Ten, kdo je na tahu, vždy **ze všeho nejdříve hodí kostkou**. V tu chvíli mohou **všichni hráči** dostat karty zásob. Poté může hráč, který je na tahu libovolně **obchodovat** s kartami zásob a **stavět**. Poté, co hráč skončí svůj tah, je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček.

- Hod kostkou

Ten, kdo je právě na tahu, vždy nejdříve hodí kostkou. **I když hází vždy jen jeden hráč, karty zásob mohou v tu chvíli dostat všichni**. Podívejte se, na kterých krajinách je číslo, které právě padlo na kostce. **Za každé doupě**, které máte postaveno na těchto krajinách si vezměte **jednu** příslušnou

kartu zásob. Pro přehlednost hry je dobré, když jeden hráč rozdává karty zásob všem hráčům.

Příklad: Pokud v situaci zobrazené na tomto obrázku hodí bílý hráč na kostce číslo 4, dostanou bílý a červený jednu kartu rumu, protože mají jedno své doupě na poli cukrové třtiny. Kromě toho je číslo 4 ještě na lese, kde mají po jednom doupěti oranžový a modrý. Každý z nich tedy dostane jedno dřevo.



"Určitě vidíte, že na začátku nikdo nedostává žádnou kartu zásob, když padne na kostce číslo 5, protože na zlatonosné řece s číslem 5 na začátku hry nestojí žádná doupata. Číslo 6 dokonce na herním plánu vůbec není. Když padne šestka, děje se něco úplně jiného..."



Když někdo hodí na kostce **číslo 6**, nerozdělují se žádné karty zásob. Místo toho může ten, kdo hodil číslo 6 **přesunout černého piráta** na libovolnou krajinu. **Když potom stojí na krajině černý**

pirát a na kostce padne číslo této krajiny, hráči nedostanou za svá doupata na této krajině žádné karty zásob.

"Když padne na kostce číslo 6, nerozdělují se žádné karty zásob. Místo toho může hráč, který hodil na kostce číslo 6, přesunout černého piráta na libovolnou krajinu. Samozřejmě je nejlepší přesunout ho na krajinu, kde mají svá doupata postavena ostatní hráči."



- Stavění

Hráč, který je na tahu, může postavit libovolný počet doupat a lodí a také koupit libovolný počet karet papouška. Stavba probíhá tak, že hráč vrátí příslušné karty z ruky do balíčků karet zásob a postaví **pirátské doupě** stojí po jedné kartě zásob rumu, pokladů, vlny a dřeva. Stavba **lodě** stojí po jedné kartě zásob vlny a dřeva. Nákup **karty papouška** stojí po jedné kartě zásob rumu, pokladů a zlata.



Náklady na stavění si můžete vždy ověřit na své kartě stavebních nákladů.

Pirátské doupě můžete postavit pouze na volném místě pro stavbu doupěte a to pouze tehdy, pokud k tomuto místu směřuje některá z vašich lodí (je postavená na místě pro stavbu lodí mezi vašim již postaveným doupětem a místem, na kterém chcete stavět nové doupě).

Lod' můžete postavit na volném místě pro stavbu lodí přímo vedle již postaveného svého doupěte. Od dvou doupat, která máte postavená na začátku

hry, můžete tedy stavět v tomto pořadí: loď, doupe, loď, doupe a tak dále. Není možné postavit dvě lodě vedle sebe, je třeba nejdříve postavit další doupe.



Na každém místě pro stavbu lodí může vždy stát pouze jedna loď a na místě pro stavbu doupete pouze jedno doupe.

Nákup karet papouška

Pokud si koupíte kartu papouška, ihned otočte horní kartu z balíčku těchto karet, položte jí lícem nahoru před sebe, přečtěte text na kartě a okamžitě udělejte to, co karta říká.



„Karty papouška mohou být velice užitečné. Přinesou vám karty zásob a nebo dokonce zdarma loď nebo doupe. Někdy vám budou muset soupeři poslat karty zásob a často je taky budete moci pozlobit tím, že jim na jejich pole přesunete černého piráta.“

Pirátské doupe v opuštěné pevnosti

Kdo si jako první vytáhne **kartu papouška**, která umožňuje přesunout černého piráta (mají na sobě obrázek ducha), může vzít **jedno své doupe** ze zásoby a **umístit ho na pole opuštěné pevnosti**. Pokud pak v průběhu vyloží některý z dalších hráčů také kartu s černým pirátem, musí si první hráč **vzít své doupe zpět** do zásoby. Kdykoli pak v průběhu hry má **jeden z hráčů sám nejvíce vyložených karet s černým pirátem, může položit jedno ze svých doupat na opuštěnou**

pevnost. Pokud má ale nejvyšší počet vyložených karet více hráčů současně, nebude mít své doupe v pevnosti nikdo.

Ten, kdo je odvážný a vyžene černého piráta, může jako odměnu postavit své doupe v opuštěné pevnosti. Toto místo ovšem vždy patří pouze tomu nejodvážnějšímu. Pokud někdo další vyloží stejný počet karet, je třeba vzít si doupe z pevnosti zpět. Doupe v pevnosti nepřináší žádné karty zásob, může vám ale pomoci k vítězství tím, že jej nemusíte stavět běžným způsobem.“



- Obchodování

Často se stane, že budete na tahu, budete chtít něco postavit, ale nebudete mít potřebné karty zásob. Hra vám nabízí tři způsoby, jak obchodovat s kartami zásob. Můžete obchodovat **s ostatními hráči, na tržišti** a také **s balíčky zásob**. Využit tyto možnosti **můžete v libovolném pořadí a to i vícekrát za kolo** (až na výměnu na tržišti, kterou je možné provést pouze jedenkrát za kolo).

Obchodování s ostatními hráči

Kdokoli je právě na tahu, může s ostatními hráči vyměňovat karty zásob. Hráč chce například postavit loď a na to potřebuje karty dřeva a vlny. Má v ruce jednu kartu vlny a jednu kartu pokladů a potřebuje tedy získat jednu kartu dřeva. Může se zeptat ostatních hráčů, jestli někdo nevymění kartu dřeva za jeho kartu pokladů. Pokud s touto výměnou některý z ostatních hráčů souhlasí, mohou si spolu karty vyměnit. Je možné měnit i více karet naráz, je to jen na dohodě mezi hráči.



„Obchodovat lze vždy jen s hráčem, který je právě na tahu. Nikdy spolu nemohou obchodovat dva hráči, pokud ani jeden z nich právě není na tahu.“

Tržiště

Hráč, který je právě na tahu, může právě **jednou za svůj tah** obchodovat na tržišti. Vezme si libovolnou kartu z tržiště a za ni dá na tržišti libovolnou kartu ze své ruky. Na tržišti musí vždy ležet právě pět karet.

„Pokud kdykoli v průběhu hry leží na tržišti pět stejných karet, vraťte je ihned zpět do zásoby a vyložte místo nich, stejně jako na začátku hry, od každého druhu karty zásob jednu.“



Tržiště s pěti stejnými kartami.



Karty vraťte zpět do zásoby.



Vyložte místo nich pět různých karet.

Obchodování s balíčky zásob

Výměna 3 za 1: Hráč může kdykoli, když je na tahu vrátit do balíčku zásob **3 stejné karty** a vzít si za ně **jednu jinou**.

„Například můžete vrátit do balíčku karet zásob 3 karty vlny a vzít si za ně jednu kartu dřeva.“



Výměna 2 za 1 v přístavu: Kdo postaví doupe na místě pro přístav (se symbolem kotvy), vezme si **horní kartičku z balíčku kartiček přístavů**. Od této chvíle může kdykoli, když je na tahu **dvě karty zobrazené na kartičce přístavu** vrátit do balíčku zásob a vzít si za ně **jednu jinou**.

„Pokud by se vám pravidla pro obchodování zdála příliš náročná, můžete v první hře obchodovat pouze na tržišti a obchodování s ostatními hráči a s balíčky zásob můžete vynechat. Doupata na místech pro přístavy pak počítejte jako běžná doupata.“



Konec hry

Ve chvíli, kdy některý hráč postaví své sedmé doupe (samozřejmě se počítá i doupe v pevnosti), hra končí a tento hráč vítězí.



„A teď vzhůru do hry!“



Výrobce a distributor pro ČR: ALBI Česká republika a.s., Tháмова 13, Praha 8 www.albi.cz

Více informací o hře naleznete na www.albi.cz a www.modernihry.cz. Na telefonním čísle +420 737 221 010 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy. E-mailové dotazy zasílejte na hry@albi.cz

Klaus Teuber

OSADNÍCI Z KATANU

Junior



„Země na obzoru!“, zaskřehotal papoušek Pogo, který poletoval vysoko nad naší lodí a pozoroval okolní moře. Před námi ležel ostrovní svět Katanu. Očekávalo nás mnoho malých ostrovů s rozmanitou krajinou plnou lesů, kopců a plání porostlých cukrovou třtinou. Na jednom z ostrovů pramenila řeka a ve skalách na pobřeží byla spousta jeskyní, ve kterých mohly být skryté poklady. Prostě skvělé prostředí pro všechna pirátská dobrodružství. Stačilo postavit první doupe a mohli jsme začít s průzkumem ostrovů.

Vydali jsme se na průzkum ostrovů. K tomu bylo třeba založit další doupata a pro přepravu mezi ostrovy postavit lodě. Na ostrovech jsme našli několik jeskyní s drahocennými poklady a také jsme zjistili, že řeka pramenící na jednom z ostrovů je zlatonosná. Jednoho dne se náš papoušek Pogo vrátil z průzkumného letu nad ostrovy a vystrašeně křičel: „Duch!“, „Duch!“

Objevil totiž opuštěnou pirátskou pevnost, ve které bloudil duch starého černého piráta. Ten zlomyslný starý duch zjistil, že už na ostrovech není sám a začal nám způsobovat spoustu problémů. Naše další dny tak byly naplněny přemýšlením o tom, jak na černého piráta vyzrát. Protože jsme všichni stateční piráti, ducha se nám nakonec vždy podařilo zahnat. Když už jsme nevěděli co dál, vždy přišel s nějakým nápadem náš chytrý papoušek Pogo. Náš život na ostrovech je stále plný dobrodružství...