
OSADNÍCI Z KATANU: STAROVEKÉ CIVILIZÁCIE

Neoficiálne voľne šíriteľné rozšírenie pre pôvodnú hru

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	Autor obálky
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Prvé (2023)	Slavomír Suja

O KNIHE

Rozšírenie so starovekými civilizáciami je určené pre originálnu hru Osadníkov z Katanu, prípadne na niektoré z herných módov, ako Rybári z Katanu. Cieľom rozšírenia je pozmeniť hru tak, aby si mohol hráč vybrať niektorú z desiatich civilizácií, ktoré pôsobili na reálnej Zemi. Výsledkom je viac taktických možností, od lepšieho budovania ciest, po celé ríše bez ciest, monopol na ktorúkoľvek surovinu či civilizácie zamerané na obchod alebo budovanie armády.

Obsiahnuté civilizácie: Asýria, Babylon, Čína, Egypt, Grécko, Kartágo, Kelti, Mayovia, Perzia, Rím.



Autor, Stanislav Hoferek, ani vydavateľ, Greenie knižnica, nie sú majiteľom obchodných práv na hernú sériu Osadníci z Katanu. Voľné rozšírenie je určené pre hráčov originálnej hry, ktorí môžu toto rozšírenie voľne používať podľa slobodnej licencie Creative Commons. Ide o jednoduchý, nekomerčný projekt, ktorého cieľom je pobaviť a pridať nové možnosti pre originálnu hru, prípadne pre originálne herné doplnky.

PRAVIDLÁ

Cieľ hry

Rovnako ako v originálnej hre, cieľom je získať 10 bodov skôr, ako sa to podarí protihráčom. Hráči sa môžu dohodnúť na inej hodnote, napríklad 12, pretože hranie s civilizáciami umožňuje ľahšie získavanie herných bodov ako u pôvodnej hry.

Požiadavky a doba hrania

Požiadavkou je originálna hra, ktorú toto rozšírenie pozmeňuje. Je na hráčovi, či sa rozhodne aj pre niektoré kompatibilné oficiálne či neoficiálne rozšírenie. Hra je primárne odporúčaná pre majiteľov originálnej hry, prípadne módu Rybári z Katanu, ktorý je súčasťou rozšírenia Kupci a Barbari. V prípade, že pri sebe nemáte kocku, môžete využiť tento generátor hodu kockou: <http://greenie.elist.sk/kocka>

Priebeh hry

Každý hráč začína s dvomi cestami a dvomi dedinami v svojej farbe. Na základe hodu kockou, alebo ústnej dohody, sa vytvára poradie. Po pripravení herného plánu so všetkými políčkami a číslami si prvý hráč vyberá civilizáciu. Možnosti výberu:

- Tajná voľba. Prvý hráč si vyberie civilizáciu z balíčka a ďalší hráč si môže vybrať ďalšiu civilizáciu.
- Verejná voľba. Zvyšok je rovnaký.
- Náhodné losovanie. Všetci získavajú tajnou alebo verejnou voľbou losovaním náhodnú civilizáciu.
- Povýšenie. Hráči si vyberajú civilizáciu počas hry po splnení konkrétnej podmienky, napríklad, kto ako prvý získa 5 surovín, si ako prvý vyberá civilizáciu.
- Mirror match. Všetci majú rovnakú civilizáciu.
- Iná voľba, dohoda medzi hráčmi.

Následne posledný hráč ukladá svoju prvú dedinu na niektoré možné políčko. Za ním urobí to isté predposledný hráč. Následne prvý hráč ukladá svoju druhú dedinu, a podobne. Pre predstavu, ak hrá Adam a Betka, Adam si vyberie civilizáciu, Betka následne tiež. Betka stavia prvú dedinu, Adam stavia prvú dedinu, Adam stavia druhú dedinu a Betka stavia druhú dedinu. Následne si hráči postaví 2 kúsky cesty. Prvé dve dediny nemusia byť spojené cestami, ak sa nerozhodnú hráči inak.

Záver hry

Hra končí, keď v konkrétnom kole získa niektorý hráč minimálny počet bodov na výhru a hráči za ním v rovnakom kole ho nemôžu dorovnať alebo prekonať.

Poznámka k miešaniu kariet

Ak hráč vplyvom svojej civilizácie vyberie konkrétnu kartu z akčných kariet, napríklad rytiera, musí následne zamiešať karty.

Taktická príručka pre začínajúcich hráčov

Asýria je vhodná pre agresívnejších hráčov. Asýria nemá ekonomický bonus, ale kradne suroviny od ostatných. Je tak lepšie byť v blízkosti bohatších susedov s lepšimi surovinami, ako pri tých, ktorým sa darí menej. Výhodou je tiež to, že spomaľuje vývoj konkurentov a protihráči v Asýrii nemôžu použiť zlodeja.



Babylon je výhodný pre hráčov, ktorí sa zaujímajú o akčné karty. Tých môžu mať viac, lebo majú lepší prístup ku kameňu. Je tiež možné vôbec nemať žiadnu dedinu pri políčku s kameňmi. Babylon sa tiež môže zamerať na ťažbu kameňa a následne ho vymieňať za iné suroviny.



Čína môže vytvoriť najväčšiu armádu, vďaka akčným kartám a prebytku hliny, ak bude mať silné mestá pri náleziskách hliny. Zároveň potrebuje veľa dreva, a tak sa môže zamerať na tieto dve suroviny. Naďalej však môže používať aj kameň, prípadne kameň predávať.



Egypt je jasne zameraný na obilie. Môže tak rýchlo stavať dediny a mestá, ale taktiež prebytky predávať či vymieňať s ostatnými hráčmi. Teoreticky môžu vlastniť aj všetko obilie, a znemožniť tak ostatným obchodovať s obilím.



Grécko je obchodná civilizácia. Ideálom je obchodovať s čímkoľvek, čoho je prebytok. Vďaka obchodu môže hráč za Grécko zbierať viac akčných kariet a vyberať si z nich to, čo potrebuje. Môže tiež ponúknuť iným hráčom informácie o tom, aké akčné karty sú na začiatku a konci kôpky, za dohodnutý poplatok alebo inú protislužbu.



Kartágo má lacnejšie dediny, mestá a cesty na pobreží. Niekedy je tak najlepšie nezačínať vo vnútrozemí a až následne sa rozširovať pri pobreží. Kartágo tak môže mať vyšší počet miest a dedín, ako i dlhú cestnú sieť. Kartágo sa odporúča spolu s herným módom Rybári z Katanu.



Kelti sú zameraní na číslo 12. Pri získaní dreva získavajú ďalšiu surovinu. Je tak dobré zamerať svoju celkovú stratégiu na túto surovinu. Extra výhodná môže byť hlina, pretože spolu s drevom je potrebná na dediny a cesty. Vďaka lesom môžu efektívne súťažiť o +2 body za najdlhšiu obchodnú cestu.



Mayovia dokážu stavať dediny kdekoľvek. Ak majú nejakej suroviny nadbytok, napríklad kameň, môžu si postaviť dedinu na mieste, kde je výhodný predaj kameňa alebo akýchkoľvek surovín. Mayovia dokážu vyhrať aj bez postavenia jedinej cesty, pričom majú 1 bod navyše z každého mesta (nie dediny).



Perzia môže za jednorazovú pomoc so surovinami postaviť celú dedinu, ak k nej ide cesta. Iná možnosť je postaviť z týchto surovín cestu a vybrať si akčnú kartu. Sila Perzie je však hlavne v tom, že oddiali výhru inej civilizácie. Tento koncept je zaujímavý v hre dvoch, troch či štyroch hráčov.



Rím je jednoduchá civilizácia na hru. Všetko, čo potrebuje, je dosť miesta na cesty. Získať tak +2 body za najdlhšiu cestu nie je žiadny problém. Mat' mesto na začiatku hry je nepochybne veľká výhoda, pričom je, samozrejme, vhodné dať ho do blízkosti tých najlepších polí na hre.



Asýria



Lúpežné ťaženia

Môže kradnúť 1 akúkoľvek surovinu od iného hráča, ak hodí číslo deliteľné 4 a napadnutý hráč má dedinu/mesto na rovnakom políčku.

Vojenské posádky

Zlodej nemôže byť použitý na žiadne políčko, pri ktorom je asýrske mesto alebo dedina.

Babylon



Brány Babylonu

Získava 1 kameň a to vždy, keď ktokoľvek z hráčov hodí číslo menšie ako 5.

Vzdelanosť

Akčné karty univerzita, trh, knižnica, katedrála a parlament majú dvojnásobný efekt.

Čína



Architektúra

Drevo môže byť vymenené za kameň a naopak pri budovaní dedín a ciest.

Terakotová armáda

Môže najat' rytiera za 5 tehál.

Egypt



Údolie Nílu

Získava dvojnásobok obilia z ťažby i obchodu.

Pol'nohospodárstvo

Hráč získava jednorázovo 2 karty obilia, keď o ne požiada.

Grécko



Výmenný obchod

Výhodnejší kurz (napríklad 2:1 namiesto 3:1) na obchodných miestach. Môže vymeniť suroviny v pomere 4:1 bez akéhokoľvek obchodu.

Delfská veštiareň

Pri obetovaní ovečky zistí prvú a poslednú akčnú kartu v balíku. Následne si môže vybrať ktorúkoľvek z nich za bežnú cenu.

Kartágo



Kolónie

Na morskom pobreží sú lacnejšie cesty (1 surovina), dediny (2, vyžaduje vlnu) a mestá (3). Hráč si vyberá, ktoré z nutných surovín využije.

Prefikaná vládkyňa

Hráč získava jednorázovo 2 karty vlny (ovečky), keď o ne požiada.

Kelti



Zhromaždenie druidov

Získava 1ks suroviny zobrazenej na políčku 12 vždy, keď získava drevo z lesného políčka počas svojho ťahu.

Posvätné lesy

Obchodná cesta je dlhšia o 1 políčko za každý les, na okraji ktorého je postavená dedina alebo mesto.

Mayovia



Kamenné veľkomestá

Získava 1 bod navyše za každé mesto, ktoré je spojené cestou s iným mestom či dedinou.

Adaptabilita na džungľu

Môže stavať dediny aj tam, kde nie je cesta, za cenu 3 kartičiek kameňa navyše.

Perzia



Zlatý vek

Ostatní hráči potrebujú o 2 body viac na víťazstvo.

Kráľovská pokladnica

Hráč získava jednorázovo 1 z každej z piatich surovín, keď o ne požiada.

Rím



Rímske cesty

Pri stavbe 2 políčok cesty sa zaplatí len cena 1 cesty.

Centrum ríše

Prvé mesto na začiatku hry je ihneď mestom, nie dedinou.