
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	Druhé (2024)	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 civilizácií, ktoré poznáme z histórie. 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. V druhom vydaní pribúda Etiópia a India, vrátane niektorých zmien v pôvodných civilizáciách.



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

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 druhému vydaniu hry

Niektoré texty sú upravené, predtým slabšie civilizácie majú silnejšie bonusy. Asýria, Babylon, či Čína sú silnejšie, zatiaľ čo Egypt je jemne slabší. Pribudli dve nové civilizácie, India a Etiópia.

Variant s viacerými civilizáciami

Jedna z možností je hrať tak, že každý z hráčov má 2 alebo viac civilizácií súčasne. Prvý hráč by tak mohol mať napríklad všetky výhody Grécka a Ríma súčasne.

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 lepšími 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, alebo rýchlo stavať mestá.



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 či stavať dediny a mestá či najímať akčné karty.



Etiópia sa môže rýchlo rozrastať, ak má dostatok kameňa. Lacnejšie dediny znamenajú rýchly prísun iných surovín. Ďalšie suroviny pri hodení čísla 7 ľubovoľným hráčom robia z Etiópie veľmi všeobecnú civilizáciu.



Grécko je obchodná civilizácia. Ideálom je obchodovať s čímkoľvek, čoho je prebytok. Vďaka obchodu môže hráč za Grécko zbierať viac akčných kariet a vybrať 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.



India môže mať svoje mestá a dediny veľmi blízko seba. Teoreticky tak môže mať až 6 sídiel okolo silného políčka. Môže (ale nemusí) tak šetriť na cestách a efektívnejšie využívať tie najlepšie políčka. Výhra je bližšie, ak hráč založí mesto v niektorom zo šiestich centrálnych lokácií na ostrove.



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



Kelti sú zameraní na číslo 12. Pri získaní dreva získavajú ďalšiu surovinu. Je vhodné 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 kameňa, môžu si postaviť dedinu na mieste, kde je výhodný predaj kameňa alebo akýchkoľvek surovín. Mayovia dokážu vyhrať aj bez postavenia jedinej cesty. V praxi je vhodné dve vzdialené mestá prepájať pre extra body do koncového hodnotenia. 1 bod je aj za prepojenie vzdialeného mesta a 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. Mať mesto na začiatku hry je nepochybne veľká výhoda, pričom je, samozrejme, vhodné dať ho do blízkosti tých najlepších polí na hre.



Asýria



Lúpežné ťaženia

Získa 2 ľubovoľné suroviny 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.

Jednorazový bonus na požiadanie

2 kartičky kameňa

Babylon



Brány Babylonu

Získava 1 kameň vždy, keď ktokoľvek z hráčov hodí číslo menšie ako 6.

Vzdelanosť

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

Jednorazový bonus na požiadanie

2 kartičky obilia

Čína



Architektúra

Hráč môže ľubovoľne zamieňať drevo za kameň alebo kameň za drevo.

Terakotová armáda

Môže najat' rytiera za 6 tehál.

Jednorazový bonus na požiadanie

4 kartičky hliny

Egypt



Údolie Nílu

Získava dvojnásobok obilia z obilných políčok.

Chránené polia

Protihráči nemôžu použiť zlodeja na obilné polia, pri ktorých je egyptská dedina alebo mesto.

Jednorazový bonus na požiadanie

2 kartičky obilia

Grécko



Výmenný obchod

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

Delfská veštiareň

Akčné karty sú lacnejšie o 1 surovinu po postavení prvého mesta.

Jednorazový bonus na požiadanie

1 akčná karta

Kartágo



Kolónie

Cesty a dediny na pobreží sú za polovicu požadovaných surovín, u dedín je jednou z nutných surovín ovčia vlna.

Prístavné mestá

Mestá na pobreží sú lacnejšie o 2 suroviny. Stoja tak 3 kamene, 2 kamene + 1 obilie alebo 1 kameň + 2 obilia.

Jednorazový bonus na požiadanie

2 kartičky vlny (ovečky)

Kelti



Zhromaždenie druidov

Získava 2ks suroviny zobrazenej na políčku 12 vždy, keď získava drevo z lesného políčka počas svojho ťahu. V prípade, že je pri políčku 12 keltské mesto (nie dedina), získava 3 suroviny.

Posvätné lesy

Obchodná cesta je dlhšia o 1 políčko za každý les, kde je keltské mesto alebo dedina.

Jednorazový bonus na požiadanie

1 cesta

Mayovia



Kamenné veľkomestá

Získava 1 bod navyše za každé mesto (nie dedinu), 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.

Jednorazový bonus na požiadanie

3 kartičky kameňa

Perzia



Zlatý vek

Ostatní hráči potrebujú o 2 body viac na víťazstvo.

Kráľovská pokladnica

Akčné karty protihráčov stoja o 1 drevo alebo 1 hlinu viac ako obyčajne.

Jednorazový bonus na požiadanie

5 kartičiek, 1 z každej suroviny

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.

Jednorazový bonus na požiadanie

2 kartičky dreva

Etiópia



Stély

Hráč môže založiť dedinu klasicky alebo za 3 kamene.

Vzácne poklady

Získava 1 ľubovoľnú surovinu z banky (nie od hráčov) vždy, keď niekto hodí číslo 7. Ak hráč hrajúci za Etiópiu hodí 7, navyše získava 2 suroviny ťahaním od iného hráča.

Jednorazový bonus

2 kartičky kameňa

India



Husté osídlenie

Môže zakladať dediny aj hneď vedľa svojich vlastných dedín, ale nie hneď vedľa dedín súpera.

Stredisko viery

+2 body do koncového hodnotenia, ak má minimálne 1 mesto v strede ostrova.

Jednorazový bonus

1 kartička vlny a 1 kartička obilia