

Osadníci z Katanu

tématická sada z

karetní hry

pro dva hráče

Umělec & Dobrodinec

Možnosti tématické sady „Umělec a dobrodinec“

Tématická sada „Umělec & dobrodinec“ je jednou z celkem 7 tématických sad, které jsou k dispozici jako rozšíření se základní sadou karetní verze Osadníků. Kartami v sadě rozšiřujete a prohlubujete možnosti hraní karetní verze Osadníků. V níže uvedených pravidlech vám nabízíme dvě varianty hry, ovšem vázané na rozdílné náležitosti.

„Rozšíření základní hry“ je zintenzivněním karetní verze Osadníků. Tuto variantu hrajete s kartami karetní verze Osadníků (dále ji nazýváme „základní hrou“) a kartami této sady. „Rozšíření základní hry“ získává díky doplňujícím kartám množství nových herních možností a výherních strategií.

Druhá herní varianta **„Turnajová hra“** vyžaduje, aby oba hráči vlastnili jednu vlastní základní sadu a přinejmenším jednu sadu tématickou. V turnajové hře každý hráč staví svou vlastní karetní plochu. Takto platí, že hraje proti neznámým kartám svého spoluhráče. Při výstavbě karetní plochy jsou oběma hráčům k dispozici karty ze základní sady a ze všech tématických sad.

Doporučení: Doporučujeme vám, abyste si nejdříve zahráli „rozšíření základní hry“ nejprve s touto sadou. Potom byste měli hrát „rozšíření základní hry“ ještě s jednou či dvěma jinými sadami. Až se naučíte znát množství nových karet, neměli byste mít žádné problémy zvládnout „Turnajovou hru“ – korunu karetní hry Osadníků. Samozřejmě můžete sestavit plochu turnajové hry jen z karet základní sady a těchto sad.

Všeobecná pravidla pro rozšířenou základní hru

K rozšířené verzi základní hry potřebujete základní sadu a tuto nebo jinou z tématických sad.

1. Počáteční rozestavení

Oba hráči staví své panství především z karet základní sady (podle následujících pravidel).

Na následující změny se při výstavbě musí dát pozor:

- **Karty událostí** z tématické sady se vytřídí a smíchají s kartami událostí ze základní sady. Balíček karet událostí se položí doprostřed mezi hráče.
- Místo obvyklých pěti balíčků ze **základních karet výstavby** se postaví pouze čtyři. Tyto čtyři balíčky postavte do řady mezi oba hráče.
- Z tématické sady posléze vytřídíte následující karty:
2x *Dům mecenášů* (z tématické sady)
2x *Veřejné mínění* (z tématické sady)
2x *Vodovod* (ze základní sady)
- Obě karty *Dům mecenášů* a obě karty *Vodovod* se nyní položí odkryté do již položené řady.
- Z obou karet *Veřejné mínění* obdrží každý z hráčů jednu kartu. Ta se umístí k libovolné vybrané kartě krajiny, tak, aby text směřoval k hráči. Přesná funkce karty *Veřejné mínění* bude později detailně popsána.
- Zbytek karet z **tématických sad** se zamíchá a postaví ve dvou stejně velkých balíčcích napravo od právě vytříděných karet *Vodovod* a *Dům mecenášů*.

- Hrací plocha je hotová, když oba hráči postaví své panství a je položeno všech 11 balíčků zakrytých karet a i karet *Vodovod* a *Dům mecenášů*.

2. Příprava

Nezměněno – jako v základní hře ! Obě kostky a figurky rytíře a mlýna se vyloží. Každý hráč si vybere z jednoho balíčku karet výstavby – ale nezmění pořadí karet – tři karty a vezme si je do ruky. Balíček karet se opět zakrytý vrátí na své místo.

3. Průběh hry

Základní průběh hry je popsán v nových, přepracovaných pravidlech pro základní sadu. (rok 2006) Pokud máte starší verze základní hry, vezměte následující změny pravidel v úvahu:

- V prvních dvou kolech se při padnutí *Zloděje* na kostce událostí toto nezahraje !
- Akční karty s podtitulkem *Útok* nebo *Neutrální* se mohou zahrát, jakmile mají oba hráči dohromady nejméně sedm výherních bodů. Jakmile je tato podmínka již jednou splněna (oba hráči dohromady mají sedm výherních bodů), smí se těmito akčními kartami hrát. To platí i v případě, že se počet výherních bodů sníží pod sedm. Akční karty s titulkem *Obrana* se mohou používat hned od začátku.
- Budovy, Čaroděj, Kniha kouzel a Centrální karty jsou chráněny před *Špionem*! *Špionem* můžete svému soupeři ukrást pouze akční karty nebo jednotky.
- Je dovoleno odstranit budovu a jednotku z vlastního panství, aby bylo možné umístit nějakou důležitější kartu. Odstranění nic nestojí, ale hráč musí tuto kartu odložit do balíčku odložených karet. Není dovoleno, aby se takto odstraněná karta brala do ruky, nebo dávala pod balíček karet výstavby. Nově vzniklé místo pro stavbu může, ale nemusí být ve stejném kole zastavěno.
- Výstavba mnohých budov v jednom panství je na sobě závislá. Tak například *Špitál* může být postaven jen tehdy, jestliže je již postaven *Vodovod*. V případě, že se tyto „podmiňující karty“ (v tomto případě *Vodovod*) musí z daného panství odstranit, karta budovy na nich závislá (zde tedy *Špitál*) se odstranit **ne musí**.
- Akční karty, u kterých je jejich zahrání podmíněné vlastnictvím určité budovy, se smí zahrát jen v případě, že je tato budova v panství skutečně postavena. Když je tato budova odstraněna, nemůže být většina z akčních karet zahrána.
- Když jsou na konci každého hracího kola vyměňovány karty, musí se odložené karty dát pod ten balíček karet, ze kterého se vzala nová.
- Pokud hráč, který je na tahu, použitím akční karty získá do ruky více karet, než je dovoleno, musí na konci svého tahu přebytečné karty odložit. Když získá pasivní hráč (ten, který není na tahu) při použití akční karty aktivním hráčem více karet v ruce, než je povolený počet, musí ihned přebytečné karty (podle vlastního výběru) odložit do podu některého z balíčků karet pro výstavbu.

4. Speciální funkce *Vodovodu* a *Domu mecenášů* v rozšířené základní hře

Jak bylo popsáno v části 1. Počáteční rozestavení, položí se 2 karty *Vodovod* a 2 karty *Dům mecenášů* vedle čtyř balíčků výstavby ve středu hrací plochy.

Jakmile má hráč potřebné suroviny k nákupu *Vodovodu* či *Domu mecenášů*, zaplatí surovinami, bere si dotyčnou kartu a umístí ji způsobem obvyklým pro karty městské výstavby pod nebo nad kartu vybraného města.

Pozor: každý z hráčů může vlastnit pouze jeden *Vodovod* a jeden *Dům mecenášů*.

Pokud je proti kartám *Vodovod* a *Dům mecenášů* úspěšně použita karta *Žhář*, nebere si je hráč zpět do ruky, ale položí je lícem nahoru zpět vedle řady balíčků karet výstavby – tak je karta opět k dispozici ke koupi. To platí i v případě, že hráč kartu odstraní sám.

5. Konec hry

Když jeden z hráčů nějakou událostí či akcí (např. zahráním akční karty, postavením budovy, koupením centrální karty) získá 13 nebo více bodů, vyhrál. Při rovnosti bodů vyhrává ten hráč, který je na tahu.

Pozor: Předtím, než začnete hrát rozšířenou základní hru, informujte se, prosím, od strany 5 o nových kartách a zvláště o kartě *Veřejné mínění*.

Pokud máte otázky ohledně významu jednotlivých karet, naleznete odpovědi na své otázky ve vysvětlivkách k jednotlivým kartám od strany 6.

Turnajová hra

(nepřekládaná)

Nové druhy karet

Ze základní hry známe karetní druhy, jako „akční karta“ (žlutý textový rámeček), „karta městské výstavby“ (červený textový rámeček), nebo „karty územní výstavby“ (zelený textový rámeček) a k nim se řadí tyto následující nové druhy karet:

Silniční výstavba

Silniční výstavba nemá žádný textový rámeček a vykládá se na jednu z cest. Tato sada obsahuje silniční výstavbu: *Městys*, *Kočovné divadlo* a *Jezdec s kopím*. *Městys* může být, jako budova, postižen kartami proti nim zaměřenými (např. *Žhář*). Vzhledem k tomu, že silniční výstavba není součástí města, není v turnajové hře chráněna kartou *Požární hlídka* (V&P). To analogicky platí u *Jezdce s kopím* a *Kočovného divadla* v záležitostech týkajících se jednotek (ale ne jednotek s vlastním jménem).

Zvláštní funkce *Veřejného mínění*

Karta *Veřejné mínění* zobrazuje spokojenost obyvatelstva v daném panství. Umístí se k jedné zvolené kartě krajiny. Její charakter je abstraktní jako *Centrální karta* (základní karta) a netvoří žádný zisk kartě krajiny, ke které je položena. *Veřejné mínění* rovněž není kartou územní výstavby ! Podobně jako centrální karta je chráněna a nemůže být zbourána a akční karty nemají žádný účinek na *Veřejné mínění*. (Např. nemůže být ukradena *Špionem*.) Jeden bod spokojenosti je symbolizován jednou hvězdou □. Hráč disponuje tolika hvězdami, kolik jich je na straně karty, která je k němu natočena. Odevzdá-li hráč jednu hvězdu, otočí kartu o 90 stupňů doprava, takže strana s menším počtem hvězd se přesune dolů z pravé strany. Obdrží-li jednu hvězdu, otočí kartu adekvátně o 90 stupňů doleva.

Při vyložení karty je umístěna textovým polem směrem dolů.

Hráč tedy již při vyložení karty obdrží jednu hvězdu.

Získá-li hráč v jednom tahu hvězdu, může ji ve stejném tahu i vydat.

Pozor: Hvězda není surovina ! Hvězda může být částí ceny za výstavbu, nicméně účinky, které se vztahují k surovinám se nevztahují na hvězdy.

V **Rozšířené základní hře** položí každý hráč při stavbě panství jednu kartu *Veřejné mínění* k libovolné kartě krajiny.

V **Turnajové hře** musí být jedna karta *Veřejné mínění* při zahájení na karetní ploše. Každý z hráčů může umístit jednu kartu *Veřejné mínění* pod jednu z karet krajiny bezplatně, jakmile ji obdrží v kartách, které má v ruce.

Má-li hráč vyloženy 2 karty *Veřejné mínění*, může přijmout hvězdy na kterékoliv z nich. Odevzdá-li hvězdy, může z obou karet zároveň.

Nemá-li karta *Veřejné mínění* žádný zisk z přilehlé karty krajiny, kdykoli se může přemístit k jiné kartě krajiny.

V turnajové hře to může být potřebné, pokud by hráč například chtěl umístit na místo, kde je karta *Veřejné mínění*, kartu tvorby krajiny.

Na kartičce jsou uvedeny tři pozitivy, které jsou získané při zisku jedné, dvou, nebo tří hvězd:

Odevzdání jedné hvězdy: *Povstání* a *Občanská válka* nemají žádný negativní dopad.

Při příchodu událostí *Povstání* a *Občanská válka* nebude hráč ničím z těchto událostí postižen, pokud odevzdá jednu hvězdu. (Tato funkce může být použita i v případě, že událost je zahrána v tahu vašeho soupeře.)

Odevzdání dvou hvězd: Jedno sídliště nebo cesta stojí o jednu libovolnou surovinu méně.

Staví-li hráč cestu nebo sídliště, stojí ho to o jednu surovinu méně – podle vlastního výběru – odevzdá-li dvě hvězdy. Tato funkce se může použít vždy jen pro jednu cestu a/nebo sídliště.

Odevzdání tří hvězd: Vyberte si 1 neutrální nebo obrannou akční kartu z (vašeho) balíčku odložených karet.

V **Rozšířené základní hře** si hráč vybere jednu kartu ze společného balíčku odložených karet. V **Turnajové hře** si vybírá ze svého balíčku odložených karet. Vybraná karta se může použít ve stejném tahu.

Pro turnajovou hru platí: nemůžete si vzít žádnou kartu z balíčku odložených karet, pokud váš soupeř zahrál kartou *Církevní kletba* (P&I).

Vysvětlivky k jednotlivým kartám

AKCE

Stravování pro chudé

(2x, akce, obranná)

Text karty: Zaplat' 1 zlato. Obdržíš až 2 hvězdy.

- Má-li hráč na kartě *Veřejné mínění* místo pouze pro jednu hvězdu, dostane jen jednu. Druhá pak propadá.

Kuráž, povstalkyně

(1x, akce, útočná)

Text karty: Vyberte si: Buďto dáte svému soupeři své 2 hvězdy, nebo odevzdáte zpět do balíčku z ruky tolik karet, o kolik máte více vítězných bodů.

Podmínka: Dům mecenášů

- Tato karta může být zahrána jen tehdy, když má hráč postaven *Dům mecenášů*.
- Hráč, který použije kartu, rozhoduje, zda protihráč odevzdá 2 hvězdy, anebo odloží dospodu balíčku karet tolik hracích karet z ruky, o kolik má více vítězných bodů.
- Hráč se rozhoduje i o tom, které 2 hvězdy protihráč musí odevzdat, a i když sám nemá žádnou kartu *Veřejné mínění* nebo nemá příslušné místo pro umístění hvězd, může tuto možnost zvolit. Protihráč tak ztrácí 2 hvězdy, i když je hráč sám nezíská.
- Pokud soupeř vlastní jen jednu hvězdu, musí ji předat.
- Jestliže je rozdíl ve výherních bodech větší než počet karet v ruce soupeře, musí je všechny odevzdat.
- Odevzdané karty se mohou umístit pod kterýkoli balíček karet.
- *Kuráž* můžete zahrát pokud můžete zvolit alespoň jednu z nabízených možností. (Pokud máte stejně, nebo více výherních bodů jako protihráč, nemůžete *Kuráž* zahrát, jestliže protihráč nemá ani žádné hvězdy.)

Guido, velký diplomat

(1x, akce, útočná)

Text karty: Vlastní-li váš soupeř více výherních bodů, dostanete nejsvrchněji položenou útočnou akční kartu z balíčku odložených karet (Turnajová hra: soupeřova balíčku). Guido je vůči *Špionovi* imunní.

- Můžete kartu zahrát během vašeho tahu, jestliže v dané chvíli je počet vašich vítězných bodů menší než počet bodů vašeho spoluhráče.
- V *rozšířené základní hře* získáte okamžitě dotyčnou kartu z okruhu *Akce – útočná* ze společného balíčku odložených karet, která leží nejsvrchněji.
- V *turnajové hře* obdržíte okamžitě dotyčnou kartu z okruhu *Akce-útočná* ze soupeřova balíčku odložených karet, která leží nejsvrchněji. Balíček prohledáváte svrchu kartu po kartě tak dlouho, až naleznete první kartu, kterou vám funkce Guida dovolí vzít: tuto kartu si vezmete do ruky a můžete ji hned v tomto tahu použít. Pořadí karet se při prohledávání nesmí změnit.
- **Turnajová hra:** Můžete *Guida* použít na soupeřův balíček odložených karet i tehdy, kdy je na něj uplatňován vliv karty *Církevní kletba* (P&I).

Umělecká díla

(4x, akce, neutrální)

Obsahuje tato následující rozdílná umělecká díla:

Bronzová socha, Epos, Reliéf, Fontána

Text karty: Dostanete 1 hvězdu. Z *Domem mecenášů* dostanete až 2 hvězdy, s příslušnou cílovou budovou (viz níže) 3 hvězdy.

- Příslušné cílové budovy jsou:
1x *Bronzová socha* s Mincovnou
1x *Epos* s Knihovnou
1x *Reliéf* s Radnicí
1x *Fontána* s Vodovodem
- Zahraje-li hráč *Umělecké dílo*, může si posunout na kartě *Veřejné mínění* o 1 hvězdu. Pokud vlastní *Dům mecenášů*, může získat 2 hvězdy a pokud vlastní příslušnou cílovou budovu, může získat hvězdy 3.
- Jestliže může získat více hvězd, než kolik jich může na kartě (ách) umístit, získá jen tolik hvězd, pro kolik jich místo má. Ostatní propadají.
- Může získat jen tolik hvězd, kolik mu přináší nejvýhodnější kombinace karet- tak například, pokud zahraje *Reliéf* a vlastní jak *Dům mecenášů*, tak *Radnici*, získá pouze 3 hvězdy.
- Karta *Umělecké dílo* může být zahrána jen tehdy, kdy je možné zvýšit počet alespoň o jednu hvězdu na kartě *Veřejné mínění*.
- **Turnajová hra:** Získáte-li 2 nebo 3 hvězdy, můžete je umístit libovolně na obě z karet *Veřejné mínění*.
- **Turnajová hra:** nemůžete si vzít zpět žádné *Umělecké dílo* z vašeho balíčku odložených karet, pokud váš soupeř použil kartu *Církevní kletba* (P&I).

Tjost

(2x, akce, útočná)

Text karty: Vyberte jednoho svého a jednoho soupeřova rytíře (jestliže nějakí jsou).

Oba hráči hodí kostkou a přidají turnajové body. **Vítězství:** 1 surovina od soupeře a 1 surovina z banky.

- Kartu *Tjost* můžete zahrát jen tehdy, pokud máte na hrací ploše položeného alespoň jednoho rytíře. Váš soupeř nemusí mít žádného.
- Určíte jednoho svého a jednoho soupeřova rytíře, kteří se utkají v rytířském souboji měřením turnajových bodů. Jestliže má váš soupeř svého rytíře, musí být tento vybrán. Když váš soupeř žádného rytíře nemá, jde do boje bez rytíře.

- Vy a váš soupeř hodíte kostkou jeden po druhém. Každý přidá svému rytíři tolik turnajových bodů, kolik mu na kostce padlo. Výhoda, kterou přináší *Kolbiště* (R&O) v panství, se při každém hodu počítá. Jestliže soupeř žádného rytíře nemá, počítají se mu pouze body z hodu kostkou.
- Hráč s nejvyšším výsledkem vyhrává Tjost. Pokud je konečný součet bodů u obou stejný, hází hráči kostkami ještě jednou, respektive do doby, kdy se rozhodne u vítězi.
- Vítěz si vybere jednu surovinu od soupeře, a ten mu ji ihned odevzdá. Zároveň obdrží jednu libovolnou surovinu z banky. Jestliže poražený nemá žádnou surovinu, obdrží vítěz pouze surovinu z banky.

Růst

(2x, akce, neutrální)

Text karty: Nákup jednoho města vás bude stát pouze 2 rudy a 1 obilí.

Podmínka: Vodovod

UDÁLOSTI

Zlaté časy

(2x, událost)

Text karty: Každý hráč si může jedenkrát vzít za jednu odevzdanou hvězdu 2 libovolné suroviny.

- Aktivní hráč si nejprve vybere obě suroviny, které vymění za 1 hvězdu a takto výměnu završí. Poté výběr a směnu provede pasivní hráč.
- Tato směna je dobrovolná, tozn. že každý hráč se sám rozhodne zda výměnu 1 hvězdy za 2 suroviny je pro něj výhodná.

Rebelie

(2x, událost)

Text karty: Hod kostkou nevynese žádnou surovinu. Každý hráč zaplatí za každý tábor, klášter a obchodní flotilu 1 libovolnou surovinu – maximálně však 3.

- Zaplatíte maximálně 3 suroviny, i když máte více dotyčných karet za které by bylo nutno platit.
- Jestliže máte méně surovin než kolik byste měl zaplatit, zaplatíte – bez dalších negativních následků – jen tolik surovin, kolik máte.

ÚZEMNÍ VÝSTAVBA

Společná pastvina

(1x, budova)

Text karty: Za poplatek jedné hvězdy můžete 1x ve svém tahu vyměnit libovolnou surovinu za jinou.

Vesnická škola

(1x, budova)

Text karty: Nákupem *Vesnické školy* okamžitě získáte až 2 hvězdy. Při každé události „Obchodní zisk“ (Mlýn) obdržíte jednu další hvězdu.

- Padne-li událost „Obchodní zisk“ a nemá-li ani jedno místo na umístění získané hvězdy na kartě *Veřejné mínění*, vyjde hráč naprázdno.
- Hráč nemusí vlastnit figurku *Mlýn*, aby při události „Obchodní zisk“ mohl z *Vesnické školy* získat hvězdu.

Kaple svaté Agáty

(1x, budova)

Text karty: Nemáte více vítězných bodů než soupeř a zahraje *Obchodníka*, *Karavanu s kořením*, nebo úspěšně zahraje *Loupežnou výpravu*, obdržíte jednu libovolnou surovinu z banky.

- *Kaple* může být postavena kdykoli, i když dotyčný ve hře vede. Její funkce může být však využita pouze tehdy, máte-li stejně, anebo méně vítězných bodů, jako váš soupeř.
- *Karavana s kořením* je kartou z „Rytíř & kupec“, obsažené v tematických sadách „Barbaři & Obchodníci“.
- Neobdržíte surovinu, pokud vaše vlastní *Loupežná výprava* neuspěje.
- **Turnajová hra:** *Misie(P&I)* nezlevní nákup *Kaple*.

Osmund, miláček lidu

(1x, jednotka, rytíř)

Text karty: Síla v turnaji odpovídá počtu vašich hvězd.

KARTY MĚSTSKÉ VÝSTAVBY

Dům mecenášů

(2x, budova)

Text karty: Vodovod stojí o jednu surovinu méně. Za jedno zlato si můžete doplnit karty v ruce jednou během tahu jedním *uměleckým dílem* z (vašeho) balíčku odložených karet.

- *Dům mecenášů* dovoluje hráči na konci svého tahu, kdy si doplňuje do ruky karty, vybrat jednu akční kartu s názvem *Umělecké dílo* z balíčku odložených karet (v *Rozšíření základní hry*) a podobně ze svého vlastního balíčku odložených karet (v *turnajové hře*). Za tímto účelem musí zaplatit jedno zlato.
- Pořadí karet v balíčku odložených karet se nesmí změnit.
- Karta se ukáže protivníkovi.
- Není dovoleno, aby se stejném tahu vybraly 2 karty *Umělecké dílo* (ani když se zaplatí 2 zlata).
- Má-li hráč na konci svého tahu v ruce plný počet karet, odpadá tím možnost si karty doplnit a tím i možnost získat *Umělecké dílo* z odstavených karet. Výměna karet s odloženým balíčkem není povolena. Pokud by chtěl hráč jednu svoji vlastní kartu v ruce vyměnit, může k tomu účelu použít pouze dostupné normální balíčky karet pro výstavbu.
- Ten, kdo postaví *Dům mecenášů* by měl pamatovat, že ho výstavba *Vodovodu* stojí o jednu surovinu méně.
- **Turnajová hra:** Kdo má krom toho ještě *Jeřáb* (V&P), zaplatí tak za *Vodovod* o 2 libovolné suroviny méně.
- Kdo v **Turnajové hře** postaví 2x *Dům mecenášů*, nemá z toho další výhody: Stavba *Vodovodu* nebude stát méně a zpětné brání akční karty *Umělecké dílo* bude stále stále 1 zlato a bude možné pouze jedenkrát v jednom tahu.

Špitál

(1x, budova)

Text karty: Získáte v jednom svém tahu 1 hvězdu nebo odevzdáte 1 hvězdu a vezmete si za to 1 libovolnou surovinu.

Podmínka: Vodovod

- Aby bylo možné postavit *Špitál*, musíte mít postaven *Vodovod* v tomto nebo nějakém jiném městě.

Socha „Milovaný panovník“

(2x, budova)

Text karty: Když je socha postavena, určí soupeř své 2 karty rytíře, děla a/nebo flotily. Vyberte si jednu z nich a vezměte si ji do svých karet v ruce.

- Soupeř musí přímo poté, co je postavena *Socha*, vybrat dvě své karty s nápisem jednotka, k volbě. Vyberete si jednu z těchto jednotek a vezmete si ji do ruky. Pokud má soupeř jen jednu jednotku, vezmete si tuto.
- Na postavení *Sochy* musí hráč zaplatit 1 cihlu a 2 zlata a odevzdat 3 hvězdy.
- Hráč si může vybrat i takového rytíře, flotilu nebo dělo, které nemůže postavit, jelikož nemá splněny potřebné podmínky pro výstavbu. (Taková karta může být postavena, ale samozřejmě až poté, co jsou splněny podmínky pro výstavbu.)
- Dělo je karta z „Věda & Pokrok“, obsažená v tematických sadách pro „Čaroděj & učenec“.

SILNIČNÍ STAVBA

Jezdec s kopím

(1x, jednotka)

Text karty: Pokud bude hozena událost „Loupežné přepadení“, neztratíte žádnou surovinu, pokud odevzdáte jednu hvězdu.

- Když budete chtít postavit *Jezdce s kopím*, odevzdejte jednu hvězdu a jednu rudu.
- Funkci *Jezdce s kopím* můžete použít i v případě, že byl na tahu soupeř.
- **Turnajová hra:** *Jezdec s kopím* nesmí být jako karta pro stavbu cesty položena na místo pro stavbu metropole (P&I).

Městys

(1x, budova)

Text karty: Když má krajina již 3 suroviny a její číslo je vrženo na kostkách, obdržíte jednu libovolnou surovinu.

- Nejprve proveďte běžným způsobem výsledek z hodu na kostce událostí. Pak přijměte suroviny podle výsledků na kostce výnosů.
- Vlastní-li hráč krajinu, jejíž číslo bylo vrženo a ta je již zaplněna 3 surovinami – a tak nemá žádné místo na umístění další suroviny – obdržíte jednu surovinu podle vaší volby.
- Pokud máte více krajin, jejichž číslo bylo vrženo a nelze na nich dostat další surovinu, může hráč za každou takovou krajinu získat jednu libovolnou surovinu.

Kočovné divadlo

(1x, jednotka)

Text karty: 1x během jednoho tahu: Přemístěte kočovné divadlo z jedné volné vlastní cesty. Vyměňte 1 surovinu v sousedící krajině za 1 hvězdu.

- Také při prvním umístění *Kočovného divadla* můžete vyměnit jednu surovinu z přilehlé krajiny za jednu hvězdu.
- Dále platí: Chcete-li vyměnit jednu surovinu za jednu hvězdu, musíte přestěhovat *Kočovné divadlo*. *Kočovné divadlo* můžete přemístit pouze tehdy, kdy vyměníte 1 surovinu za 1 hvězdu bezprostředně.
- **Turnajová hra:** *Kočovné divadlo* nesmí být postavena jako silniční stavba v místě pro výstavbu metropole (P&I).

CENTRÁLNÍ KARTY

Veřejné mínění

(2x, centrální karta, abstraktní)

Text karty:

- ★ „Nepokoje“ nebo „Občanská válka“ nemají na vás žádný vliv.
- ★★ Sídliště nebo cesta stojí o jednu libovolnou surovinu méně.
- ★★★ Vyberte si jednu neutrální nebo obrannou akční kartu z balíčku odložených karet.

Vysvětlivky: Viz bod pravidel: „Zvláštní funkce „Veřejného mínění“.

Poděkování – nepřekládáno.