

Hvězdný koráb Katan

OBSAH BALENÍ

- 70 karet Sektor
- 12 karet Misí
- 18 karet Modul
- 2 herní plány (Hvězdné koráby)
- 1 modrá kostka (1, 2, 2, 3, 3, 4)
- 1 žlutá kostka (1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 18 mincí „1 Astro“
- 14 mincí „5 Astro“
- 6 palubních děl
- 6 pohonných jednotek – motorů
- 4 destičky koloniálních lodí
- 4 destičky obchodních lodí
- 10 indikátorů surovin
- 2 ukazatele vědy
- 2 karty speciálních vítězných bodů

Než si poprvé zahrajete Hvězdnou loď Katan, musíte opatrně odstranit všechny herní díly z kartónových desek.

PŘÍBĚH ZAČÍNÁ

Dva hvězdní cestovatelé katanské vesmírné flotily jsou vtaženi se svými hvězdnými koráby do časoprostorové díry a objevují se v neznámé Galaxii. Cestovatelé ani neví, jakou cestou se mají vrátit do své domoviny a jestli na to disponují dostatečně silnými motory. Také stav surovin je kritický, na palubě hvězdného korábu se nachází pouze dvě obchodní zboží.

Jejich situace vypadala beznadějně, dokud cestovatelé nenarazili na 4 mírumilovné mimozemské rasy:

- Rasa Vědců věnovala cestovatelům štědrý obnos Astra (zdejšího galaktického platidla)
- Rasa Zelených věnovala každému cestovateli koloniální planetu. Tento dar pomůže cestovatelům překonat nedostatek surovin.
- Rasa Obchodníků vysvětlila cestovatelům zvyky místního trhu.

- Rasa Diplomátů nabídla pomoc s nasměrováním cestovatelů zpět domů. Nejdříve však musí cestovatelé splnit vysoké standardy, aby se mohli stát členy Galaktické Rady.

Nyní přebíráte role cestovatelů. Navigujte svou loď hlubinami mimozemské galaxie! Zakládejte kolonie a obchodní stanice! Bojujte s plenícími piráty a zasloužíte si přijetí do Galaktické rady!

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč sestaví svůj hvězdný koráb ze dvou částí a umístí jej před sebe.

V přední části korábu se nachází **nákladové prostory (sklady)** pro 4 **suroviny**, v zadní části je další sklad a laboratoř.



Ruda



Palivo



Jídlo



Karbon



Obchodní
zboží

Množství surovin, které hráč má, je označeno **indikátorem surovin**. Každý hráč položí jeden indikátor do skladu „obchodního zboží“ tak, aby šipka ukazovala na 2 jednotky obchodního zboží. Každý hráč má tudíž na začátku hry 2 obchodní zboží.



Ostatní indikátory surovin jsou položeny lícem dolů (tak aby nebyla vidět šipka) na zbývajících sklady. Takovéto zobrazení znamená, že tento sklad neobsahuje žádnou surovinu.



Indikátor bodů vědy se umístí do Vědecké laboratoře, tak aby šipka ukazovala na jeden bod vědy. Každý hráč tedy začíná hru s 1 bodem vědy.



Každý hráč dostane 4 destičky, na kterých jsou zobrazeny kosmické lodě: každý hráč dostane **2 koloniální lodě (K)** a **2 obchodní lodě (H)**. Vždy 1 destička koloniální lodě a 1 destička obchodní lodě je položena na políčko v hangáru. Obě další kosmické lodě si každý hráč položí napravo vedle svého hvězdného korábu.





Karty s hvězdnou oblohou na zadní straně jsou **Sektorové karty**. Oddělte obě karty s erbem Slunce a Měsíce na zadní straně. Toto jsou počáteční kolonie hráčů, které dal cestovatelům Zelený lid.



Vylosování počátečních kolonií:

Jeden z hráčů tyto dvě karty ukryje pod stolem, každou v jedné ruce. Druhý hráč si vybere ruku a dostane svou počáteční kolonii. Oba hráči položí své počáteční kolonie před sebe lícem vzhůru, pod svůj hvězdný koráb. (1)

Sektorové karty s římským číslem, které mají lícovou stranu orámovanou barevným okrajem, jsou **Náhradní karty**. Náhradní karty oddělte.



Zamíchejte do sebe všech 40 zbylých **sektorových karet** bez okrajů. Vytvořte 4 balíčky po 10 kartách a položte je mezi oba hvězdné koráby. Tyto balíčky jsou Vesmírné sektory, které budou cestovatelé během hry objevovat. (2)

Roztřídte **Náhradní karty** podle římských čísel do 4 balíčků. Zamíchejte každý balíček zvlášť a pak z nich vytvořte 1 velký balíček tak, že položíte lícem dolů nejprve balíček IV, na něj balíček III, pak II a nahoru I. Tento velký balíček už nemíchejte a položte jej na jednu stranu hrací plochy. (3)

Karty misí mají na zadní straně nápis „Galaktická rada“ (Der Galaktische Rat) a číslo. Rozdělte a zamíchejte je podle čísel. Vzniknou tak 4 balíčky. Poskládejte je na sebe stejně jako náhradní karty. Karty s číslem 4 budou dole, karty s číslem 1 úplně nahoře. Položte tento balíček na jednu stranu hrací plochy a otočte před něj 3 vrchní karty lícem nahoru. (4)



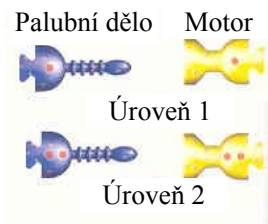
Během hry mohou hráči své hvězdné koráby vylepšovat kartami Modul.

Každý hráč si vezme 6 karet **Modul I** se svým erbem na rubu karty. Nejdříve si každý hráč tajně zvolí Modul, se kterým chce začít hru. Pouze výhody těchto Modulů jsou k dispozici již na začátku hry. Když mají oba hráči vybráno, tak položí svůj zvolený Modul lícem nahoru na libovolné prázdné políčko ve svém hvězdném korábu. Ostatní Moduly jsou libovolně rozloženy rubem (erbem) nahoru na 5 zbylých volných políčkách. (5)

Tip: V první hře by měli oba hráči odkrýt modul „Logistika“.

6 karet **Modul II** je položeno jako balíček rubem nahoru vedle hvězdných lodí. (6)

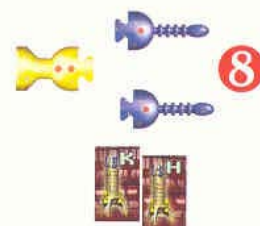
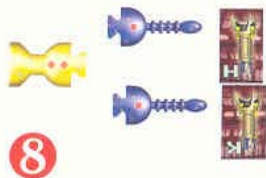
Každý hráč dostane **3 palubní děla** a **3 motory**. Motory a děla jsou oboustranné. Jedna strana ukazuje úroveň I (1 bod), druhá strana úroveň II (2 body).



Na začátku hry má každý hvězdný koráb 2 motory a 1 dělo, vše na úrovni I. Každý hráč proto zastrčí do otvoru na přídí 1 dělo a motory do dvou otvorů na zádi. (7) Zbývající děla a motory si umístí každý hráč napravo vedle svého hvězdného korábu. (8)

Každý hráč dostane **25 Astro** a položí si je vlevo dolů vedle svého hvězdného korábu. (9) Zbylé mince patří do „banku“ umístěnému vpravo vedle balíčků Sektorů. (10)

Obě **kostky** a **Karty speciálních vítězných bodů** „Přítel národů“ a „Hrdina národů“ se připraví na volné místo.



CÍL HRY

První hráč, který dosáhne 10 vítězných bodů, vyhrává hru. Každý hráč má na začátku hry jednu kolonii, takže každý hráč začíná s jedním vítězným bodem.



PRŮBĚH HRY

Fáze kola

Začíná hráč s erbem měsíce. Tah hráče se dělí na 3 fáze:

1. **Produkční fáze**
2. **Letová fáze**
3. **Obchodní a stavební fáze**

Po skončení třetí fáze je na řadě spoluhráč.

1. PRODUKČNÍ FÁZE

Hráč začíná svůj tah tím, že hodí **žlutou** kostkou. **Oba** hráči nyní obdrží za kolonii, na které je zobrazeno hozené číslo, jednu surovinu (omezení produkce viz níže). Kdo má postaven modul „Vědy“ nebo „Produkce“ dostane také body vědy případně obchodní body, pokud by na těchto modulech bylo zobrazeno hozené číslo. Kdo získá jednu surovinu, ten otočí indikátor v příslušném skladu o jednu úroveň doprava (o 90 stupňů). Je-li sklad prázdný, tak se indikátor surovin překlápí.

Kdo získá jeden bod vědy, tak obdobně postupuje s indikátorem v Laboratoři. Body vědy nejsou jako suroviny. Při produkci surovin platí dvě omezení:

• 1) Kapacita skladu

Pokud není postaven modul „Logistika“, smí být v každém skladu nejvýše **2 suroviny**. Modul „Logistika I“ umožňuje uskladnit až 3 suroviny a modul „Logistika II“ umožňuje skladovat až 4 suroviny. Pokud vyprodukovanou surovinu nelze ihned umístit do příslušného skladu, tak je ztracena. **Laboratoř** může obsahovat vždy až **4 body vědy**.

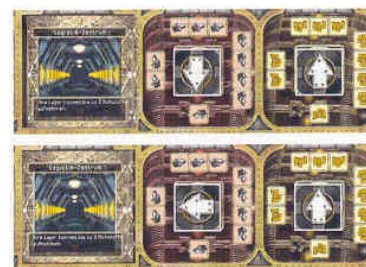
• 2) Omezení produkce

Pokud má hráč několik kolonií se stejným číslem kostky, tak produkuje pouze jedna z těchto kolonií. Hráč se sám rozhodne, která kolonie produkuje.

Příklad: Hráč má koloniální planety jako na obrázku a hodil na kostce „2“.



Hráč se musí rozhodnout, zda bude produkovat jeho rudná nebo karbonová kolonie. Rozhodne se pro rudnou kolonii a otočí tedy indikátor ve svém skladu rudy na 2 suroviny. Pokud by hodil „1“, přišel by o svou produkci paliva, protože jeho sklad paliva už je plný (neboť s modulem „Logistika I“ smí ve svých skladech mít pouze 3 suroviny).



Výsledek na kostce ovlivňuje také **rychlost** hráčova hvězdného korábu (viz Letová fáze). Hráč nyní položí žlutou kostku - **aniž by změnil číslo na kostce** - vedle motorů na zádi svého hvězdného korábu.

2. LETOVÁ FÁZE

Čtyři balíčky karet uprostřed představují čtyři **vesmírné sektory** galaxie. Každá z 10ti karet jednoho sektoru znázorňuje jednu **část** tohoto sektoru. Na začátku své letové fáze se hráč musí rozhodnout, do kterého sektoru chce se svým hvězdným korábem letět. Ohlásí „Let do sektoru“ a spoluhráč poté postupně otáčí karty tohoto sektoru. Pokaždé, když je karta otočena, tak hráč „letí“ do této části sektoru.

RYCHLOST LETU

Počet sektorových karet, které může hráč během svého kola proletět, závisí na **rychlosti** jeho hvězdného korábu. Základní rychlost je rovna počtu motorů na zádi, přičemž motory úrovně 2 se počítají dvakrát (každý motor úrovně I dává k základní rychlosti 1 bod, motor s úrovní II dává 2 body). K určení rychlosti letu se sečte základní rychlost a číslo hozené na žluté kostce v předchozí fázi.

Příklad: Hráč se dvěma motory úrovně I a jedním úrovně II hodil na začátku kola na žluté kostce „3“.

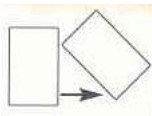


Rychlost jeho hvězdného korábu je 6, takže hráč může letět až 6 sektorových karet daleko.

Let

Hráč se rozhodne, do kterého ze 4 vesmírných sektorů (balíčků) chce letět. Jeho **spoluhráč** si vezme zvolený sektorový balíček **do ruky**, otočí vrchní kartu a položí ji lícem nahoru vedle balíčků sektorů (s výjimkou pirátů, viz „Piráti“).

Podle otočené karty se hráč rozhodne, jestli chce provést nějakou **akci** (viz níže). Provádí-li hráč nějakou akci, tak je to označeno **otočením karty o 45 stupňů**. Poté spoluhráč otočí další kartu. Každá nová karta je položena napravo od předchozí položené karty. Tímto je vytvořena řada karet, která se nazývá „**Letová sekvence**“.



KONEC LETOVÉ FÁZE

Let hráče končí ve chvíli, když:

- rychlost letu odpovídá počtu odkrytých sektorových karet, **nebo předtím**, když
- hráč provede **2 akce** (modul „Velín“ umožňuje 3 případně 4 akce), nebo když
- hráč prohraje boj proti **pirátům** (viz „Piráti“), nebo když
- hráč dobrovolně svůj let předčasně ukončí.

Míchání balíčků sektoru

Po ukončení letu posbírámá spoluhráč karty letové sekvence a **zamíchá je** dohromady se zbývajících kartami tohoto sektorového balíčku. Balíček nakonec opět položí zpět na své původní místo.

Příklad: Hráčův hvězdný koráb má rychlost „5“. Tato rychlost mu umožňuje letět až 5 sektorových karet daleko. Hráč se rozhodne letět do druhého sektoru zleva. Spoluhráč vezme balíček do ruky a odkryje první kartu. Hráč provede s touto kartou akci a otáčí ji o 45 stupňů. Spoluhráč odkryje druhou kartu a potom třetí. U třetí karty se hráč zase rozhodne pro akci. Tato druhá akce ukončila předčasně jeho letovou fázi.



AKCE BĚHEM LETOVÉ FÁZE

V závislosti na odhalené kartě může hráč provést následující akce:

- A. Nákup nebo prodej surovin
- B. Založení obchodní stanice
- C. Založení kolonie
- D. Nákup nebo prodej bodů vědy
- E. Splnění mise pro Galaktickou radu

A. Nákup nebo prodej surovin

Pokud byla otočena Obchodní planeta, může hráč koupit nebo prodat vyobrazenou surovinu (obousměrná šipka). Kupuje-li hráč jednu nebo více surovin, musí zaplatit do banku za každou surovinu tolik Astra, jaká je cena uvedená na kartě.



Podle toho natočí indikátor surovin v příslušném skladu tolikrát doprava, kolik surovin koupil. V zásadě je možno koupit tolik surovin, kolik je místa ve skladu (pozor na kapacitu skladu!).

Prodává-li jednu nebo více surovin, tak natočí indikátor surovin v příslušném skladu tolikrát doleva, případně jej překloupí, prodá-li poslední surovinu ze skladu. Pak si vezme z banku tolik Astra za prodej každé suroviny, kolik je vyznačeno na kartě.

Důležitý tip: Obchodování s planetami je hlavní aspekt této hry. Pouze ti, kdož suroviny výhodně nakupují a přiletí na planety, kde zase suroviny lukrativně prodají, si přijdou na dostatečné množství Astra a mohou uspět ve hře.

Pokud je během letu odhalena Základna Diplomátů, může hráč pouze kupovat za 3 Astra **jednu** libovolnou surovinu. Prodej surovin zde není možný.



B. Založení obchodní stanice

Některé obchodní planety a mimozemské základny mají symbol „H“ a bod přátelství (ruce). Také tyto planety případně základny mohou být použity k nákupu nebo prodeji surovin. Anebo, pokud si přeje, může zde hráč založit Obchodní stanici. Na to však musí disponovat jednou obchodní lodí ve svém hangáru. Pokud si zvolíte stavbu stanice, nemůže hráč na této planetě měnit suroviny (ve své letové fázi).



Pokud hráč chce a může vybudovat obchodní stanici:

- přemístí obchodní loď z hangáru zpět do své zásoby,
- potom si vezme obchodní planetu (resp. mimozemskou základnu) z letové sekvence a položí ji pod svůj hvězdný koráb.

Kdo založil obchodní stanici, ten smí tuto obchodní planetu či základnu použít už v **následující Obchodní a stavební fázi** (ne v Letové fázi) k nákupu nebo prodeji příslušných surovin.

C. Založení kolonie

Pokud byla otočena karta s koloniální planetou („K“) a hráč ve svém hangáru disponuje koloniální lodí, tak může na této planetě vybudovat kolonii:



- přemístí z hangáru koloniální loď zpět do své zásoby
- potom si vezme koloniální planetu z letové sekvence a položí ji pod svůj hvězdný koráb.

Od této chvíle bude hráč z této planety získávat suroviny (viz. 1. Produkční fáze a hod kostkou).

Pozor: Sektorové balíčky musí mít vždy přesně **10 karet**. Proto musí být **každá karta**, která byla odstraněna z letové sekvence, **ihned** nahrazena vrchní kartou z balíčku náhradních karet (viz. Karty Náhradního balíčku). Nová karta se pokládá **lícem nahoru** na místo odebrané karty. Natočte ji o **45 stupňů**, aby bylo jasné, že karta souvisí s použitím akce (Založení kolonie nebo obchodní stanice).

D. Nákup nebo prodej vědeckých bodů

Pokud spoluhráč otočí kartu „Galaktická knihovna“, tak si hráč smí koupit tolik bodů vědy, kolik může umístit ve své laboratoři (maximálně 4). Za každý koupený bod vědy natočí hráč indikátor vědy o úroveň výše. Za každý bod vědy hráč zaplatí do banku 3 Astra. Hráč může ovšem také za 3 Astra body vědy prodávat.



E. Splnění mise pro Galaktickou radu

Planety Pallas, Hades, Picasso a Poseidon jsou cílové planety karet Misí. Na těchto planetách můžete plnit úkoly, popsané na kartách Misí. Tyto karty popisují určité mise a ukazují, jak je mají cestovatelé splnit. Pokud hráč navštíví některou z těchto planet a splní požadavky mise, dostanete odměnu ve formě vyznamenání, surovin, Astra nebo vítězných bodů. Je-li mise splněna a na kartě není zobrazeno žádné vyznamenání ani vítězný bod, tak se karta odloží vedle balíčku karet Misí. Pokud je na ní zobrazeno vyznamenání nebo vítězný bod, tak si kartu vezme hráč a položí si ji lícem nahoru pod svůj hvězdný koráb (případně k ostatním kartám s vyznamenáním).



Příklad: Byla otočena karta Pallas. Hráč vlastní obchodní zboží. Odebere jedno obchodní zboží ve svém skladu a získá za to libovolnou surovinu. Kartu Mise pokládá pod svůj hvězdný koráb (případně k ostatním kartám s vyznamenáním).



Byla-li mise splněna, je tažena nová karta Misí z balíčku. Pokud je cílová planeta na nové kartě stejná jako planeta na odstraněné kartě, tak už hráč nemůže plnit misi z nové karty ve své aktuální letové fázi. Pokud již na začátku letové fáze leží odkryté 2 karty se stejnou cílovou planetou, může si hráč vybrat, kterou z misí chce splnit. Může také splnit obě, na což potom ale spotřebuje 2 akce.

PIRÁTI

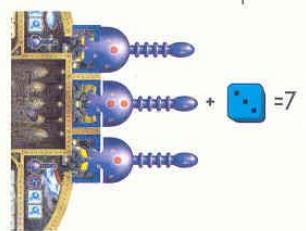
Pokud během letové fáze otočí spoluhráč kartu Pirát, tak ji ihned neukazuje. Namísto toho přečtete nahlas první odstavec textu na kartě a počká na rozhodnutí hráče. Poté, co se hráč rozhodl, pokládá kartu lícem nahoru do letové sekvence.

Pokud hráč přistoupí na požadavek pirátů, pak zaplatí požadované Astro do banku. Pirát je spokojen a spoluhráč otáčí další kartu. Pokud nezaplatí, protože nemůže nebo nechce, dojde k boji.

Boj s pirátem

Nejdříve hází hráč **modrou** bojovou kostkou. K hodu přičtete počet svých palubních děl, přičemž palubní děla úrovně II se počítají za dvě. Tím získá svou výslednou bojovou sílu.

Na příkladu vpravo je bojová síla hráče „7“.



Spoluhráč hází kostkou za piráty a k hodu přičte počet palubních děl zobrazených na kartě piráta. Pokud je bojová síla hráče vyšší nebo stejná, tak vyhrává. Jinak vyhrává pirát.

Pirát zvítězil

Pokud pirát vyhraje boj, tak v každém případě končí letová fáze hráče. Se silnějšími piráty může kromě toho dojít i ke ztrátě děl, motorů či modulů.

Přitom platí: Nejdříve je odstraněn motor případně dělo úrovně I. Pokud má hráč dělo případně motor pouze úrovně II, tak je dělo případně motor úrovně II nahrazen úrovní I

(otočeno). Pokud je zničen modul, tak si hráč může vybrat, zda odstraní modul úrovně I nebo II. Pokud odstraní modul úrovně II, zůstává mu pod ním ležící modul úrovně I.

Pirát prohrál

Pokud hráč piráta porazil, tak dostane Astro nebo suroviny podle karty. Navíc obdrží 1 vyznamenání: kartu piráta si bere a pokládá ji pod svůj hvězdný koráb (případně k ostatním kartám s vyznamenáním). Spoluhráč poté táhne kartu z náhradního balíčku a položí ji lícem nahoru namísto odstraněné karty.

Setkání s piráty se nepočítá jako akce!

Proto není karta piráta (nebo nová karta z náhradního balíčku při porážce pirátů) otočena o 45 stupňů.

3. OBCHODNÍ A STAVEBNÍ FÁZE

A) STAVĚNÍ

Po ukončení své letové fáze smí hráč po zaplacení surovin:

- postavit **koloniální** a **obchodní loď** a
- vybavit svůj hvězdný koráb **palubními děly**, **motory** nebo **moduly**

Stavební náklady příslušných objektů jsou vyznačeny na volných plochách hvězdných korábů případně na zadních stranách modulů. Po každém zaplacení surovin je indikátor surovin v příslušném skladu ihned otočen doleva případně překlopen, pokud byla vydána poslední surovina z tohoto skladu.

1. KOLONIÁLNÍ LOĎ

Koloniální loď stojí každá po jedné jednotce rudy, paliva a jídla.



K postavení koloniální lodi musí být alespoň jedno místo v hangáru volné. Pokud je tato podmínka splněna a hráč zaplatil suroviny, tak si vezme destičku Koloniální loď ze své zásoby a položí ji do hangáru ve svém kosmickém korábu.

2. OBCHODNÍ LOĎ

Obchodní loď stojí každá po jedné jednotce rudy, paliva a obchodního zboží.



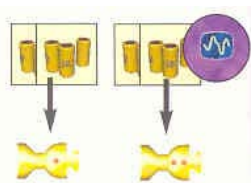
K postavení obchodní lodi musí být alespoň jedno místo v hangáru volné. Pokud je tato podmínka splněna a hráč zaplatil suroviny, tak si vezme destičku Obchodní loď ze své zásoby a položí ji do hangáru ve svém kosmickém korábu.

Samozřejmě může mít hráč v hangáru také 2 koloniální lodě nebo 2 obchodní lodě. Ale nikdy nemůže mít více než 2 lodě dohromady.

3. MOTOR

Motor úrovně I stojí dvě jednotky paliva.

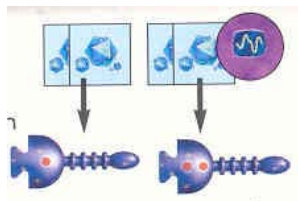
Vkládá se do jednoho ze tří otvorů na zádi hvězdného korábu. Motor úrovně I může být po zaplacení dvou jednotek paliva a jednoho bodu vědy vylepšen na motor úrovně II. Motor se potom jednoduše překlápí.



4. PALUBNÍ DĚLO

Dělo úrovně I stojí dvě jednotky karbonu.

Vkládá se do jednoho ze tří otvorů na přídí hvězdného korábu. Dělo úrovně I může být po zaplacení dvou jednotek karbonu a jednoho bodu vědy vylepšeno na dělo úrovně II. Dělo se potom jednoduše překlápí.



5. MODUL I

Každý modul úrovně I stojí 1 rudu, 1 karbon a 1 jídlo.

Po zaplacení těchto surovin může hráč překlápět libovolný zakrytý modul úrovně I. Od té chvíle smí hráč využívat jeho nové vlastnosti.



Modul Logistika (Logistikzentrum)

Postavení tohoto modulu umožňuje hráči uskladnění až 3 surovin v každém jeho skladu.



Modul Velín (Verwaltungszentrum)

Hráč smí provést během své letové fáze až 3 akce.



Modul Senzory (Nachrichtenzentrum)

Když se hráč na začátku své letové fáze rozhodne pro jeden ze 4 sektorů, tak se smí podívat na první dvě karty. Každou kartu buď umístíte do spodní balíčku nebo ji ponechte nahoře. Pokud hráč ponechá obě karty vedle sebe, tak může určit jejich pořadí, a teprve potom je dá svému spoluhráči do balíčku a začne svůj let.



Obchodní modul (Handelszentrum)

Hráč s tímto modulem si smí koupit jednu surovinu dle svého výběru od soupeře za 2 Astra: Dá protihráči 2 Astra, otočí indikátor v příslušném skladu o jednu úroveň doprava, zatímco spoluhráč otočí svůj indikátor v příslušném skladu doleva. Spoluhráč se nemůže proti tomuto „nucenému nákupu“ bránit.



Vědecký modul (Wissenschafts-Zentrum)

Pokud se číslo na žluté kostce, po hodu obou hráčů na začátku tahu, shoduje s číslem na vědeckém modulu, tak hráč, který má postaven tento modul, dostane jeden vědecký bod: otočí indikátor bodů vědy ve své laboratoři doprava (pokud je ještě v laboratoři místo).



Produkční modul (Produktions-Zentrum)

Pokud se číslo na žluté kostce, po hodu obou hráčů na začátku tahu, shoduje s číslem na produkčním modulu, tak hráč, který má postaven tento modul, dostane jedno obchodní zboží: otočí indikátor surovin ve svém skladu obchodního zboží o jednu úroveň doprava.



6. MODUL II

Každý modul úrovně I může být vylepšen na modul úrovně II. Modul úrovně II zvětšuje výhody modulu úrovně I a navíc obsahuje jeden vítězný bod. Kdo chce stavět modul úrovně II, tak musí mít nejdříve postaven příslušný modul úrovně I. Modul úrovně II stojí 1 rudu, 1 karbon a 2 jídla. Po zaplacení těchto surovin vyhledá hráč příslušný modul v balíčku modulů úrovně II a položí jej lícem nahoru na příslušný modul úrovně I.



Příklad: Hráčův hvězdný koráb obsahuje „Vědecký modul úrovně I“. Hráč platí 1 rudu, 1 karbon a 2 jídla a bere si z balíčku modulů úrovně II kartu „Vědecký modul úrovně II“. Pokládá tuto kartu na vědecký modul úrovně I a od této chvíle dostane jeden bod vědy, pokud na produkční (žluté) kostce padne „2“ nebo „3“.



Pozor: Každá karta modulu úrovně II je ve hře pouze jednou, takže vždy jen jeden hráč může vylepšit příslušný modul na úroveň II.

B) OBCHODOVÁNÍ

Velmi často se stává, že by hráč rád něco postavil, ale chybí mu suroviny. Tady pomáhají planety, na kterých má hráč založeny obchodní stanice a má je položeny pod svým hvězdným korábem.

Pokaždé, když se hráč nachází ve své Obchodní a stavební fázi, může k nákupu nebo prodeji surovin či bodů vědy použít až 2 tyto obchodní planety.

Při použití obchodní planety smí hráč koupit tolik surovin, kolik se mu vejde do příslušného skladu, případně prodat tolik surovin, jakou má zásobu v příslušném skladu. Není dovoleno použít stejnou planetu vícekrát za sebou (třeba takto: nákup – stavění – nákup – stavění).

Příklad: Hráč má 2 jednotky karbonu ve svém skladu a potřebuje rudu. Vlastní tři obchodní planety: na rudu, palivo a karbon (1).

Beispiel:



Za 3 Astro by si mohl nakoupit 1 rudu na své obchodní planetě. Bohužel jeho Astro došlo. Takže nejdříve prodá dva karbony na své obchodní planetě. Překlopí indikátor surovin na rubovou stranu a vezme si z banku 6 Astro (2).



Potom si koupí za 3 Astro 1 rudu na své obchodní planetě (3) a zbývají mu ještě 3 Astra na pozdější nákupy. Protože již využil své dvě obchodní planety, tak už nemůže nakupovat v tomto kole na své obchodní planetě žádné palivo.

Hráč se může také pokusit vyměnit potřebné suroviny se spoluhráčem. Může mu za to nabídnout suroviny, vědecké body nebo Astra. Pokud nastala výměna, oba hráči ji zaznamenají otočením příslušných indikátorů ve skladech případně v laboratoři. Po výstavbě „Obchodního modulu“ může hráč přinutit svého spoluhráče k prodeji jedné suroviny za 2 Astro.

Obchodovat smí hráč kdykoli během Obchodní a stavební fáze, nezávisle na tom, zda napřed stavěl nebo ne.

Karty speciálních vítězných bodů

a) „PŘÍTEL LIDU“

Kdo má jako první tři symboly Přátelství (Obchodní planety), ten získá tuto speciální kartu. Karta se počítá jako jeden vítězný bod. Poté platí: kartu obdrží vždy hráč s větším počtem symbolů Přátelství. Pokud mají oba hráči stejné množství symbolů Přátelství, tak karta nenáleží žádnému hráči.



b) „HRDINA LIDU“

Kdo má jako první tři vyznamenání (karty s vyznamenáním), ten získá tuto speciální kartu. Karta se počítá jako jeden vítězný bod. Poté platí: kartu obdrží vždy hráč s větším počtem Vyznamenání. Pokud mají oba hráči stejné množství Vyznamenání, tak karta nenáleží žádnému hráči.



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy hráč, který je na tahu, získá celkově alespoň 10 vítězných bodů. Tento hráč je vítěz!

DODATEK

BALÍČEK NÁHRADNÍCH KARET

Vždy po odebrání karty z letové sekvence, kvůli založení kolonie či obchodní stanice nebo kvůli vítězství nad piráty, se musí původní karta nahradit kartou z náhradního balíčku. Náhradní balíček obsahuje další kolonie, piráty a obchodní planety (viz přehled níže).

Kromě toho ještě náhradní balíček obsahuje:

Základna Obchodníků

Je-li vyložena tato karta během letu, tak hráč smí prodat 2 libovolné suroviny (i rozdílné) za 3 Astra každou. Nákup surovin zde není možný.



Základna Zelených

Je-li vyložena tato karta během letu, tak hráč smí prodat za 4 Astra **1 bod vědy**. Nákup bodů vědy zde není možný.



Základna Vědců

Je-li vyložena tato karta během letu, tak hráč smí koupit za 2 Astra **1 bod vědy**. Prodej bodů vědy zde není možný.



Základna Diplomátů

Je-li vyložena tato karta během letu, tak hráč smí koupit za 3 Astra **1 libovolnou surovinu**. Prodej surovin zde není možný.



Využívá-li hráč během svého letu jednu ze 4 výše popsanych karet základen, počítá se to samozřejmě jako akce. Pokud je na kartě se základnou mimozemšťanů symbol „H“, smí na ni hráč zřídit svou obchodní stanici (viz akce „Založení obchodní stanice“). Pokud hráč díky založení obchodní stanice získá některou z těchto karet, smí ji využívat ve své Obchodní a stavební fázi. Ovšem smí, jak je uvedeno v textu na jednotlivých kartách, vždy pouze jednu surovinu koupit nebo prodat (Obchodníci: 2 suroviny), případně koupit nebo prodat jeden bod vědy.

Ztracené planety

Tato karta je „doplňující karta“. Není možné na ní provádět žádnou akci. Stojí to pouze délku letu, protože se ztracená planeta počítá také jako vyložená karta.



Median

Tato karta umožňuje provést pouze jednu akci. Kdo ji získá jako obchodní stanici, tak dostane dva přátelské body navíc.



TIPY PRO HRU

HERNÍ ČAS A STRATEGIE

Zkušení hráči odehrají „Hvězdný koráb Katan“ přibližně za hodinu. Dvěma nováčkům může hra trvat i více než dvě hodiny. Důvod tohoto zdržení je často v podcenění role obchodních planet. Zatímco v deskové hře „Sternenfahrer von Catan“ se vyráběly suroviny převážně v koloniích, tak v této hře hrají kolonie spíše podružnou roli.

Ve hře „Hvězdný koráb Katan“ je velmi důležité mít stále dostatečný počet Astra. Astra můžete vydělat letem na obchodní planety s vysokou výkupní cenou za suroviny nebo za body vědy. Kdo dříve prodá příznivě nakoupené suroviny nebo body vědy, ten zvýší svůj zisk.

Za tento zisk může hráč zase během letové fáze nakupovat suroviny za příznivé ceny na obchodních planetách. Samozřejmě, že tato „obchodní strategie“ funguje pouze tehdy, když si hráč zapamatuje, ve kterých sektorech se nachází planety s výhodným nákupem případně prodejem.

ZAPOMNĚLI JSTE DOPLNIT LETOVOU SEKVENCI?

V zápalu boje se vám může stát, že zapomenete nahradit odebranou kartu z letové sekvence náhradní kartou. Není to hrozné. Občas před zamícháním sektoru zkontrolujte, zda obsahuje 10 karet. Neobsahuje-li, tak sektor doplňte o vrchní kartu z náhradního balíčku. Předtím tuto kartu ale ukažte i svému spoluhráči!

KOMPENZACE ZKUŠENOSTI HRÁČŮ

Pokud hraje zkušený hráč proti začátečníkovi, je velmi pravděpodobné, že jej porazí s velkým náskokem. Aby měl šanci i začátečník, tak se můžete dohodnout na následujících pravidlech:

- začátečník dostane do úvodu hry 30 Astro, zatímco zkušený hráč jen 20.
- začátečník začíná hru se 3 motory a 2 palubními děly

USPOŘÁDÁNÍ A PŘEHLED

Během hry se pod hvězdným korábem u každého hráče nashromáždí větší množství karet ve formě kolonií, obchodních planet nebo vyznamenání. Aby hráč neztratil přehled, měl by si karty stejného druhu klást na sebe tak, aby u spodních karet viděl pouze hlavní důležité symboly.



VARIANTA

Pokud chcete hru ještě napínavější a chcete zažít ještě více překvapení, zkuste hrát takto: když se doplňuje letová fáze kartou z náhradního balíčku, tak kartu do letové sekvence vkládejte skrytě.

SPECIÁLNÍ MÍCHÁNÍ SEKTOROVÝCH KARET (viz brožura prof.Easy)

- Vezměte všechny 4 balíčky a vyberte 12 karet, které mají u spodního okraje číslo s písmenem.
- Zamíchejte všech zbylých 28 karet a vytvořte 4 balíčky po 7 kartách.
- Nyní položte na každý balíček jednu kartu s písmenem C. Začněte **vaším levým balíčkem** a pokládejte karty v pořadí C1, C2, C3, C4 lícem dolů. Stejně tak rozdělte karty B1, B2, B3, B4 a pak také A1, A2, A3, A4.

Překlad: CAULY
přeloženo pro
www.svet-deskovych-her.cz

KARTY V BALÍČCÍCH SEKTORŮ

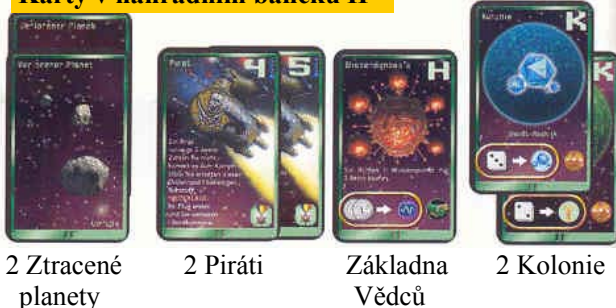
Obchodní planety, každá 5x:



Karty v náhradním balíčku I



Karty v náhradním balíčku II



Karty v náhradním balíčku III



Karty v náhradním balíčku IV



F A Q

- **Otázka:** Co je považováno za surovinu? Také „body vědy“ a „obchodní zboží“?
- **Odpověď:** Množství obchodního zboží, paliva, jídla, karbonu a rudy je označováno bílým indikátorem surovin v příslušných skladech. Tudíž i obchodní zboží patří do skupiny surovin.
Body vědy nejsou surovina. Množství bodů vědy je označován v Laboratoři fialovým indikátorem bodů vědy.
- **Otázka:** Má-li hráč několik kolonií se stejným číslem na kostce, tak platí pravidlo, že za příslušný hod kostkou může produkovat pouze jedna kolonie. Je do tohoto pravidla zahrnut i Vědecký a Produkční modul?
- **Odpověď:** Ne, to nejsou kolonie. Má-li hráč například kolonii i Produkční modul s „2“, tak dostane jak jednu surovinu ze své kolonie, tak i jedno obchodní zboží.
- **Otázka:** Nůž být Obchodní modul využit kdykoli během vlastního tahu, tudíž i během Letové fáze, nebo jen v Obchodní a stavební fázi?
- **Odpověď:** „Vynucený obchod“ díky Obchodnímu modulu je povolen pouze v Obchodní a stavební fázi.

SOUHRN KARET MISÍ

Úroveň 1

- **POSEIDON: Ekologická katastrofa (Umweltkrise)**

Daruj 1 bod vědy a obdržíš 3 ASTRA A 1 LIBOVOLNOU SUROVINU.

- **PICASSO: Dar od Diplomátů (Geschenk der Diplomaten)**

Po přistání na planetě obdržíš 1 SUROVINU DLE SVÉHO VÝBĚRU!

- **PALLAS: Dar od Obchodníků (Geschenk der Händler)**

Po přistání na planetě obdržíš 1 SUROVINU DLE SVÉHO VÝBĚRU!

Úroveň 2

- **PALLAS: Obchodní zakázka 1 (Handelsauftrag 1)**

Daruj 1 obchodní zboží a obdržíš TOTO VYZNAMENÁNÍ A 1 LIBOVOLNOU SUROVINU

- **PICASSO: Hladomor (Hungersnot)**

Daruj 1 jídlo a obdržíš TOTO VYZNAMENÁNÍ A 1 LIBOVOLNOU SUROVINU.

- **HADES: Hnízdo pirátů (Piratennest)**

Přileť na planetu s celkovou silou 3 děla a obdržíš 3 ASTRA A 1 LIBOVOLNOU SUROVINU.

Úroveň 3

- **PICASSO: Tísňové volání (Notruf)**

Přileť na planetu s celkovým pohonem 4 motory a obdržíš TOTO VYZNAMENÁNÍ A 1 LIBOVOLNOU SUROVINU

- **POSEIDON: Zasedání rady (Ratssitzung)**

Daruj 6 Astro a obdržíš A 2 LIBOVOLNÉ SUROVINY A TOTO VYZNAMENÁNÍ

- **HADES: Epidemie (Seuche)**

Daruj 2 body vědy a obdržíš TENTO VÍTĚZNÝ BOD.

Úroveň 4

- **POSEIDON: Obchodní zakázka 2 (Handelsauftrag 2)**

Daruj 2 obchodní zboží a obdržíš TOTO VYZNAMENÁNÍ A 2 LIBOVOLNÉ SUROVINY.

- **PALLAS: Monument (Denkmal)**

Daruj 2 rudy a 1 karbon a obdržíš TENTO VÍTĚZNÝ BOD.

- **HADES: Rekonstrukce (Wiederaufbau)**

Daruj 10 Aster a obdržíš TATO 2 VYZNAMENÁNÍ

Hvězdný koráb Katan Solitér (pro jednu osobu)

Verze 1.1 Owl goyerf@sympatico.ca (překlad Cauly)

Cílem hry je získat co nejvíce vítězných odů do té doby, dokud nevyčerpáte zásobu Astra, protože nyní musíte financovat každý let. Hra končí ihned, když nemůžete financovat let a poté se spočítají vaše vítězné body. Věřte nám, že když hrajete solitér, tak je obchod v této hře stále nejdůležitější.

Příprava hry:

- 1 - Stejně jako v originální hře pro dva hráče, ale vezmete si pouze jeden hvězdný koráb. Další hvězdný koráb není potřeba.
- 2 - Ponechte místo na hromádky Astra vedle každého ze čtyř balíčků Sektorů. To představuje jejich peněžní náklady. Na začátku hry je umístěno 1 Astro v peněžním skladu u každého balíčku. Takže během hry se tyto peněžní náklady zvedají s každou návštěvou daného sektoru.
- 3 - Odstraňte ze hry 2 speciální karty vítězných bodů. Nejsou použity.

Pravidla

Stejná jako při originální hře pro 2 hráče s následujícími výjimkami:

- Letová fáze: každý let MUSÍ být zaplacen; jestliže si to nemůžete dovolit, tak vaše hra okamžitě končí, a jsou spočítány vyše vítězné body. Během této fáze nemůžete obchodovat, tudíž musíte mít hotovost. Jakmile si vyberete, který Sektor chcete navštívit, tak musíte zaplatit 1 Astro plus množství Astra v peněžním skladu u sektorového balíčku, který chcete během této fáze navštívit. Tuto sumu zaplatíte do banky a banka přidá 1 Astro do tohoto peněžního skladu.
- Letová fáze: kdykoli během této fáze můžete utratit JEDEN bod vědy a zmenšit peněžní náklady v každém skladišti sektoru o 1 Astro. Odstraňte 1 Astro z každého peněžního skladu.
- Letová fáze: jelikož jste jediným hráčem v této hře, tak si sami v průběhu letové fáze otáčíte sektorové karty jednu po druhé. Můžete si nyní přečíst celou pirátskou kartu dříve, než se rozhodnete bojovat, ale nyní musíte mít sílu vyšší než pirát, abyste jej porazili. Při shodě prohráváte.
- Letová fáze: když musíte přidat náhradní kartu do sektoru, tak vezmete první 2 karty, jednu odstraníte ze hry a další vložíte do balíčku, aniž se na jakoukoli z nich podíváte.
- Obchodní a stavební fáze: můžete použít pouze JEDNU obchodní stanici za kolo.
- Obchodní a stavební fáze: když použijete Obchodní modul, tak se můžete pokusit koupit jakoukoli surovinu za 2 Astra hodem modrou kostkou. Jestliže padla stejná čísla, tak uspějete. Jestliže je výsledek jiný, tak jste neúspěšní. Máte jeden pokus za kolo. Samozřejmě, modul úrovně II vám umožňuje 2 pokusy.
- Bodování: když hra skončí, tak sečtete vítězné body podle normálních pravidel plus 1/3 bodu za každé vyznamenání a symbol přátelství.

Cena nákladů se zvedá postupně s každou návštěvou příslušného sektoru. Jestliže chcete navštívit stejný balíček, tak vás to bude stát více než navštívení balíčku nového. Toto vyrovnává hru a zamezí zablokování hry, jakmile najdete výnosný obchod uvnitř balíčku, neboť ten se stane čím dál dražší, až přestane být použitelný.

***Například:** Sektor už má cenu nákladů 3 Astro, zaplatíte 4 Astro do banky a banka přidá čtvrtý Astro k ceně nákladů, takže další návštěva bude stát 5 Astro.*

Nezapomeňte, že musíte mít dost hotovosti na další let, protože obchodování s vámi kontrolovanou obchodní stanicí se provádí pouze během Stavební a obchodní fáze. Věda hraje důležitou roli, neboť vám nyní umožňuje snižovat cenu nákladů. Obchodní modul je užitečný, ale má své hranice, stejně jako v normální hře, ve které váš protihráč utratí suroviny, takže je váš modul zbytečný.