

CATAN

BIG BOX

PRAVIDLA HRY

CZ

TŘETÍ EDICE

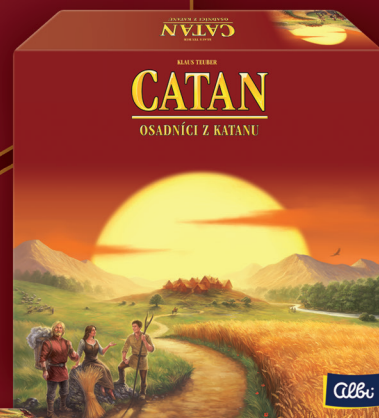
Srdečně vás vítáme na Catanu!

Díky Big Boxu odhalíte velkou rozmanitost hry CATAN. Nejdříve se naučíte pravidla *základní hry CATAN*. Poté můžete vyzkoušet jednotlivé scénáře. Základní hru i všechny scénáře můžete díky *doplňku pro 5-6 hráčů*, který je v tomto balení obsažen, hrát ve 3-6 hráčích.

Seznam potřebných komponentů i pravidla pro *doplňek pro 5-6 hráčů* a pravidla pro jednotlivé scénáře najdete v tomto sešitu za pravidly pro základní hru.

Abychom vám vstup do hry co nejvíce usnadnili, použili jsme pro základní hru několikadílný systém pravidel. Nejprve si prosím přečtete krátký úvodní přehled hry na straně 2 a 3. Poté si přečtete pravidla hry od strany 4 a již začnete hrát. Pokud budete mít během hry nějaké otázky, podívejte se do Almanachu k základní hře.

Přejeme příjemnou zábavu na Catanu!



Základní hra



Doplňek
pro 5-6 hráčů



Scénář
Nejlepší přátelé



Geografické scénáře
Pyrenejský poloostrov
a Rikša rallye



Sváteční scénáře
Santa Claus/Velikonoční zajiček

OBSAH

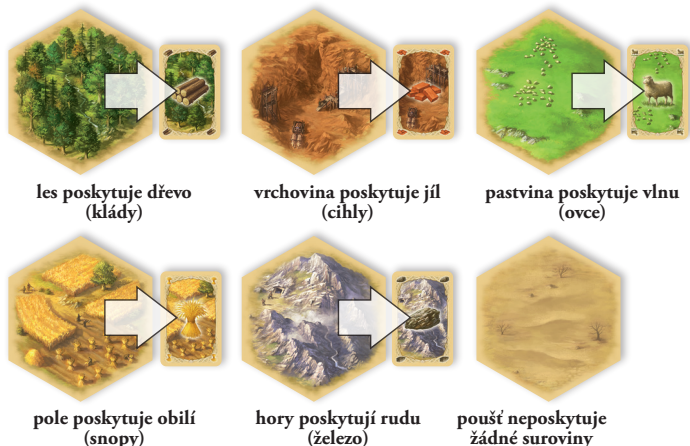
CATAN - základní hra	2
Doplňek pro 5-6 hráčů	7
Scénář Nejlepší přátelé/Tiráž	8
Scénář Velikonoční zajiček	10
Scénář Santa Claus	10
Scénář Pyrenejský poloostrov	11
Scénář Rikša rallye	14

CATAN – základní hra

Přehled hry

1 Leží před vámi ostrov Catan. Skládá se z 19 dílů pevniny obklopených mořem. Vaším úkolem je ostrov osídlit.

2 Na ostrově Catan se vyskytuje poušť a pět dalších druhů krajiny. Každý druh krajiny skýtá jiné suroviny.



3 Na začátku hry máte dvě vesnice a dvě silnice. Dvě vesnice znamenají již 2 body. Kdo získá nejdříve 10 bodů, zvítězí.

4 Abyste získali další body, musíte stavět silnice, vesnice a ty pak rozšiřovat na města. Za každé město získáte 2 body. Ale chcete-li stavět, potřebujete suroviny.

5 Jak se dostanete k surovinám? Úplně snadno – v každém tahu lze získat výnos z některé krajiny. Hází se 2 kostkami a podle jejich součtu se určí, které krajiny budou poskytovat výnosy. Každý díl krajiny je označen žetonem od 2 do 12. Např. hodí-li hráč na kostkách součet 3, vynášejí suroviny krajiny označené žetonem 3 (podle obrázku tedy les – dřevo a hory – rudu).

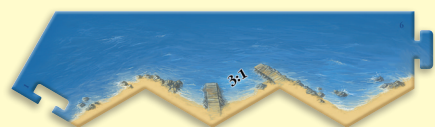
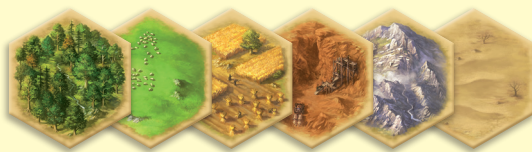
Počáteční rozmístění



HERNÍ MATERIÁL

19 šestihranných dílů krajiny

- les (4)
- pastvina (4)
- pole (4)
- vrchovina (3)
- hory (3)
- poušť (1)



6 částí rámu s 9 přístavy



18 žetonů s čísly

- 2 (1x)
- 3 (2x)
- 4 (2x)
- 5 (2x)
- 6 (2x)
- 8 (2x)
- 9 (2x)
- 10 (2x)
- 11 (2x)
- 12 (1x)

95 karet surovin (po 19 od každé)

- dřevo = klády = z lesa
- vlna = ovce = z pastviny
- obilí = snopy = z pole
- jlil = cihly = z vrchoviny
- ruda = železo = z hor



25 akčních karet

- Rytíř (14)
- Pokrok (6)
- Karta s vítězným bodem (5)



ní hry pro začátečníky



6 Suroviny si však berou jen ti hráči, kteří mají svou vesnici nebo město na křižovatce u daného dílu krajiny. Podle našeho obrázku vesnice bílého hráče (D) hraničí s lesem, vesnice modrého (B) a oranžového (C) s horami. Když padne na kostkách 3, bílý dostane 1 dřevo a oranžový a modrý dostanou každý 1 rudu.

7 Vždy je výhodnější, když vesnice hraničí s více krajinami (max. třemi). Vynáší tak svému majiteli více druhů surovin podle toho, jaké číslo padne. Na našem obrázku hraničí vesnice (B) modrého hráče s lesem, vrchovinou a horami.

8 Protože není možné, abyste měli vesnice či města u všech krajin a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny patrně pouze zřídka nebo vůbec. K budování nových staveb však budete potřebovat přesně dané kombinace surovin.

9 Z tohoto důvodu můžete obchodovat s ostatními hráči. Můžete jim nabízet suroviny na výměnu nebo je nechat, aby nabídku učinili oni sami. Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte surovinu, kterou nutně potřebujete k postavení nové vesnice.

10 Novou vesnici můžete postavit na volné křižovatce za předpokladu, že k ní vede jedna z vašich silnic. Na nejbližších sousedních křižovatkách však nesmí být žádné vesnice či města.

11 Dobře si však rozmyslete, kde svou vesnici postavíte! Na žetonech s čísly se nachází různě velké číslice. Čím je číslice větší, tím vyšší je pravděpodobnost, že dané číslo padne. Červená čísla „6“ a „8“ jsou největší, stejně jako pravděpodobnost, že výsledek hodu jim bude odpovídat. Čím častěji nějaké číslo padne, tím častěji poskytují krajiny s tímto číslem suroviny.



4 karty stavebních nákladů



2 zvláštní karty



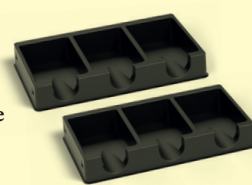
Nejdelší obchodní cesta

Největší vojsko



1 figurka zloděje

2 přihrádky na karty



4 krabičky na figurky

(Nutno sestavit před první hrou.)



Figurky (ve 4 barvách)

16 měst
20 vesnic
60 silnic



Město

Vesnice

Silnice



2 kostky

CATAN – základní hra

Tato pravidla obsahují všechny důležité informace ke hře. Budete-li v průběhu hry potřebovat více podrobností, vyhledejte si příslušné klíčové slovo (→) v Almanachu.

Počáteční rozmístění pro začátečníky

Herní plán sice může být pokaždé jiný, ale pro začátek doporučujeme postavit ostrov podle našeho obrázku na straně 2 a 3. Nabízí vyrovnané šance pro všechny hráče. Nejprve sestavte rám moře ze 6 částí, poté rozmístíte všechny díly krajiny a položte na ně žetony s čísly tak, jak je uvedeno. Dejte pozor na správné umístění přístavů.

Počáteční rozmístění pro pokročilé

Po jedné nebo dvou hrách si již můžete sestavovat herní plán variabilně. **Všechny potřebné informace** k sestavování naleznete v Almanachu pod heslem **Výstavba variabilního herního plánu** (→). Další užitečné tipy pak naleznete pod hesly **Fáze zakládání** (→) a **Taktika** (→).

PŘÍPRAVA

Počáteční rozmístění pro začátečníky

- Hráči si vyberou barvu a každý dostane 5 vesnic (→), 4 města (→) a 15 silnic (→). Každý hráč si na herní plán postaví 2 silnice a 2 vesnice podle obrázku na straně 2 a 3. Zbylý materiál si nechá před sebou. Pokud hrají jen 3 hráči, veškerý materiál červeného zůstane v krabici. Každý hráč si vezme kartu se stavebními náklady (→).
- Karty Nejdlejší obchodní cesta (→) a Největší vojsko (→) se připraví vedle herního plánu, stejně jako hrací kostky.



- Karty surovin se roztrídí a pět balíčků se položí lícem nahoru do příhrádek na karty. Příhrádky se položí vedle herního plánu.



- Akční karty (→) se promíchají a balíček se položí lícem dolů do poslední volné příhrádky.
- Pak si každý hráč vezme suroviny – výnosy (→) za svou vesnici označenou písmenem. Za každý díl krajiny hraničící s touto vesnicí si vezme jednu kartu příslušné suroviny.



Příklad: Modrý hráč dostane za svoji vesnici (B) úplně nahoře 1 dřevo, 1 jíl a 1 rudu. Oranžový hráč dostane za svoji vesnici (C) 1 rudu a 2 obilí.

- Hráči si své karty surovin drží tak, aby je ostatní neviděli.

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Začíná nejstarší hráč. Ten, kdo je na tahu, provádí níže uvedené kroky v určeném pořadí.

- Hodí kostkami, aby se určily výnosy surovin v tomto tahu. Výsledné číslo je platné pro všechny hráče.
- Může obchodovat (→), tj. směňovat suroviny se spoluhráči i se záměří (bankem).
- Také může stavět (→) silnice (→), vesnice (→), města (→) případně kupovat akční karty (→).

Hráč na tahu navíc může také zahrát akční kartu (→), a to v kterékoli fázi svého tahu (dokonce i před hodem kostkami). Jakmile hráč na tahu už nechce nic dělat, je na řadě jeho soused po levici, který provede tytéž kroky atd.

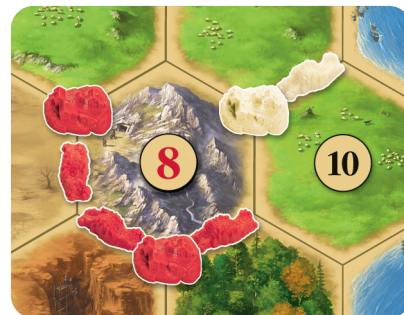
PRŮBĚH HRY DETAILNĚ

1. Výnosy surovin

Hráč začíná svůj tah tím, že hází oběma kostkami. Součet čísel určí krajiny, které poskytnou výnosy.

- Každý hráč, který má vesnici u krajiny s hozeným číslem, si vezme 1 kartu odpovídající suroviny. Má-li u této krajiny 2 nebo 3 vesnice, dostane surovinu za každou z nich. Pokud má u této krajiny město, dostane 2 suroviny.

Příklad: Pokud padne v součtu číslo „8“, obdrží červený hráč 2 rudy za obě své vesnice. Bílý hráč obdrží jednu rudu. Pokud by v součtu padlo číslo „10“, dostal by bílý hráč 1 vlnu. Kdyby si bílý hráč již rozšířil vesnici na město, obdržel by 2 vlny.



2. Obchod (→)

Poté může hráč obchodovat, aby si doplnil chybějící suroviny. Jsou dvě možnosti obchodování:

a) Vnitřní obchod (se spoluhráči) (→):

Ten, kdo je právě na řadě, může obchodovat se všemi spoluhráči. Hlásí, co potřebuje, případně co nabízí. Nebo se poptá, co kdo nabízí, a učiní protinabídku.

Důležité: Obchodovat je možné pouze s hráčem, který je na tahu, ostatní hráči nemohou obchodovat mezi sebou.

b) Obchod se zámořím (s bankem) (→):

Obchodovat lze i bez spoluhráčů!

- Hráč, který je na tahu, může kdykoliv směňovat libovolné suroviny v poměru 4 : 1, tj. odevzdat do banku 4 stejné suroviny a vezme si 1 jinou.
- Má-li hráč vesnici v přístavu (→), může obchodovat s bankem ve výhodnějším kurzu 3 : 1 (vymění jakékoli 3 stejné suroviny za 1 jinou) nebo v kurzu 2 : 1 ve specializovaném přístavu, kde je surovina, kterou lze výhodně směňovat, určena obrázkem.



Obchod se zámořím 4 : 1 bez přístavu



Obchod se zámořím 3 : 1 v přístavu



Obchod se zámořím 2 : 1 ve specializovaném přístavu na dřevo

3. Stavění (→)

A teď už je možné stavět, aby se hráči zvýšily výnosy surovin a také vzrostl počet jeho vítězných bodů (→).

- Kdo chce stavět, musí zaplatit určitou kombinací surovin (viz stavební náklady) a poté umístí své silnice, vesnice či města na herní plán. Nikdo nemůže postavit víc, než má v zásobě, tedy maximálně 5 vesnic, 4 města a 15 silnic.

a) Silnice (→):

cena: 1× jíl + 1× dřevo



- Silnice se staví na cesty. Na každé cestě (→) lze vybudovat jen 1 silnici.
- Každá nová silnice musí navazovat na již existující vlastní silnici, vesnici či město. Pokud k některé křižovatce vede hráčova silnice, ale stojí na ní spoluhráčova vesnice nebo město, nemůže zde daný hráč novou silnici postavit.

Příklad: Oranžový hráč může svoji novou silnici postavit na cesty označené modře, nemůže ji ale postavit na červeně označenou cestu.



- Souvislá řada silnic jednoho hráče se nazývá obchodní cesta. Má-li hráč souvislou obchodní cestu alespoň z pěti figurek silnic (odbočky se nepočítají), které nejsou přerušeny cizí vesnicí nebo městem, získává kartu Nejdelší obchodní cesta (→). Pokud se podaří jinému hráči postavit delší obchodní cestu, případně tato karta jemu. Karta Nejdelší obchodní cesta má hodnotu 2 vítězných bodů.



Příklad: Červený hráč má souvislou obchodní cestu ze 6 figurek silnic (odbočky se nepočítají), a tím získává kartu Nejdelší obchodní cesta. Obchodní cesta oranžového hráče je sice tvořena 7 silnicemi, ale je rozdělena červenou vesnicí na dvě části, tvořené 2 a 5 figurkami silnic.

b) Vesnice (→):



cena: 1× jíl + 1× dřevo + 1× vlna + 1× obilí

- Vesnice musí být vždy postavena pouze na křižovatce, ke které vede minimálně jedna vlastní silnice. Zároveň se musí dbát na pravidlo odstupu.
- **Pravidlo odstupu:** Vesnice může stát pouze na křižovatce (→), u které nejsou 3 sousední křižovatky zastavěné vesnicemi nebo městy (je jedno, komu patří).



Příklad: Oranžový hráč si může postavit vesnici pouze na modře označené křižovatce, protože červeně zvýrazněné křižovatky nesplňují pravidlo odstupu.

- Také za každou novou vesnici obdrží hráč odpovídající surovinu: vždy 1 kartu suroviny, když padne odpovídající číslo na kostkách.
- Každá vesnice se počítá za 1 vítězný bod.

CATAN – základní hra

c) Město (→):

cena: 3× ruda + 2× obilí

Město může vzniknout pouze rozšířením vesnice!



- Hráč, který je na tahu a chce rozšířit vesnici na město, si vezme vesnici zpátky do zásoby a postaví na herní plán místo ní město.
- Město přináší dvojnásobné výnosy, tedy 2 karty surovin.
- Město se počítá za **2 vítězné body**.

d) Akční karty (→):

cena: 1× ruda + 1× vlna + 1× obilí



- Kdo koupí akční kartu, vezme si vrchní kartu z balíčku akčních karet.
- Existují tyto 3 druhy akčních karet:



Rytíř (→), Pokrok (→) a karta s body (→).

- Akční kartu drží hráč zakrytou až do okamžiku použití, nejlépe tak, aby spoluhráči nemohli vyvozovat žádné závěry.

4. Mimořádné případy

a) Když padne „7“ (→):

- V okamžiku, kdy v součtu kostek padne „7“, žádný hráč nebere suroviny.
- Každý, kdo má více než 7 karet surovin, odevzdá podle svého výběru polovinu z nich do banku. Lichý počet se zaokrouhluje dolů (např. když má někdo 9 karet, musí 4 z nich odevzdat).
- Poté přemístí hráč zloděje (→) (viz body 1. a 2.).
 1. Hráč přemístí zloděje (→) na žeton jiného libovolného dílu krajiny.
 2. Pak ukradne 1 surovinu jednomu z hráčů, kteří u tohoto dílu krajiny mají vesnici nebo město. Okrádaný hráč drží karty lícem k sobě, aby nebyly vidět.
 3. Hráč na tahu pokračuje ve svém kole fází obchodování.

Důležité: Padne-li na kostkách číslo žetonu, na kterém stojí zloděj, majitelé přilehlých vesnic a měst neberou ŽADNÉ suroviny.

b) Akční karta (→):

Kdykoli ve svém tahu smí hráč zahrát právě 1 akční kartu - tedy i před hodem kostkami. **Nemůže** však zahrát akční kartu ve stejném tahu, kdy si ji koupil (výjimku představují karty s vítězným bodem, viz níže).

Zahranou akční kartu nechává hráč lícem nahoru před sebou.

Rytíř (→):



- Kdo zahraje kartu Rytíř, musí přemístit zloděje (viz výše 4a) body 1. a 2.).
- Kdo má jako první zahrané tři Rytíře, dostane kartu Největší vojsko v hodnotě 2 bodů.



Největší vojsko

- Získá-li jiný hráč vyšší počet Rytířů, karta (a tedy i body) se stěhuje k němu.

Pozor: Na rozdíl od karty s vítězným bodem (viz níže) nemůže hráč Rytíře zahrát ve stejném tahu, kdy si ho koupil, i kdyby takto mohl získat zvláštní kartu Největší vojsko a tím i potřebných 10, resp. 11 vítězných bodů. Musí počkat až do svého následujícího tahu (a doufat, že ho mezitím nikdo nepředběhne).

Pokrok (→):



Kdo zahraje tuto kartu, řídí se jejími pokyny. Poté se karta odstraní ze hry.

Karta s vítězným bodem (→):



Karty s vítěznými body nechává hráč ležet před sebou lícem dolů. Hraje je během svého tahu ve chvíli, kdy dosáhne **10 vítězných bodů**, a tedy vítězí. V takovém případě jich může zahrát i více najednou, včetně karty s vítězným bodem, kterou si v daném tahu koupil (a která mu přinesla vytoužený 10. bod).

KONEC HRY (→)

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhl **10 nebo více bodů**. Vyhrát může pouze hráč, který je právě na tahu a dosáhl v tomto tahu minimálně **10 bodů**.

CATAN – základní hra – doplněk pro 5–6 hráčů

HERNÍ MATERIÁL

- 11 šestiúhelníkových dílů krajiny: 2× les, pastvina, pole, vrchovina, hory; 1× poušť



- 25 karet surovin (5 od každého druhu)



- 9 akčních karet



- 2 kartonové „kameny“ s plastovými podstavci



- 2 karty stavebních nákladů • 4 části rámu



- 2 krabičky na figurky (nutno sestavit před první hrou)




- 2 sady figurek ve 2 barvách (každá sada: 4 města, 5 vesnic, 15 silnic)



- 28 žetonů s čísly



- Veškerý materiál ze hry CATAN – základní hra s výjimkou žetonů s čísly.

Upozornění: Aby se daly herní komponenty z různých produktů řady CATAN v případě potřeby snadno rozlišit, jsou díly krajiny a žetony s čísly z tohoto doplňku označeny symbolem: . Na dílech krajiny se nachází na lici v levém dolním rohu a na žetonech s čísly na rubu.

Jestliže znáte starší verze doplňku *základní hry CATAN* pro 5–6 hráčů, určitě si všimnete, že se již nepoužívá „mimořádná fáze stavění“. Místo ní je zavedeno zcela nové pravidlo. Pokud si budete chtít dohledat další podrobnosti k předchozím pravidlům, můžete tak učinit na stránce catan.de (v německém a anglickém jazyce).

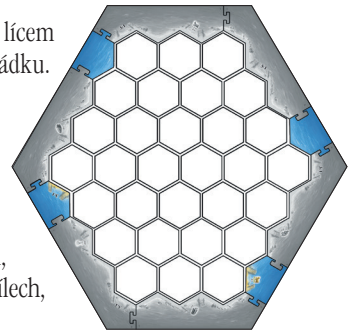
PŘÍPRAVA HRY

Pozor: Pro hru v pěti nebo v šesti hráčích budete potřebovat všechny šestiúhelníkové díly ze *základní hry CATAN* a zároveň všechny šestiúhelníkové díly z tohoto doplňku. Žetony s čísly však použijte pouze z tohoto doplňku!

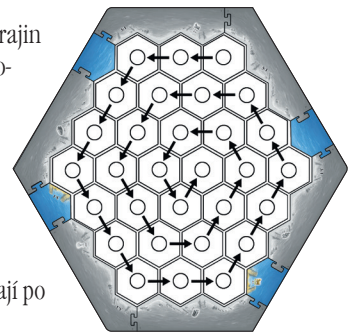
Nejprve složte dohromady rám, jenž sestává z 10 částí: 6 velkých ze *základní hry* a 4 malých z tohoto doplňku. Velké části rámu ze *základní hry* položte tak, aby byly vidět předtištěné přístavy. Malé části rámu z tohoto doplňku vložte mezi ně.

Ostrov tedy bude tvořit celkem 30 dílů krajiny ze *základní hry* i tohoto doplňku.

- Všechny díly pevniny zamíchejte lícem dolů a poté z nich vytvořte hromádku. Následně je po jednom umísťujte do sestaveného rámu, a přitom obraťte lícem nahoru: nejprve vznikne prostřední řada o 6 dílech, k ní budou přiléhat z obou stran dvě řady po 5 dílech, následovat budou dvě řady po 4 dílech, a nakonec dvě řady po 3 dílech.



- Nyní umístěte na jednotlivé díly krajiny všech 28 žetonů s čísly z tohoto doplňku. Začněte v jednom rohu žetonem s písmenem A a pokračujte po spirále směrem dovnitř podle abecedy. Žetony pokládejte čísly nahoru. Na poušti se žetony nedávají.



Upozornění: Poslední 3 žetony mají po dvou písmenech: Za, Zb a Zc.

- Zloděj začíná hru na jedné z obou pouští.
- Další kroky přípravy odpovídají základní hře.

ZAČÁTEK HRY

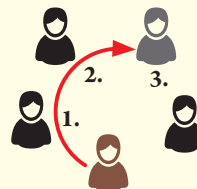
Začínajícího hráče určete hodem oběma kostkami. Komu padne nejvyšší součet, vezme si **žeton kamene s číslem 1**.

Třetí hráč po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče si vezme **žeton kamene s číslem 2**.

Nyní následuje fáze zakládání jako v *základní hře CATAN*.

5 HRÁČŮ

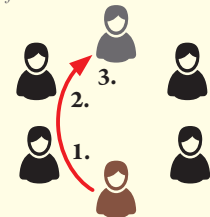
Třetí pozice nalevo od začínajícího hráče = kámen č. 2



Začínající hráč = kámen č. 1

6 HRÁČŮ

Třetí pozice nalevo od začínajícího hráče = kámen č. 2



Začínající hráč = kámen č. 1

PRŮBĚH HRY

Pravidla *základní hry CATAN* zůstávají v zásadě stejná. Změnu představuje skutečnost, že vždy jsou na tahu 2 hráči (kteří vlastní kameny č. 1 a 2).

CATAN – základní hra – Doplněk pro 5–6 hráčů

Nejprve odehraje svůj tah **hráč s kamenem č. 1**. Musí hodit na výnos surovin pro všechny hráče a poté smí obchodovat, stavět a zahrát jednu akční kartu (i před hodem kostkou).

Nyní přichází na tah **hráč s kamenem č. 2**. Ten smí měnit suroviny s bankem (ale ne se spoluhráči), stavět (včetně nákupu akčních karet) a zahrát jednu akční kartu (tu však nemůže zahrát před hodem hráče s kamenem č. 1).

Jakmile jsou oba hráči se vším hotovi, předá hráč s kamenem č. 1 svůj kámen a kostky svému sousedovi po levici. Hráč s kamenem č. 2. předá svůj kámen rovněž svému sousedovi po levici. Jako další přichází na řadu nový držitel kamene č. 1.

Přehled činností

Hráč s kamenem č. 1

- Hod na výnos surovin (povinný!)
- Obchodování se spoluhráči a s bankem
- Stavění (silnice, vesnice, města, nákup akčních karet)
- Zahrání 1 akční karty



Hráč s kamenem č. 2

- Obchodování s bankem (ne se spoluhráči)
- Stavění (silnice, vesnice, města, nákup akčních karet)
- Zahrání 1 akční karty



KONEC HRY

Hra končí i nadále v tahu, kdy některý hráč nashromáždí 10 či více vítězných bodů. Aby mohl zvítězit, musí být na řadě. Za hráče „na tahu“ se v tomto případě považují ti, kteří mají momentálně před sebou kameny. Jestliže by ve stejném tahu dosáhli 10 vítězných bodů oba, vítězí okamžitě hráč s kamenem č. 1. Hráč s kamenem č. 2 by pak už nepřišel vůbec na řadu.

Impressum

Big Box

Redakce edice 2023: Tina Landwehr-Rödde
Tvorba: Michaela Kienle
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Překlad: Václav Pražák

© 2023 CATAN GmbH
CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

© 2023 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
kosmos.de/servicecenter
Všechna práva vyhrazena. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 682941

CATAN – základní hra, CATAN – základní hra – Doplněk pro 5–6 hráčů

Autor: Klaus Teuber
© 1995, 1996 CATAN GmbH
Ilustrace: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Design figurek: Andreas Klobner
3D grafika: Andreas Resch
Technický vývoj produktu: Monika Schall
Redakce aktuální edice: Arnd Fischer, Jasmin Balle
Redakce: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Nejlepší přátelé

Námět: Klaus & Benjamin Teuber
© 2012, 2023 CATAN GmbH
Ilustrace: Michael Menzel, Claus Stephan

Grafika: Michaela Kienle
Produkce & tvorba pravidel: týmy Mayfair Games a CATAN GmbH

Velikonoční zajíček

Námět: Klaus Teuber
© 2020 CATAN GmbH
Ilustrace: David Bibián Fernandez
Grafika: Michaela Kienle, Alex O. Colón Hernández
Realizace: CATAN-Team

Santa Claus

Námět: Klaus Teuber
© 2021 CATAN GmbH
Ilustrace: Tanja Donner, Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Redakce: Arnd Fischer, Tobias Gayer

Pyrenejský poloostrov

Námět & design: Klaus Teuber
© 2013, 2023 CATAN GmbH
Tvorba herního plánu: Jesús Toirres Castro
Ilustrace krajiny: Michael Menzel
Ilustrace měst: Anoka Illustration & Design
Grafika: Michaela Kienle
Redakce: Martin Pflieger

Rikša rallye

Námět: Klaus Teuber
© 2015, 2023 CATAN GmbH
Ilustrace krajiny: Michael Menzel
Design scénáře: Ron Magin
Grafika a redakce: Ron Magin

CATAN – scénář Nejlepší přátelé

HERNÍ MATERIÁL

- 84 žetonů přízně



12 žetonů přízně cechu obchodníků



12 žetonů přízně cechu kupců



12 žetonů přízně cechu stavitelů silnic



24 žetonů přízně cechu učenců



24 žetonů přízně cechu architektů

- 1 deska cechů



- 12 žetonů Catanu



- Všechny herní komponenty ze *základní hry CATAN*, popřípadě z *doplnku pro 5–6 hráčů*.

PŘÍBĚH

Scénář Nejlepší přátelé lze hrát ve 3–6 hráčích. Na Catanu zažíváme období spolupráce a harmonie! Rozdáváme suroviny, abychom pomohli zaostávajícím spoluhráčům. Zloděje přemisťujeme do vzdálených oblastí, abychom svým spoluhráčům zajistili bezpečí. Nebojíme se vynaložit námahu, abychom své silnice připojili k sousedově soustavě osídlení. Není to nějaká bláznivá hra?

Ale ne! Díky cechům na Catanu je takovéto „ušlechtilé“ chování odměňováno příslušnou „přízní“. Přízeň poskytuje různé výhody, jako je bezplatná stavba silnic, akční karty, libovolné suroviny, výhodné možnosti obchodování nebo zisk vítězných bodů.

Hmm... pokud tedy pravá nezištnost skutečně existuje, není to v tomto scénáři.

PŘÍPRAVA HRY

- *Základní hru CATAN*, případně *doplněk pro 5–6 hráčů* připravte jako obvykle.
- Vedle ostrova položte desku cechů.
- Žetony Catanu položte napravo vedle desky cechů.
- Počet žetonů přízně dostupných ve hře se určuje dle počtu hráčů:

		3 hráči	4 hráči	5 hráčů	6 hráčů
Obchodník		6	8	10	12
Kupec		6	8	10	12
Stavitel silnic		6	8	10	12
Učenec		12	16	20	24
Architekt		12	16	20	24

Příslušný počet lícem dolů položených žetonů přízně důkladně promíchejte a vytvořte z nich jednu společnou zásobu.

PRŮBĚH HRY A ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

V tomto scénáři v zásadě platí pravidla pro *základní hru CATAN*, popřípadě pravidla pro *doplňek pro 5–6 hráčů*. Navíc mohou hráči díky svým šlechtným činům získat žetony přízně. Tyto žetony poté lze využít k dosažení různých cenných výhod.

Pro žetony přízně platí následující zvláštní pravidla:

Zisk žetonů přízně

Hráči mohou žetony přízně získat 3 způsoby:

1. Přemístění zloděje tak, aby nezpůsobil škodu

Hráč dostane 1 žeton přízně, když při hodu „7“ nebo při zahrání karty Rytíř přemístí zloděje následujícími způsoby:

- na libovolnou krajinu (včetně pouště), se kterou nesousedí žádná vesnice nebo město, nebo
- na poušť, ale od žádného hráče, jehož vesnice či město s pouští sousedí, si nevezme žádnou surovinu.

2. Darování karty suroviny

Během svého tahu smí hráč darovat 1 kartu suroviny jednomu spoluhráči, který má stejný nebo nižší počet (viditelných) vítězných bodů. Odmítne-li tento spoluhráč dar, může být nabídka daru učiněna jinému spoluhráči (příčemž omezení ohledně vítězných bodů stále platí). Pokud je nabídka přijata, získává hráč, který kartu suroviny daroval, 1 žeton přízně.

Pozor: Hráč může během svého tahu darovat pouze 1 kartu suroviny.

3. Propojení soustav osídlení

Soustava osídlení je souhrn všech vesnic a měst jedné barvy, navzájem propojených silnicemi. Pokud hráč postaví silnici, která poprvé vzájemně propojí jeho soustavu osídlení se soustavou osídlení spoluhráče, vezme si žeton přízně nejprve tento spoluhráč. Poté si hráč, který propojení provedl, vezme 3 žetony přízně. Žetony přízně se získávají pouze za první propojení těchto dvou soustav osídlení různých barev. Pokud by se obě tyto soustavy osídlení později navzájem propojily na jiném místě ještě jednou, nepřináší toto propojení žádné další žetony přízně.

Příklad: Červený hráč postavil silnici „A“. Tím spojil svou levou soustavu osídlení se soustavou osídlení modrého hráče. Modrý získává 1 žeton přízně a červený 3 žetony přízně. Pokud modrý nebo červený hráč nyní postaví silnici „B“, nezíská žeton přízně žádný z nich.

Pokud však modrý nebo červený hráč postaví silnici „C“, získají žetony přízně oba, protože pravá soustava osídlení červeného hráče je s příslušnou soustavou osídlení modrého hráče propojena poprvé.

Za propojení svých vlastních soustav osídlení nezískává hráč žádné žetony přízně.

Pozor:

- Pokud jsou soustavy osídlení propojeny během fáze zakládání, neposkytuje toto propojení žádné žetony přízně.
- Pokud hráč postaví silnici, která jeho soustavu osídlení současně poprvé propojí se soustavami osídlení dvou spoluhráčů, získá

pouze 3 žetony přízně. Majitelé ostatních dvou soustav osídlení získají po jednom žetonu přízně. Který z obou protihráčů si žeton přízně vezme první, určí hráč, jenž propojení provedl.

Braní žetonů přízně

Hráč, který žeton přízně získal, si z banku vezme libovolný žeton přízně ležící lícem dolů.

Využití nebo výměna žetonů přízně

Během svého tahu smí hráč buď **jednu** využít žetony přízně, nebo provést **jednu** akci výměna. Ve hře 5 nebo 6 hráčů může žetony přízně použít ve svém tahu i hráč s kamenem č. 2.

1. Využití žetonů přízně

Při využití žetonů přízně hráč odloží na políčko příslušného cechu na desku cechů odpovídající počet žetonů přízně:

- Obchodník vyžaduje 1 (šedý) žeton povozu.
- Kupec vyžaduje 1 (modrý) žeton lodě.
- Stavitel silnic vyžaduje 1 (červený) žeton lopaty.
- Učenec vyžaduje 2 (zlaté) žetony knihy.
- Architekt vyžaduje 2 (zelené) žetony kružítka.

Pozor: Hráč nesmí využít žeton přízně, který získal ve svém stávajícím tahu. Právě získané žetony přízně lze využít až v následujícím tahu.

Jakmile hráč odloží příslušný počet žetonů přízně, získá ihned příslušnou výhodu. Tuto výhodu nelze „uschovat“ a využít později.

Každý cech poskytuje jednu speciální výhodu:

- Přízeň obchodníků: hráč vymění 1 kartu suroviny z ruky za 1 jinou kartu suroviny z banku. Tímto způsobem lze během tahu vyměnit suroviny až dvakrát.
- Přízeň kupců: hráč si vezme 1 libovolnou kartu suroviny z banku.
- Přízeň stavitelů silnic: hráč postaví zdarma 1 silnici.
- Přízeň učenců: hráč si vezme zdarma 1 akční kartu.
- Přízeň architektů: hráč si vezme 1 žeton Catanu. Každý žeton Catanu se počítá jako 1 vítězný bod. Žetony Catanu musí před hráčem ležet viditelně pro všechny spoluhráče, neboť mají vliv při darování karty suroviny.

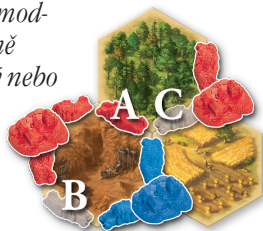
2. Výměna žetonů přízně

Pokud hráč žádný žeton přízně nevyužívá, může si vyměnit 1 svůj žeton přízně za 1 žeton přízně z banku. Nejprve si hráč vezme 1 žeton přízně z banku, poté vrátí libovolný vlastní žeton přízně lícem dolů zpět do banku. Hráč může vrátit zpět i žeton přízně, který si z banku právě vzal.

Pozor: Žetony přízně nelze darovat ani je s jinými hráči vyměňovat.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který je na tahu a shromáždil 11 vítězných bodů.



CATAN – sváteční scénář: Velikonoční zajíček

HERNÍ MATERIÁL

- 1 zvláštní díl krajiny Velikonoční louka (druhá strana: Domek Santa Clause)
- 1 kartonová figurka velikonočního zajíčka
- 11 žetonů dárků (druhá strana: dárky od Santa Clause)



ÚVOD

Scénář *Velikonoční zajíček* se dá použít se *základní hrou CATAN* a všemi rozšířeními, kde se vyskytuje zloděj, a lze ho hrát ve 3–6 hráčích. Velikonoční zajíček potřebuje nutně vlnu, aby mohl uplést nové velikonoční svetry. Pokud mu ji dodáte, můžete ho přesunout na jiný díl krajiny. Zde vás štědře obdaruje, a dokáže dokonce zahnat zloděje!

PŘÍPRAVA HRY

- Sestavte herní plán obvyklým způsobem za pomoci materiálu ze *základní hry CATAN*.
- Odstraňte z příslušné krajiny žeton s číslem „2“ a položte ho na krajinu, kde se nachází žeton s číslem „12“.
- Díl krajiny, z něhož jste odebrali žeton s číslem, nahraďte nyní zvláštním dílem krajiny Velikonoční louka.
- Figurku velikonočního zajíčka umístěte na velikonoční louku.
- Žetony dárků připravte vedle herního plánu.

PRŮBĚH HRY

Platí všechna pravidla základní hry CATAN, resp. všech dalších použitých rozšíření. V následujícím textu budou popsána dodatečná pravidla.

Výnos surovin

Díl krajiny s žetony s čísly „2“ a „12“ dává během hry výnos při výsledku hodu „2“ i „12“.

Přesun velikonočního zajíčka

Poté, co ve svém tahu hodíte na výnos surovin, můžete přesunout velikonočního zajíčka. Abyste to mohli provést, musíte mu věnovat vlnu (vrátit ji zpět do banku):

- Jestliže velikonočnímu zajíčkovi věnujete 1 kartu suroviny vlna, smíte ho přesunout na libovolnou krajinu, kde se nenachází zloděj.
- Jestliže velikonočnímu zajíčkovi věnujete 2 karty suroviny vlna, smíte ho přesunout na krajinu, kde se nachází zloděj, a zahnat ho zpět na poušť.

Pozor: Velikonočního zajíčka smíte ve svém tahu přesunout pouze jednou.

Získání žetonů dárků

- Pokud velikonočního zajíčka přesunete na jiný **díl krajiny** než na Velikonoční louku, dostane každý hráč, jenž má u této krajiny alespoň 1 svou vesnici/město, 1 žeton dárku.
- Pokud velikonočního zajíčka přesunete na **Velikonoční louku**, dostane každý hráč, jenž u ní má alespoň 1 svou vesnici/město, 2 žetony dárků.

Použití žetonů dárků

Jestliže máte alespoň 2 žetony dárků, musíte **okamžitě** (i když nejste momentálně na tahu) vrátit 2 z těchto žetonů zpět do banku a vzít si za to z banku 1 kartu libovolné suroviny.

Přesun zloděje

Zloděje nikdy nesmíte přesunout na Velikonoční louku nebo na krajinu, kde se nachází velikonoční zajíček.

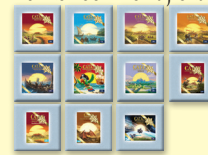
KONEC HRY

Hra končí podle běžných pravidel *základní hry CATAN*. Vyhrává ten, kdo je na tahu a má alespoň 10 vítězných bodů.

CATAN – sváteční scénář: Santa Claus

HERNÍ MATERIÁL

- 1 zvláštní díl krajiny Domek Santa Clause (druhá strana: Velikonoční louka)
- 1 kartonová figurka Santa Clause
- 11 žetonů dárků (druhá strana: dárky od velikonočního zajíčka)



ÚVOD

Scénář *Santa Claus* se dá použít se *základní hrou CATAN* a všemi rozšířeními, kde se vyskytuje zloděj, a lze ho hrát ve 3–6 hráčích. Santa Claus potřebuje nutně vlnu na svůj nový kabát. Pokud mu ji dodáte, můžete ho přesunout na jiný díl krajiny. Zde vás štědře obdaruje, a dokáže dokonce zahnat zloděje!

PŘÍPRAVA HRY

- Sestavte herní plán obvyklým způsobem za pomoci materiálu ze *základní hry CATAN*.
- Odstraňte z příslušné krajiny žeton s číslem „2“ a položte ho na krajinu, kde se nachází žeton s číslem „12“.
- Díl krajiny, z něhož jste odebrali žeton s číslem, nahraďte nyní zvláštním dílem krajiny Domek Santa Clause.
- Figurku Santa Clause umístěte na Domek Santa Clause.
- Žetony dárků připravte vedle herního plánu.

PRŮBĚH HRY

Platí všechna pravidla základní hry CATAN, resp. všech dalších použitých rozšíření. V následujícím textu budou popsána dodatečná pravidla.

Výnos surovin

Díl krajiny s žetony s čísly „2“ a „12“ dává během hry výnos při výsledku hodu „2“ i „12“.

Přesun Santa Clause

Poté, co ve svém tahu hodíte na výnos surovin, můžete přesunout Santa Clause. Abyste to mohli provést, musíte mu věnovat vlnu (vrátit ji zpět do banku):

- Jestliže Santa Clausovi věnujete 1 kartu suroviny vlna, smíte ho přesunout na libovolnou krajinu, kde se nenachází zloděj.
- Jestliže Santa Clausovi věnujete 2 karty suroviny vlna, smíte ho přesunout na krajinu, kde se nachází zloděj, a zahnat ho zpět na poušť.

Pozor: Santa Clause smíte ve svém tahu přesunout pouze jednou.

Získání žetonů dárků

- Pokud Santa Clause přesunete na jiný **díl krajiny** než na Domek Santa Clause, dostane každý hráč, jenž má u této krajiny alespoň 1 svou vesnici/město, 1 žeton dárku.
- Pokud Santa Clause přesunete na **Domek Santa Clause**, dostane každý hráč, jenž u něj má alespoň 1 svou vesnici/město, 2 žetony dárků.

Použití žetonů dárků

Jestliže máte alespoň 2 žetony dárků, musíte **okamžitě** (i když nejste momentálně na tahu) vrátit 2 z těchto žetonů zpět do banku a vzít si za to z banku 1 kartu libovolné suroviny.

Přesun zloděje

Zloděje nikdy nesmíte přesunout na Domek Santa Clause nebo na krajinu, kde se nachází Santa Claus.

KONEC HRY

Hra končí podle běžných pravidel *základní hry CATAN*. Vyhrává ten, kdo je na tahu a má alespoň 10 vítězných bodů.

CATAN – geografický scénář: Pyrenejský poloostrov

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán Pyrenejský poloostrov
- 10 žetonů Catanu




- Veškerý herní materiál ze *základní hry CATAN*, popřípadě doplňku pro 5–6 hráčů, s výjimkou dílů krajin, rámu a žetonů s čísly

ÚVOD


Geografický scénář *Pyrenejský poloostrov* lze hrát ve 3–6 hráčích. V tomto scénáři nebudete osidlovat ostrov Catan, ale Pyrenejský poloostrov s jeho geografickými zvláštnostmi. Ilustrace krajin na tomto herním plánu se opticky mírně odlišují od těch catanských. Aby bylo možné jednoznačně přiřadit suroviny k příslušným krajinám, jsou pole s čísly označena barevně: les – tmavě zeleně, pastvina – světle zeleně, pole – žlutě, hory – šedě, vrchovina – hnědě.

PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán se rozloží nahoru stranou „Pyrenejský poloostrov“.
- Na každou křižovatku se symbolem vítězného bodu  položí 1 žeton Catanu.
- Zloděj stojí na začátku hry na obrázku zloděje.
- Zbývající příprava a začátek hry odpovídají fázi zakládání ze *základní hry CATAN*.

PRŮBĚH HRY & PRAVIDLA SCÉNÁŘE

V zásadě platí pravidla *základní hry CATAN*. Navíc je třeba dodržovat i následující pravidla:

- 1. Stavba vesnic:** Vesnice je možné zakládat, resp. stavět pouze na kruhových polích nesoucích jména ().
- 2. Stavba silnic:** Silnice je možné stavět pouze na obdélníkových polích pro silnice. Pokud se hráč přistaví koncem silnice ke kruhovému poli nesoucímu jméno, může od tohoto pole ve stavbě silnic pokračovat pouze tehdy, jestliže na tomto poli nejdříve postaví vesnici.
- 3. Specializovaný obchod a výměna 3 : 1:** Pokud hráč postaví silnici na červeném obdélníkovém poli pro silnice, může vyměňovat suroviny s bankem takovým způsobem, jaký je vyobrazený na příslušné listině – tedy smí za 3 stejné suroviny libovolného druhu nebo 2 stejné suroviny vyobrazeného druhu získat 1 jakoukoli jinou surovinu.
- 4. Křižovatky s vítěznými body:** Hráč, který jako první umístí svou silnici ke křižovatce s vítězným bodem, získá zde položený žeton Catanu, který má hodnotu 1 vítězného bodu.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který je právě na tahu a ve hře tří hráčů shromáždil 13 vítězných bodů, resp. ve hře čtyř hráčů 12 vítězných bodů.

DODATEČNÁ PRAVIDLA PRO HRU S A 6 HRÁČŮ

Použijí se rovněž pravidla z *doplňku pro 5–6 hráčů* s následujícími odlišnostmi:

Při přípravě hry se na křižovatky se symbolem vítězného bodu neumísťují žádné žetony Catanu. Jestliže hráči umístí své silnice ke křižovatkám s ví-

tězným bodem, nezískají za to žádné vítězné body navíc. Považují se za zcela běžné křižovatky. Lze na ně umístit vesnice během fáze zakládání a později během hry je na nich možné stavět vesnice při dodržení obvyklých pravidel. Povyšování vesnic na těchto křižovatkách na města je rovněž dovoleno. Vyhrává hráč, který je právě na tahu a shromáždil 10 vítězných bodů.

Informace k místům zachyceným na herním plánu

Umístění měst na herním plánu odpovídá jejich skutečné geografické poloze jen přibližně. Reálnou situaci zobrazuje malá mapa. S ohledem na hratelnost a technické zpracování nebylo bohužel možné zahrnout do herního plánu všechna význačná místa na Pyrenejském poloostrově.

Pyrenejský (Iberský) poloostrov

Pyrenejský poloostrov představuje jihozápadní část Evropy. Má rozlohu 583 254 km² a zahrnuje pevninské části Španělska a Portugalska, stejně jako Andorru a Gibraltar. Na severu se podél hranice s Francií táhne pohoří Pyreneje, na jihu ho dělí od Afriky 14 kilometrů moře. Žije na něm přibližně 58 milionů lidí. Historicky tvořil průchozí a sídelní oblast řady kultur. Někdy se nazývá rovněž Iberský podle antického pojmenování řeky Iber (jež je zpravidla ztotožňována s řekou Ebro). V římské době se pro tuto oblast prosadilo označení „Hispanie“, jež pochází z feničtiny. V roce 1143 dosáhlo Portugalsko nezávislosti na království Kastilie. Svazek Kastilie s ostatními poloostrovními královstvími se od 16. století začal označovat jako Španělsko. Pyrenejský poloostrov, jenž je rámován atlantickým a středomořským pobřežím, se vyznačuje pestrou paletou krajin a měst s velkou přírodní i kulturní rozmanitostí. V jednotlivých regionech se hovoří především 5 jazyky místních obyvatel: španělsky, katalánsky, baskicky, galicijsky a portugalsky.



A Coruña (Herkulova věž)

Historická část A Coruñi leží na galicijském pobřeží Rías Altas na poloostrově, který je s pevninou spojen pouze úzkou šíjí. Město má 246 000 obyvatel. Na břehu moře mimo městskou zástavbu se vypíná Herkulova věž. Byla vybudována v 1. století jako maják, ačkoli keltská a řeckořímská tradice kladou její vznik do ještě starší doby. Věž plní funkci majáku dodnes.



Oviedo (Katedrála San Salvador)

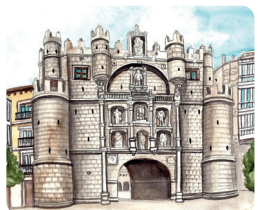
Někdejší hlavní město vévodství Asturie, ležící v blízkosti kantábrijského pobřeží na severu Španělska, vzniklo na konci 8. století. Oviedo, podle hesla ve svém znaku „velmi vznešené, velmi oddané, zasloužilé, nedobytné, hrdinné a dobré město“, má 226 000 obyvatel a patří k „Ocho Asturiano“ (Asturské osmičce), zdejší oblasti tvořené několika velkými městy. Na hlavním náměstí s gotickou katedrálou San Salvador se nachází i socha „La Regenta“ (Paní soudcová), která je věnována stejnojmennému románu španělského autora Leopolda Alase, piščího pod pseudonymem „Clarín“.

CATAN – geografický scénář: Pyrenejský poloostrov



Vigo (Casco Vello)

Jméno města se odvozuje od latinského slova „vicus“ (vesnice). Vigo je centrem regionu s dlouhou námořnickou a rybářskou tradicí. Se svými 297 400 obyvateli představuje největší město Galicie. V historickém centru Casco Vello se nachází nejkrásnější náměstí a řada důležitých budov z doby baroka.



Burgos (Arco de Santa María)

Toto město, založené roku 884, se rozkládá ve východní části náhorní plošiny Meseta. Burgos byl hlavním městem spojených království Kastilie a Leonu a až do počátku 16. století i hlavním městem křesťanské části Pyrenejského poloostrova. Přípomínkou jeho středověkých dějin je městská brána Arco de Santa María, kterou lze projít na katedrální náměstí. Burgos má 179 900 obyvatel a v jeho blízkosti se nachází významné archeologické naleziště Atapuerca.



Zaragoza (Basílica del Pilar)

Toto město založili Římané před více než 2 000 lety na břehu řeky Ebro v bezprostřední blízkosti iberské osady Salduie. Na počest císaře Augusta ji pojmenovali Caesaraugusta. V současnosti má Zaragoza 679 600 obyvatel.

Vzhled katedrály Basílica Nuestra Señora del Pilar se v průběhu staletí výrazně proměnil. Její současná barokní podoba pochází ze 17. a 18. století. Katedrála představuje společně s kamenným mostem přes Ebro jednu z nejvýraznějších dominant města.



Salamanca (Školní náměstí)

Město s 152 000 obyvateli leží ve střední části náhorní plošiny Meseta, západně od Kastilie a Leonu. Nachází se zde nejstarší univerzita ve Španělsku, kterou založil Alfonso X. Moudrý v roce 1218. Univerzita má velký vliv na město až do současnosti. Na Školním náměstí, ležícím v blízkosti obou katedrál, lze obdivovat fasádu ze 16. století s bohatou detailní výzdobou.

Porto (Ponte Dom Luís I)



Porto je nejdůležitější aglomerace v severním Portugalsku. Za své pojmenování vděčí přístavu (portugalsky „porto“) ležícímu u ústí řeky Douro. Samotné vnitřní město má 237 000 obyvatel, ale po zahrnutí celého správního obvodu se tento počet vyšplhá na

1,8 milionu. Světově proslulé víno, které se v této oblasti vyrábí, se dopravovalo do přístavu ve zvláštních, k tomu určených člunech. Most přes Douro Ponte Dom Luís I byl postaven koncem 19. století podle plánů inženýra Théopila Seyriga. Má dvě různé dlouhé úrovně a spojuje Porto s městem Vila Nova de Gaia.



Madrid (Puerta de Alcalá)

Madrid má 3,2 milionu obyvatel, ale v jeho správním obvodu žije více než 6,5 milionu lidí. Jeho počátek sahá do předřímské doby. Na významu získal až na konci 16. století, kdy se díky své poloze uprostřed Pyrenejského poloostrova stal hlavním městem Španělska.

Monumentální brána Puerta de Alcalá, kterou v roce 1778 navrhl Francesco Sabatini, vyrostla na místě starší brány, která umožňovala přístup do města ze severovýchodu.



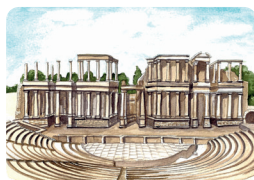
Coimbra (Univerzita)

Toto město ve vnitrozemí Portugalska vzniklo jako římská kolonie Aeminium a následně bylo přejmenováno na Conimbrigu. Později se stalo významným centrem v části Pyrenejského poloostrova ovládané Maury. Jednalo se o první hlavní město Portugalského království. Jeho další vývoj určovala univerzita založená na konci 13. století, jež se řadí mezi nejstarší v Evropě. Historie této vzdělávací instituce se odráží i v její středověké architektuře. Coimbra má cca 145 000 obyvatel.



Lisabon (Torre de Belém)

Lisabon se v předřímské době nazýval Olissipona. Město bylo odjakživa důležitým přístavem v deltě řeky Tejo a mělo značný význam v dobách portugalské mořeplavby a objevů. Lisabon je hlavním městem Portugalska a jeho správní obvod čítá 2,9 milionu obyvatel. Torre del Belém, zdobená věž ze 16. století, sloužila k ochraně přístavu. Navrhl ji architekt Francisco de Arruda, jenž působil ve službách krále Manuela I.



Mérida (Římské divadlo)

Město bylo před cca 2 050 lety založeno pro vysloužilé římské vojáky („emeriti“), podle čehož bylo i pojmenováno: Emerita Augusta. Jednalo se o hlavní město římské provincie Lusitania. V současnosti má Mérida 58 200 obyvatel. Mezi zdejšími pamětihodnostmi zaujímá přední místo římské divadlo vystavěné na počátku 1. století. K jeho archeologickému odkrytí došlo v 19. století a od restaurování v polovině 20. století se zde konají divadelní představení.



Cordoba (Mezquita)

Město čítající kolem 330 000 obyvatel leží na úpatí pohoří Sierra Morena a protéká jím řeka Guadalquivir. Počátky zdejšího osídlení sahají do pravěku a až do založení samotného města pod názvem Corduba před 2 200 lety se jednalo o osadu Iberů. Stala se hlavním městem římské provincie Baetica a po vpádu Arabů (již pod jménem Qurtuba) centrem emirátu a později kalifátu Al-Andalus (8.-11. století). Mezquita (Velká mešita) vznikala postupně od 8. do 10. století. Vedle minaretu a Patia de los Naranjos (Pomerančového dvora) patří k nejpůsobivějším vnitřek mešity s doslova lesem sloupů, na nichž jsou umístěny oblouky kleoucí

CATAN – geografický scénář: Pyrenejský poloostrov

se přes sebe. Díky tomu do budovy proniká ještě více světla. V 16. století započala v interiéru mešity stavba katedrály. Její dokončení trvalo přes dvě století, takže její dnešní podoba se vyznačuje prvky architektury pozdně gotické, platereskni, renesanční a barokni.



Sevilla (Torre del Oro a Giralda)

Sevilla je hlavním městem Andalusií. Do jejího správního obvodu patří 45 sousedních aglomerací s celkem 1,5 milionu obyvatel. Původně se jednalo o tartesskou osadu jménem Spal, poté se z ní stalo římské město Hispalis a konečně za maurské éry Sevilla. Řeka Guadalquivir je splavná až k sevillskému přístavu, jedinému říčnímu přístavu v celém Španělsku. Z břehu Guadalquiviru je možné spatřit Torre del Oro („Zlatou věž“) almohadského původu ze 13. století a Torre de la Giralda (někdejší minaret, dnes věž katedrály). Ta vděčí za své pojmenování korouhvičce na špičce střechy.



Granada (Alhambra)

Ačkoli měla Granada pod tehdejšími názvy Iliberis určitý význam již v dobách antického Říma, zůstávala zdejší oblast po staletí téměř neobydlená. Po mocenském převratu v Al-Andalusu v roce 1238 vznikla v Granadě říše Nasrovců. Alhambra, zčásti pevnost a zčásti palácové město, se vypíná majestátně nad celou Granadou. Zahrady paláce Generalife sousedí se čtvrtí Albaicín. Město ležící na dohled Sierra Nevada má v současnosti cca 234 000 obyvatel a nachází se v něm i známá univerzita.



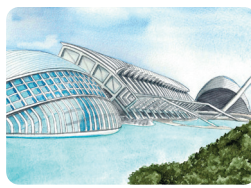
Murcia (Katedrála Santa María)

Samotnou Murcii založili v 9. století Maurové, ale osídlení je v této oblasti doloženo již z prehistorického období. Město má 441 350 obyvatel. Katedrála byla postavena na základech někdejší hlavní městské mešity ve 14. století. Její ornamentální fasáda z poloviny 18. století je typickým příkladem levantského baroka ve Španělsku.



Albacete (Posada del Rosario)

Pojmenování tohoto města ležícího na jiho-východě náhorní plošiny Meseta Central pochází z andaluské arabštiny a znamená „rovina“. Se svými 172 000 obyvateli se jedná o největší město regionu Castilla la Mancha. Kolem někdejšího hostince Posada del Rosario, jenž existuje již od 18. století a představuje typické pohostinské zařízení ve zdejší oblasti, vedou silnice Calle del Tinte a Calle del Rosario. V současné době se v něm nachází úřad pro turismus a univerzitní knihovna. Čtvercová stavba má dvůr lemovaný sloupovým řádem, které v sobě spojuje prvky gotické, renesanční a mudéjarské architektury.



Valencie (Město umění a vědy)

Se svými 797 000 obyvateli a celkem 1,8 milionu v celém správním obvodu představuje Valencie třetí největší město Španělska. Leží uprostřed východního pobřeží Pyrenejského poloostrova u ústí řeky Turia a bylo založeno původně jako římská kolonie pod názvem Valentia Edetanorum. Město umění a vědy představuje architektonický komplex navržený Santiagem Calatravou a Félixem Candelou. Po svém dokončení na počátku 21. století zahrnuje řadu muzeí a jevišť.



Tarragona (Římský amfiteátr)

Dnešní Tarragona byla před 2 500 lety iberskou osadou. Po příchodu Římanů se pod názvem Tarraco stala hlavním městem římské provincie Hispania Citerior na severu Pyrenejského poloostrova. Tarragona má v současnosti 130 000 obyvatel a představuje jeden z nejoblíbenějších turistických cílů v Katalánsku. Ve městě se nachází celá řada pozůstatků z časů římské říše. Trosky amfiteátru na pobřeží Středozemního moře se váží ke 2. století.



Barcelona (Sagrada Família)

Hlavní město Katalánska má samo o sobě 1,6 milionu obyvatel, celý správní obvod pak obývá více než 5 milionů lidí. Počátek města je těsně spjat s fénickým středomořským obchodem. Dnes patří Barcelona mezi největší evropská města. V roce 1992 se zde konaly letní olympijské hry, a i nadále se zde pořádá mnoho sportovních a kulturních událostí na mezinárodní úrovni. K místním lákadlům se řadí díla modernistického architekta Antoniho Gaudího (1852–1926), mezi nimiž dominuje jeho projekt katedrály Sagrada Família, jejíž stavba byla zahájena roku 1882 a probíhá dodnes.



Bilbao (Guggenheimovo muzeum)

Bilbao (španělsky) či Bilbo (baskicky) je hlavním městem provincie Baskajsko, jež je součástí Baskicka (Euskadi). Vzniklo ve 13. století jako obchodní středisko u ústí řeky Nervión a brzy dosáhlo značné prosperity. V současnosti má 332 000 obyvatel. Toto historicky průmyslové město prodělalo od konce 20. století výraznou strukturální proměnu. Na místě někdejších továren podél ústí řeky bylo v roce 1997 otevřeno Guggenheimovo muzeum soudobého umění. Jeho budovu navrhl architekt Frank Gehry a na pozorovatele působí dojmem obrovské stěny plující po vodě.

CATAN – geografický scénář: Rikša rallye

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán Rikša rallye



- 19 destiček rikš



- 10 žetonů Catanu



- Všechny figurky a karty ze *základní hry CATAN*, popřípadě z *doplňku pro 5–6 hráčů*.


ÚVOD

Geografický scénář *Rikša rallye* lze hrát ve 3–6 hráčích. V tomto scénáři můžete sledovat neuvěřitelnou cestu, kterou podnikl 10členný mezinárodní tým CATAN v rámci závodu *Rickshaw Run* v roce 2015.

Na 4 motorových rikšách urazil 3 000 kilometrů napříč severní částí Indie, aby svou jízdu získal příspěvky pro nadaci *Childaid Network*. Informace o místech a lidech, jimž *Childaid Network* pomáhá, naleznete na stránce www.childaid.net.

Úplnou zprávu o cestě si můžete přečíst na stránce catan.de/events/catan-rickshaw-run.

PŘÍPRAVA HRY


- Herní plán se rozloží nahoru stranou zobrazující Indii.
- Na každou křižovatku se symbolem vítězného bodu  položí 1 žeton Catanu.
- Destičky rikš položí vedle herního plánu jako bank.
- Zloděje postavte na poušť severozápadně od Džajsalméru.
- Zbývající příprava a začátek hry odpovídají fázi zakládání ze *základní hry CATAN*.

PRŮBĚH HRY & PRAVIDLA SCÉNÁŘE

V zásadě platí pravidla *základní hry CATAN*. Nejprve budou popsána dodatečná pravidla pro hru 3–4 hráčů a posléze změny pro hru 5–6 hráčů. Začíná ten, kdo naposledy podnikl nějakou cestu.

Stavění

Stavba vesnic


Vesnice je možné zakládat, resp. stavět pouze na kruhových polích nesoucích jména ().


Stavba silnic

Silnice je možné stavět pouze na obdélníkových polích pro silnice. Pokud se hráč přistaví koncem silnice ke kruhovému poli nesoucímu jméno, může od tohoto pole ve stavbě silnic pokračovat pouze tehdy, jestliže na tomto poli nejdříve postaví vesnici.

Hráč, který jako první umístí svou silnici ke křižovatce s vítězným bodem, získá zde položený žeton Catanu, který má hodnotu 1 vítězného bodu.

 Běžová pole pro silnice: Zde je možné stavět silnice podle běžných pravidel.

 Červená pole pro silnice: Pokud hráč na těchto polích postaví silnici, může vyměňovat suroviny s bankem takovým způsobem, jaký je vyobrazený na příslušné listině – tedy smí za 3 stejné suroviny libovolného druhu nebo 2 stejné suroviny vyobrazeného druhu získat 1 jakoukoli jinou surovinu.

 Silnice na trase Rickshaw Runu: Jedná se o trasu, již se tým vydal při závodu v roce 2015. Kdo se jí bude držet, může získat další vítězné body. Tyto body představují dary, které byly cestou získány. Kdykoli někdo postaví silnici na trase Rickshaw Runu, získá 1 destičku rikš. Každá dvojice destiček rikš má hodnotu 1 vítězného bodu.

Pozor:

- Destičky rikš lze získat pouze za silnice postavené během hry. Za silnice umístěné při fázi zakládání se žádné destičky rikš nepřidělují.
- Destičky rikš se nemohou stát předmětem obchodu mezi hráči.
- Destičky rikš se nepovažují za karty, pokud padne „7“.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který je právě na tahu a ve hře tří hráčů shromáždil 15 vítězných bodů, resp. ve hře čtyř hráčů 13 vítězných bodů.

DODATEČNÁ PRAVIDLA PRO HRU 5 A 6 HRÁČŮ

Použijí se rovněž pravidla z *doplňku pro 5–6 hráčů* s následujícími odlišnostmi:

Při přípravě hry se na křižovatky se symbolem vítězného bodu neumísťují žádné žetony Catanu. Jestliže hráči umístí své silnice ke křižovatkám s vítězným bodem, nezískají za to žádné vítězné body navíc. Považují se za zcela běžné křižovatky. Lze na ně umístit vesnice během fáze zakládání a později během hry je na nich možné stavět vesnice při dodržení obvyklých pravidel. Povyšování vesnic na těchto křižovatkách na města je rovněž dovoleno.

Vyhrává hráč, který je právě na tahu a ve hře pěti hráčů shromáždil 12 vítězných bodů, resp. ve hře šesti hráčů 11 vítězných bodů.

OBEČNÉ INFORMACE

Herní plán



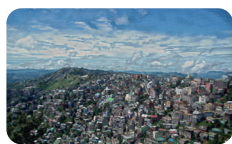
Umístění měst na herním plánu odpovídá jejich skutečné geografické poloze jen přibližně. Reálnou situaci zobrazuje malá mapa. S ohledem na hratelnost a technické zpracování nebylo bohužel možné zahrnout do herního plánu všechna významná místa (např. Kánpur nebo Gántók).

Informace k místům zachyceným na herním plánu



Ágra (Tádžmahal)

Město **Ágra** se svými cca 1,7 milionu obyvatel leží na břehu řeky Jamuna ve svazovém státě Uttarpraděš. Díky velkému množství stavebních památek z mughalské éry představuje oblíbený turistický cíl. Nejznámějšími jsou Červená pevnost, Fatéhpur Sikrí a **Tádžmahal**, jež všechny patří na seznam Světového kulturního dědictví UNESCO.



Aízal

Aízal je hlavním městem svazového státu Mizóram a má cca 293 000 obyvatel. Složení populace trvale ovlivňuje množství kmenů z etnické skupiny Mizů. V Aízalu žije více než 25 % obyvatel celého Mizóramu. Město **ležící na horském hřebtu** nabízí fantastický výhled na všechny světové strany.



Bhópál (Tádž-ul-masdzid)

Bhópál, hlavní město svazového státu Mahdjaraděš, má cca 2,4 milionu obyvatel a díky řadě vodních nádrží přírodního i umělého původu je nazýván „Město jezer“. **Tádž-ul-masdzid** (doslova „Koruna mešit“) se svou mughalskou architekturou je největší mešitou v Bhópálu.



Khurí (Kánhaija lál Bagla kí havéli)

Khurí založil v roce 1620 stejnojmenný džátský vládce. Město leží v pouštní oblasti svazového státu Rádžasthán a je nazýváno „Branou do rádžasthánské pouště Thár“. Žije zde cca 120 000 obyvatel a nachází se zde mnoho nádherných domů zvaných havéli, jež jsou zvenčí i zevnitř zdobeny překrásnými nástěnnými malbami, z nichž nejznámější je **Kánhaija lál Bagla kí havéli**.



Darbhangá (Kampus Darbhanga Rádž)

Název města **Darbhangá** je složen ze slov „dwar“ (brána) a „Banga“ (Bengálsko), znamená tedy doslova „Brána k Bengálsku“. Se svými cca 306 000 obyvateli se řadí mezi nejstarší města svazového státu Bihár. **Darbhangá Rádž** představuje kampus dvou univerzit (Lalit Narayan Mithila a Kameshwar Singh Sanskrit), jež byl zřízen v přestavěném stejnojmenném paláci.



Dillí (Kutub minár)

Dillí je hlavním městem Indie a má cca 11 milionů obyvatel. De facto se jedná o dvě města: Staré Dillí, kdysi hlavní město muslimské Indie, představuje bludiště úzkých uliček plných historických domů a mešit; a Brity vybudované Nové Dillí se širokými ulicemi a mohutnými vládními budovami. Dillí je přibližně sto let mocenským centrem Indie. Ve městě se nachází řada nádherných stavebních památek, jako například minaret **Kutub minár**, jež spolu s okolními starověkými a středověkými památkami tvoří komplex Kutub, patří na seznam Světového kulturního dědictví UNESCO.



Dévghar (Chrám Baidjánáth)

Jméno tohoto města ve svazovém státě Džhárkhand je odvozeno od hindských slov „ghar“ (příbytek) a „dév“ (bohové). Doslova tedy znamená „Příbytek bohů“. **Dévghar** je významné poutní místo hinduistů a má cca 203 000 obyvatel. Chrám **Baidjánáth** je jedním z 12 posvátných příbytků boha Šivy. Podle hinduistů na místo, kde dnes stojí chrám, dopadlo srdce Satí, zesnulé manželky boha Šivy. Z toho důvodu se zároveň jedná o jednu z 51 svatyní této bohyně v Indii.



Fatéhpur

Fatéhpur je město ve svazovém státě Uttarpraděš s cca 151 000 obyvateli. Leží v úrodné **zemědělsky využívané krajině** mezi posvátnými řekami Gangou a Jamunou.



Guváhátí (Chrám Kámakhja)

Guváhátí leží mezi řekou Brahmaputrou a výběžky Šilaungské plošiny. Se svými 960 500 obyvateli se jedná o největší město svazového státu Ásám a jedno z nejrychleji se rozvíjejících měst v Indii. Samotná metropole, zvaná rovněž Severní Guváhátí, se rozprostírá podél severního břehu Brahmaputry. Západně od ní se na kopci Níláčal tyčí chrám **Kámakhja**, zasvěcený hinduistické bohyni Satí. Patří mezi nejstarší z 51 svatyní této bohyně v Indii.



Itánagar (Buddha vihár)

Itánagar má svůj název odvozen od pevnosti Itá z 15. století. Jedná se o hlavní město svazového státu Arunáčalpraděš s cca 35 000 obyvateli, ležící u výběžků Himalájí. V jeho blízkosti se nachází legendární jezero Gjákar Sinji a nový buddhistický chrám **Buddha vihár**, pozeňmaný samotným dalajlámou.



Džajpur (Džantar mantar)

Džajpur, hlavní město svazového státu Rádžasthán, byl založen roku 1727 a má cca 6,7 milionu obyvatel. Vzhledem k dominantní růžovočervené barvě budov ve Starém městě se mu rovněž přezdívá „Růžové město“. Hvězdárna **Džantar mantar**, již tvoří skupina 19 budov sloužících k astronomickým účelům, založil rádžpútský vládce Savái Džaj Singh II. Byla dostavěna roku 1738 a nachází se zde největší kamenné sluneční hodiny na světě. Je rovněž součástí Světového kulturního dědictví UNESCO.

CATAN – geografický scénář: Rikša rallye



Džajalsmér (Sonar Quila)

Džajalsmér založil roku 1156 Mahawal Džaisál. Město se rozkládá uprostřed pouště Thár ve svazovém státě Rádžasthán a má cca 65 500 obyvatel. Džajalsmér představoval velmi důle-

žitou zastávku na Hedvábné stezce, starobylé obchodní trase, po níž putovaly velbloudí karavany obchodníků z Indie a dalších zemí. Tato stezka spojovala Indii se Střední Asíí, Egyptem, Arábií, Persií, Afrikou a Evropou. Místní pevnost **Sonar Quila** je jednou z největších fortifikací na světě. Její masivní hradby ze žlutého pískovce mají přes den žlutohnědou barvu připomínající lví kůži a při západu slunce přechází do medově zlatavého odstínu, čímž se pevnost zdá nerozeznatelnou od žluté pouště. Z tohoto důvodu se jí rovněž říká „Zlatá pevnost“. Nachází se na pahorku v centru města a je zařazena na seznam Světového kulturního dědictví UNESCO.



Kalkata (Viktoriin památník)

Kalkata je hlavním městem svazového státu Západní Bengálsko. Město ležící na východním břehu řeky Huglí založila britská Východoindická společnost v roce 1690 na místě tří vesnic.

Kalkata má v současnosti cca 4,5 milionu obyvatel a v letech 1773–1911 byla hlavním městem Britské Indie. Dnešní Kalkata je nejvýznamnějším obchodním, kulturním a vzdělávacím centrem východní Indie. **Viktoriin památník**, pojmenovaný po britské královně Viktorii (1819–1901) byl zbudován mezi lety 1906 a 1921. V současnosti slouží jako muzeum s 25 výstavními sály a patří mezi vyhledávané turistické cíle.



Lakhnaú (Památník Dr. Bhimraa Ambedkara)

Lakhnaú je hlavním městem svazového státu Uttarpradéš a má cca 3 miliony obyvatel. Odjakživa byl znám jako město mnoha kultur. Po

staletí prosperoval jako kulturní a umělecké centrum severní Indie a tuto tradici si udržuje dodnes. Žije zde nejvíce šiitů v Indii, a proto je považován rovněž za centrum šiitské Indie. Nachází se zde rovněž **památník Dr. Bhimraa Ambedkara**, park o rozloze 0,43 km², který je věnován lidem, již si celoživotně předsevzali usilovat o humanitu, rovnoprávnost a sociální spravedlnost.



Narsinhpur (Chrám Narsinh)

Narsinhpur je město ve svazovém státě Madhja-pradéš a má cca 1,1 milionu obyvatel. Zdejší území bylo osídleno již od 2. století. Nejvýznamnější posvátné místo v Narsinhpuru je **chrám**

Narsinh zasvěcený Narasimbovi, jedné z devíti inkarnací hinduistického boha Višnu.



Patna (Mahátma Gándhí setu)

Patliputra, jak se svého času **Patna** nazývala, byla založena roku 490 př. Kr. na jižním břehu Gangy králem Magadhy. V době svého založení mělo město cca 400 000 obyvatel a bylo centrem vzdě-

lanosti a umění. V současnosti má Patna cca 2 miliony obyvatel a představuje jedno z měst s nejdělním nepřetržitým osídlením na světě. Dnes jde rovněž o hlavní a také největší město svazového státu Bihár. **Mahátma Gándhí setu** je most přes Gangu, který spojuje Patnu s Hádžípurem na druhém břehu. Se svou délkou 5 575 m se řadí mezi nejdělní říční mosty Indie.



Phalódi (Lál Nivas havělí)

Phalódi bylo založeno v roce 1459 a zpočátku se nazývalo Phalvardhika. Původní jméno bylo změněno na „Phalódi“ na žádost dcery zakladatele města. O souhlas obyvatel se přičinil rovněž

velkokorýsý dar na stavbu městské pevnosti. Dnes se Phalódi vzhledem k zdejšímu průmyslu na zpracování soli nazývá rovněž „Město soli“. V současnosti má cca 44 500 obyvatel. Ve městě se nachází několik pozoruhodných havělí. **Lál Nivas havělí** je v současnosti památkově chráněný hotel, postavený z ručně opracovaného červeného pískovce a proslavený svou obkladovou architekturou.



Ráňčí (Vodopád Hudru)

Ráňčí je hlavním městem svazového státu Džhárkhand a má cca 1,1 milionu obyvatel. Vzhledem k řadě vodopádů v jeho okolí se nazývá rovněž „Město vodopádů“. Nedaleký **vodopád Hudru** je

vysoký 98 m. Jeho krása a rozlehlá tůň u jeho úpatí lákají ke koupání a pořádání pikniků.



Šilaung (Bazar Bara)

Šilaung s cca 143 000 obyvateli je hlavním městem svazového státu Měghaláj. Vysočina v okolí města připomínala prvním evropským osadníkům Skotsko, a proto se Šilaungu někdy

říká „Skotsko Východu“. **Bazar Bara** je největší v celé Měghalájí a jedno z nejautentičtějších tržišť v severní Indii.



Šiligurí (Korunovační most)

Šiligurí má cca 510 000 obyvatel a leží na řece Mahanandě na výběžcích Himalájí. Město se nachází v koridoru Šiligurí neboli „Slepčím krku“ (úzkým pruhu země, který spojuje severo-

západní svazové státy se zbytkem Indie). Šiligurí má pozoruhodnou geografickou polohu – leží totiž v blízkosti čtyř států. Nepál se nachází 30 km západně, Bhútán 40 km na severozápad, Čína (Tibet) asi 180 km severním směrem a na jihu město sousedí s Bangladéšem. **Korunovační most** překlenující řeku Tistu není pouze místní dominantou, ale rovněž místem oblíbeným turisty i místními pro pořádání pikniků.



Váránasí (Gháty)

Váránasí ležící na březích Gangy je jedno z nejstarších nepřetržitě osídlených míst na světě a má cca 1,2 milionu obyvatel. Představuje duchovní centrum Indie a nejposvátnější ze sedmi

svatých měst (sapta purí) hinduismu a džinismu. Váránasí sehrálo rovněž důležitou roli při vzniku buddhismu. Již několik tisíc let je toto město historicky spojené s Gangou kulturním centrem severní Indie. Představuje významné poutní místo, protože podle hinduistické víry každý, kdo zde zemře, dojde spasení. Město je celosvětově proslulé svými **gháty** – masivními kamennými schodišti podél říčních břehů, kde poutníci provádí rituální koupele.