

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

# CATAN

## ÚSVIT LIDSTVA

### Pravidla hry

#### Vítejte!

Kolébku současného člověka *Homo sapiens* byla Afrika. Ať už to způsobila změna klimatu, nedostatek potravy, nebo zvědavost, někteří z těchto raných lovců a sběračů se přibližně před 185 000 lety vydali zkoumat nové oblasti a rozšířili se po celém světě. Asi před 60 000 lety pronikli až do východní Asie a zhruba 20 000 let poté se usadili v Evropě. Mezitím se jim podařilo překonat oceán a dostali se i do Austrálie. Díky nízké hladině oceánů existoval v době ledové před cca 14 000 lety mezi Asií a Amerikou pevninský most, který tehdejší lidé využili k dosažení dalšího území.

V průběhu postupného rozšiřování svého druhu museli lidé neustále čelit novým klimatickým podmínkám a nepřátelskému okolí, odhalovat dosud neznámé zdroje potravy a vymýšlet nové nástroje. Především díky svému vysoce vyvinutému mozku dokázali přežít všude na světě.

Lidé v době kamenné rozvíjeli svou řemeslnou zručnost, zvládli rozdělovat oheň, pomocí uzení a sušení uchovávat potravu po delší dobu a zdokonalovali své lovecké vybavení. A protože na ochranu před živly nebyly vždy po ruce jeskyně, naučili se vyrábět stabilní příbytky z kůží, kostí, dřeva a mamutích klů. Plavidla, původně určená k rybolovu, posloužila posléze ke zkoumání moří a oceánů, takže došlo k osídlení Austrálie a mnohých ostrovů.

V Evropě a Asii narazil *Homo sapiens* na podobně rozvinuté neandertálce, kteří Afriku opustili o mnoho tisíc let dříve. Archeologické nálezy dokazují, že oba druhy žily po tisíce let vedle sebe a udržovaly vzájemné kontakty. Nevíme však, zda měly mírumilovnou podobu, nebo zda šlo o boj o nedostatkové zdroje.

*CATAN – Úsvit lidstva* vám umožní herně prožít tisíciletí na počátku lidských dějin. Podaří se vám dostat se se svými kmeny z Afriky do Asie, Evropy, Austrálie a Ameriky a usadit se tam?

Aby uvedení do hry proběhlo co nejsnáze, budeme používat osvědčený pravidlový systém vycházející ze základní hry *CATAN*. Na str. 2–3, resp. 4–5 naleznete popis herního plánu a první informace o samotném hraní. Poté si přečtete základní pravidla od str. 6. Na str. 11–12 naleznete historická fakta o zvířatech, rostlinách a nástrojích, jež se objevují ve hře.

#### OBSAH

Přehled hry/Herní plán pro 3 hráče .....	2
Přehled hry/Herní plán pro 4 hráče .....	4
Příprava herního materiálu .....	6
Stručný přehled průběhu hry .....	7
Podrobný přehled průběhu hry .....	7
Další pravidla .....	9
Konec hry .....	10
Variabilní příprava .....	10
Přehled herního materiálu .....	10
Historické pozadí .....	11
Tiráž .....	12



## PŘÍPRAVA HRY PRO 3 HRÁČE

### Příprava herního plánu

Herní plán představuje svět ve starší době kamenné rozdělený na kontinenty, které by měly být osídleny. Tato dvoustrana zachycuje **přípravu hry pro 3 hráče**, což poznáte podle počtu ledních medvědů na ledu pokryté krajině zcela vpravo. Jestliže budete hrát ve 4 hráčích, naleznete přípravu herního plánu a potřebné informace na následující dvoustraně.

### Pro začátečníky

Pro první hry vám doporučujeme použít herní plán podle schématu na této dvoustraně. Umístěte žetony s čísly na krajiny v Africe a na vyznačené křižovatky postavte své tábory a zvědy. Ve hře 3 hráčů nebudou zapotřebí bílé figurky; příslušný herní materiál vraťte zpět do krabice.

### Pro pokročilé

Jakmile budete mít za sebou několik partií této hry, můžete vyzkoušet i variabilní přípravu herního plánu. Pravidla pro tuto variantu naleznete na str. 10.

## PŘEHLED HRY

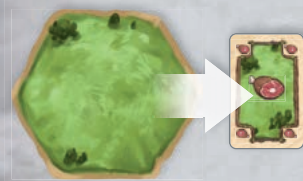
- Před vámi se rozkládá svět rozdělený na oblast Afriky, Evropy, Asie, Austrálie a Severní a Jižní Ameriky. Sestává z 49 krajin a je obklopen vodou a ledem. Vaším úkolem je vydat se z Afriky osídlvat celou Zemi a při té příležitosti nasbírat co nejvíce vítězných bodů.
- V jednotlivých oblastech se nacházejí 4 typy krajiny. Každá krajina je zdrojem unikátních surovin, které jsou představovány kartami. Jednotlivé krajiny poskytují následující výnosy:



Les poskytuje surovinu kůže.



Pustina poskytuje surovinu kosti.



Step poskytuje surovinu maso.



Hory poskytují surovinu pazourek.

- Na začátku hry se nacházíte v Africe a na herním plánu máte celkem 3 tábory a 1 zvěda. Jakmile Afriku opustíte, budete za stavbu táborů odměněni vítěznými body ve formě destiček tábořišť. Kdo jako první nashromáždí 10 vítězných bodů, vyhrává hru.
- Jednu z cest k vítězným bodům představuje umísťování nových zvědů na herní plán a jejich proměna v tábory. Kdo však bude chtít přidávat na herní plán zvědy a tábory, bude potřebovat suroviny.
- Jak je získat? V každém tahu se určuje, které krajiny poskytují výnosy. To se děje pomocí součtu hodů na 2 kostkách. Pokud například padne dohromady „6“, získají hráči výnosy ze všech krajin, na nichž leží žeton s číslem 6. Na obrázku na následující straně by se například jednalo o pustinu (kosti) a hory (pazourek).
- Suroviny však dostanete pouze tehdy, jestliže s krajinami, které právě poskytují výnosy, sousedí váš tábor (nikoli zvěd). Na obrázku v Africe sousedí modrý a červený tábor s pustinou s číslem 6 a oranžový tábor s horami s číslem 6. Pokud tedy padne „6“, získají modrý a červený hráč 1× kosti a oranžový hráč 1× pazourek.
- Většina táborů sousedí s více krajinami (až se 3) a „sklízí“ tak – v závislosti na výsledku hodu – až 3 různé suroviny. V našem příkladu sousedí již zmíněný oranžový tábor se 3 krajinami: horami, pustinou a lesem.
- Jelikož není možné, abyste měli tábory u všech krajin a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny pouze zřídka nebo vůbec. K umísťování nových zvědů, jejich pohybu a přeměně na tábory však budete potřebovat přesně dané kombinace surovin.
- Z tohoto důvodu můžete měnit suroviny s bankem nebo obchodovat s ostatními hráči. Zapojte se proto do výměn aktivně: číňte sami návrhy nebo si pozorně vyslechněte nabídky spoluhráčů! Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte suroviny, které nutně potřebujete.
- Nový tábor smíte postavit pouze na volné křižovatce s destičkou tábořiště. Navíc na ni musíte nejprve dorazit se svým zvědem.
- Dobře si rozmyslete, kde své tábory postavíte! Na žetonech s čísly se nachází různé velké číslice a tečky. Čím je číslice větší a čím více teček se na žetonu nachází, 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.
- Pokračujte ve čtení na str. 6.



## PŘÍPRAVA HRY PRO 4 HRÁČE

### Příprava herního plánu

Herní plán představuje svět ve starší době kamenné rozdělený na kontinenty, které by měly být osídleny. Tato dvoustrana zachycuje **přípravu hry pro 4 hráče**, což poznáte podle počtu ledních medvědů na ledu pokrytém krajině zcela vpravo.

### Pro začátečníky

Pro první hry vám doporučujeme použít herní plán podle schématu na této dvoustraně. Umístíte žetony s čísly na krajiny v Africe a na vyznačené křižovatky postavíte své tábory a zvědy.

### Pro pokročilé

Jakmile budete mít za sebou několik partií této hry, můžete vyzkoušet i variabilní přípravu herního plánu. Pravidla pro tuto variantu naleznete na str. 10.

## PŘEHLED HRY

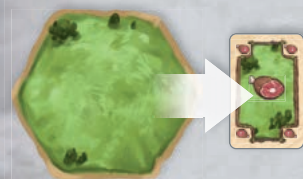
- Před vámi se rozkládá svět rozdělený na oblast Afriky, Evropy, Asie, Austrálie a Severní a Jižní Ameriky. Sestává z 49 krajin a je obklopen vodou a ledem. Vaším úkolem je vydat se z Afriky osídlit celou Zemi a při té příležitosti nasbírat co nejvíce vítězných bodů.
- V jednotlivých oblastech se nacházejí 4 typy krajiny. Každá krajina je zdrojem unikátních surovin, které jsou představovány kartami. Jednotlivé krajiny poskytují následující výnosy:



Les poskytuje surovinu kůže.



Pustina poskytuje surovinu kosti.



Step poskytuje surovinu maso.



Hory poskytují surovinu pazourek.

- Na začátku hry se nacházíte v Africe a na herním plánu máte celkem 3 tábory a 1 zvěda. Jakmile Afriku opustíte, budete za stavbu táborů odměněni vítěznými body ve formě destiček tábořišť. Kdo jako první nashromáždí 10 vítězných bodů, vyhrává hru.
- Jednu z cest k vítězným bodům představuje umísťování nových zvědů na herní plán a jejich proměna v tábory. Kdo však bude chtít přidávat na herní plán zvědy a tábory, bude potřebovat suroviny.
- Jak je získat? V každém tahu se určuje, které krajiny poskytují výnosy. To se děje pomocí součtu hodů na 2 kostkách. Pokud například padne dohromady „6“, získají hráči výnosy ze všech krajin, na nichž leží žeton s číslem 6. Na obrázku na následující straně by se například jednalo o pustinu (kosti) a hory (pazourek).
- Suroviny však dostanete pouze tehdy, jestliže s krajinami, které právě poskytují výnosy, sousedí váš tábor (nikoli zvěd). Na obrázku v Africe sousedí modrý, červený a bílý tábor s pustinou s číslem 6 a oranžový tábor s horami s číslem 6. Pokud tedy padne „6“, získají modrý, červený a bílý hráč 1× kosti a oranžový hráč 1× pazourek.
- Většina táborů sousedí s více krajinami (až se 3) a „sklízí“ tak – v závislosti na výsledku hodu – až 3 různé suroviny. V našem příkladu sousedí již zmíněný bílý tábor se 3 krajinami: 1 horami, 1 pustinou a 1 lesem.
- Jelikož není možné, abyste měli tábory u všech krajin a žetonů s čísly, dostanete některé suroviny pouze zřídka nebo vůbec. K umísťování nových zvědů, jejich pohybu a přeměně na tábory však budete potřebovat přesně dané kombinace surovin.
- Z tohoto důvodu můžete měnit suroviny s bankem nebo obchodovat s ostatními hráči. Zapojte se proto do výměn aktivně: číňte sami návrhy nebo si pozorně vyslechněte nabídky spoluhráčů! Pokud bude obchod úspěšně uzavřen, možná získáte suroviny, které nutně potřebujete.
- Nový tábor smíte postavit pouze na volné křižovatce s destičkou tábořiště. Navíc na ni musíte nejprve dorazit se svým zvědem.
- Dobře si rozmyslete, kde své tábory postavíte! Na žetonech s čísly se nachází různé velké číslice a tečky. Čím je číslice větší a čím více teček se na žetonu nachází, 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.



### PŘÍPRAVA HRY

#### PŘÍPRAVA HERNÍHO MATERIÁLU

##### Figurky

**Hráčské figurky:** Vezměte si figurky v jedné barvě (při hře 3 hráčů nechte bílé figurky v krabici).



Tábor



Zvěď



Ukazatel pokroku

**Figurky nepřátel:** Postavte neandertálce a šavlozubého tygra na ledovce na severu (viz přípravu herního plánu).



##### Ostatní materiál

**Stupnice pokroku:** Položte 4 stupnice pokroku vedle herního plánu. Jejich pořadí nehraje roli, ale doporučujeme umístit k sobě stupnice oblečení a konstrukcí, protože jejich hodnoty se sledují současně. Žetony vítězných bodů za pokrok položte na pole nejvíce vpravo (na nejvyšší stupeň) na odpovídajících stupnicích.



Na startovní pole každé stupnice postavte jednu svou figurku ukazatele pokroku.

##### Přehledové karty rozvoje a pokroku:

Vezměte si po jedné přehledové kartě rozvoje a pokroku. Na nich je uvedeno, jaké výhody jednotlivé stupně pokroku přináší a co musíte za rozvoj a pokrok zaplatit.



##### Karty surovin

Roztřídte karty surovin podle druhů a položte je lícem nahoru do přihrádek v zásobníku na karty. Budou tvořit bank. Zásobník na karty postavte vedle herního plánu.



##### Zvláštní destičky vítězných bodů a kostky

Pět zvláštních destiček vítězných bodů ve formě 1 hrotu oštěpu (Nejúspěšnější lovec) a 4 lastur s bobulemi a ořechy (1× Nejrychlejší sběrač a 3× Sběrač) položte vedle herního plánu spolu s oběma kostkami. Ve hře 3 hráčů vraťte 1 malou lasturu v hodnotě 1 vítězného bodu (žeton Sběrače) zpět do krabice.



Nejúspěšnější lovec



Nejrychlejší sběrač



Sběrač



Kostky

#### POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

Rozložte herní plán nahoru tou stranou, jež odráží aktuální počet hráčů. Ten se rovná počtu ledních medvědů na ledovci zcela vpravo.



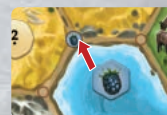
3 hráči

4 hráči

##### Pro začátečníky

**Počáteční tábory:** Umístěte na herní plán 3 tábory a 1 zvěďa v barvě každého hráče tak, jak ukazuje obrázek na str. 2–3, resp. 4–5. Jestliže hraje ve třech, nechte bílé figurky v krabici.

**Destičky tábořišť:** Roztřídte destičky tábořišť a umístěte je na tábořiště tak, aby se shodovaly barvou a symbolem. **Pozor:** Na herním plánu pro 3 hráče se nachází méně tábořišť.



Evropa



Asie



Austrálie



Severní a Jižní Amerika

**Destičky objevů:** Rozdělte destičky objevů podle obrázků zvířat na přední straně. Zamíchejte každou skupinu odděleně a destičky rozmístěte na odpovídající pole. Dávejte pozor, aby se shodovaly obrázky zvířat. **Pozor:** Destičky Jižní a Severní Ameriky mají stejnou barvu, ale jsou na nich různá zvířata. Zejména zde si dejte pozor na správné přiřazení.



Evropa



Asie



Austrálie



Severní Amerika



Jižní Amerika

**Žetony vítězných bodů za lov:** Položte každý žeton vítězného bodu za lov na oblak na herním plánu, jehož tvar odpovídá siluetě zvířete na daném žetonu.



Evropa



Asie



Austrálie



Severní Amerika



Jižní Amerika

**Počáteční suroviny:** Každý hráč dostane na začátku hry z banky 1× kůže a 1× kosti.



**Pozor:** Karty surovin držte v ruce tak, aby ostatní hráči neviděli jejich líc.

**Začínající hráč:** Všichni si postupně hodí oběma kostkami; komu padne nejvíce, bude hru začínat.

##### Pro pokročilé

Jakmile budete mít za sebou několik partií této hry, doporučujeme vám použít k umisťování počátečních táborů mechanismus fáze zakládání. Podrobnosti k jejímu průběhu naleznete na str. 10.

## PRŮBĚH HRY – PŘEHLED

Když nastane váš tah, máte v níže uvedeném pořadí k dispozici následující možnosti:

### 1. Fáze výnosů

Hodte oběma kostkami, abyste určili, které krajiny budou v tomto tahu poskytovat výnosy. Výsledek platí pro všechny hráče.

### 2. Fáze akcí

Smíte obchodovat, umisťovat zvědy, pohybovat jimi, změnit je v tábory nebo postupovat na stupnicích pokroku. Poté, co odehrajete všechny své akce, předáte kostky svému sousedovi po levici. Ten je nyní na tahu a pokračuje ve hře 1. fází svého tahu (fází výnosů).

## PRŮBĚH HRY – PODROBNĚ

### FÁZE VÝNOSŮ

#### Hod na výnosy

Hodte oběma kostkami. Součet hodnot, jež padly na kostkách, určuje krajiny, které poskytnou v tomto tahu výnosy.

#### Příjem výnosů

Každý hráč, jehož tábor sousedí s krajinou, jejíž číslo bylo hozeno, dostane z banku 1 kartu odpovídající suroviny. Jestliže máte u dané krajiny 2, resp. 3 své tábory, dostanete 1 kartu suroviny za každý svůj tábor.

**Příklad:** Oranžový hráč hodil „4“. Bílý a červený hráč dostanou po 1 kartě masa za své tábory u stepi. Oranžový hráč žádné suroviny nedostane, protože žádný z jeho táborů se nenachází u některé krajiny s číslem 4. Modrý hráč nedostane žádné suroviny, protože figurky zvěď nejsou schopny žádné suroviny zajistit.



### FÁZE AKCÍ

Jakmile se vyhodnotí hod kostkami a výnosy, smíte obchodovat, umisťovat nové zvědy, pohybovat s nimi, přeměňovat je na tábory, případně postupovat na stupnicích pokroku. Všechny akce je možné provádět libovolně často a v libovolném pořadí. Lze například nejprve obchodovat, poté pohnout zvědem, pak zase obchodovat, a nakonec proměnit zvěda v tábor.

### Obchodování

V rámci obchodu se snažte vyměnit karty surovin. Je možné měnit tak dlouho a tak často, jak vám karty surovin (v ruce) dovolí. Dva níže popsané druhy obchodu je možné provádět v libovolném pořadí.

### Obchod se spoluhráči

Můžete měnit suroviny se všemi spoluhráči. Například jim oznámíte, o jaké suroviny máte zájem a co jste ochotni za ně nabídnout. Můžete si ale také naopak nejprve vyslechnout návrhy ostatních hráčů a učinit protinabídku.

**Pozor:** Měnit lze pouze s tím, kdo je právě na tahu. Hráči, kteří na tahu momentálně nejsou, spolu vzájemně obchodovat nesmí.

**Příklad:** Katka je na tahu. Zeptá se, zda by jí někdo nechtěl vyměnit 1 maso za 1 kartu kůží. Dan by jí byl ochoten maso poskytnout, žádá však za něj vedle 1 karty kůží ještě jednu další kartu suroviny. Petrovi se Katčina nabídka zamlouvá a má zájem dát 1 kartu kůží za 1 maso. Katka souhlasí, takže si s Petrem vymění příslušné karty.

### Obchod s bankem

Můžete rovněž obchodovat bez zapojení spoluhráčů, a to v poměru **3 : 1 s bankem**: Můžete vrátit zpět do banku 3 stejné karty surovin a vzít si za ně 1 libovolnou kartu jiné suroviny.

**Příklad:** Katka vrátí do banku 3 karty kůží a vezme si za to odsud 1 maso.

### Zvědové

Zvědové jsou zapotřebí k tomu, abyste mohli proniknout na jiné kontinenty, prozkoumat pole objevů a zakládat nové tábory.

### Umístění zvěda

**Požadavky:** 1× kůže + 1× maso



**Na křižovatku:** Zvěda lze umístit na křižovatku pouze tehdy, pokud se na některé sousední křižovatce nachází váš tábor.

**2 figurky:** Na herním plánu můžete mít nanejvýš 2 figurky zvěďů současně. Pokud byste chtěli umístit svého zvěda k některému táboru ve chvíli, když už máte na herním plánu oba své zvědy, musíte nejprve odstranit 1 zvěda, s nímž jste v tomto tahu dosud nepohybovali. Následně ho smíte umístit podle výše uvedených pravidel, avšak musíte rovněž zaplatit 1× kůže a 1× maso.

**Pozor:** Za zvěda nedostáváte žádné suroviny, ani když stojí vedle krajiny, jejíž číslo padlo. Výnosy surovin mohou poskytovat pouze tábory!

### Pohyb zvěda

**Požadavky:** 1× kůže, NEBO 1× maso



**Pohyb:** Zvědové se pohybují po cestách od křižovatky ke křižovatce. Základní vzdálenost činí 1–3 křižovatky, nevyužité přesuny propadají. Díky pokroku dosaženému na stupnici potravy se může zvěď pohnout až na vzdálenost 7 křižovatek.

**Pozor:** Každý přesun na nebo přes jednu křižovatku se považuje za 1 pohyb. U překračovaných křižovatek nezáleží na tom, zda jsou prázdné, nebo se jedná o tábořiště, startovní křižovatky, případně se na nich nachází jiní zvědové nebo tábory. Pro pohyb na nebo přes pole objevů platí určitá omezení (viz níže).



**Příklad:** Modrý hráč dosáhl na stupnici potravy 1. stupně. Zaplatí 1 maso a přesune svého zvěda o 4 křižovatky. Při tomto pohybu překročí pole s oranžovými figurkami.

**Směr pohybu:** Zvěd se může pohybovat po všech cestách, jež vychází z křižovatky, kde se momentálně nachází. Jednu cestu lze v témže tahu použít vícekrát, například pro pohyb tam a zpět.

**Konec pohybu:** Zvěd musí svůj pohyb zakončit pouze na volné křižovatce. Nemůže zůstat stát na křižovatce, kde se již nachází jiný zvěd nebo tábor. Křižovatka se považuje za volnou, i když na ní leží destička tábořiště.

**Pozor:** Každý zvěd se smí pohnout pouze jednou za tah (tímto pohybem se rozumí přesun přes křižovatky až do povoleného maxima).

**Pohyb a pokrok na stupnici potravy:** Díky pokroku na stupnici potravy může zvěd urazit delší vzdálenost. Každý dosažený stupeň znamená 1 přesun mezi křižovatkami navíc. Další informace naleznete v kapitole „Postup na stupnici pokroku“ vpravo.

**Pohyb obou zvědě:** Oba zvědě se mohou pohnout ve stejném tahu, jestliže za pohyb každého z nich zaplatíte zvlášť 1× kůže, nebo 1× maso.

**Pole objevů:** Zvěd se může pohnout na nebo přes pole objevu pouze tehdy, pokud jsou splněny tam uvedené podmínky. Další informace naleznete v kapitole „Pole objevů“ na str. 9.

**Tábořiště:** Jestliže zvěd zakončí svůj pohyb na volném tábořišti s destičkou tábořiště, lze ho proměnit v tábor (viz následující kapitola „Proměna zvěda v tábor“). Není to však povinné.

**Mořská úžina mezi Afrikou a Evropou:** Mezi Evropou a Afrikou (tj. mezi horami s číslem 10 a pustinou s číslem 5) se nachází mořská úžina. Tuto úžinu nemohou zvědě překročit. Jediná cesta z Afriky do Evropy proto vede kolem pustiny s číslem 2.

### Proměna zvěda v tábor

Požadavky: 1× kůže + 1× kosti + 1× pazourek



**Proměna:** Zvěda lze změnit na tábor pouze tehdy, jestliže se nachází na volném tábořišti s destičkou tábořiště. Pokud zaplatíte požadované suroviny, vraťte zvěda z herního plánu zpět do své zásoby, položte získanou destičku (1 vítězný bod) spodní stranou nahoru před sebe a na dotýcnou křižovatku postavte svou figurku táboru.

**6 figurek:** Pokud chcete změnit svého zvěda na tábor, berete si figurku táboru ze své zásoby. Jestliže už máte na herním plánu všech 6 figurek táborů a chtěli byste změnit svého zvěda na další tábor, vezměte 1 figurku svého táboru z Afriky a přesuňte ji na nové místo. Jestliže v Africe žádné figurky táborů nemáte, protože jste je přemístili již dříve, odstraňte z herního plánu 1 svůj stávající tábor a přesuňte ho na nové místo.

### Poznámka pro hráče, kteří již znají základní hru CATAN:

Ve hře *CATAN – Úsvit lidstva* mají hodnotu vítězných bodů pouze nasbírané destičky (například destičky tábořišť) a žetony. Figurky táborů na herním plánu nemají samy o sobě žádnou bodovou hodnotu.

## Postup na stupnici pokroku

**Stupnice pokroku:** Existují čtyři stupnice pokroku: oblečení, konstrukce, potrava a lov. Každou stupnici tvoří startovní pole a čtyři stupně. Abyste mohli na některé stupnici postoupit vpřed, musíte zaplatit uvedené kombinace surovin. Na přehledové kartě rozvoje a na příslušných stupnicích je uvedeno, které to budou a v jakém množství. Suroviny se liší stupeň od stupně. Jakmile dosáhnete nového stupně, jeho výhoda se okamžitě aktivuje. Popis výhod jednotlivých stupnic naleznete rovněž na přehledové kartě pokroku.



**Příklad:** Modrý hráč se nachází na stupnici potravy na 1. stupni. Zaplatí 1× kosti a přesune svůj ukazatel pokroku na pole 2. stupně. Od této chvíle se mohou jeho zvědě pohnout až o 5 křižovatek. Přesto musí i nadále zaplatit za pohyb každého zvěda 1× kůže, nebo 1× maso.

**Vítězné body:** Na 4. stupni každé stupnice pokroku se nachází žeton vítězného bodu za pokrok. První hráč, který tohoto stupně dosáhne, získá tento žeton a vyloží si ho před sebe. Žeton má hodnotu 1 vítězného bodu. Jeden hráč může získat i několik žetonů tohoto druhu, pokud se dostane na více 4. stupňů jako první. Tyto body mu nemůže žádný jiný hráč vzít.

### Konstrukce a oblečení

Abyste váš zvěd mohl prozkoumat pole objevů nebo se přes ně přesunout, musíte na těchto stupnicích dosáhnout určitého pokroku. Více informací o polích objevů naleznete v kapitole „Pole objevů“ na str. 9.



### Potrava

Každý stupeň zvyšuje o 1 maximální vzdálenost, o kterou se mohou pohybovat vaši zvědě, pokud zaplatíte obvyklou cenu 1 kůže, nebo 1 maso. Základní vzdálenost 1–3 máte k dispozici již na startovním poli stupnice potravy, za každý další dosažený stupeň se přidává 1 přesun.



### Lov

Na této stupnici přináší každý dosažený stupeň okamžitou jednorázovou výhodu. Jakmile se váš ukazatel pokroku posune vpřed, můžete vzít jednu z figurek nepřátel (neandertálec nebo šavlozubého tygra) a přemístit ji na jinou krajinu. Pokud na některé křižovatce u této krajiny stojí tábor jiného hráče, smíte mu vzít z ruky 1 kartu suroviny. Další informace o nepřátelích naleznete níže.



## ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD

### Nepřátelé

Neandertálec a šavlozubý tygr představují nepřátele *Homo sapiens* a blokují mu výnosy z krajiny. Jestliže padne číslo krajiny, na níž stojí některá figurka nepřátele, nedostanou majitelé sousedících táborů žádné suroviny. Kromě toho může hráč, jenž nepřátele přemístil, sebrat 1 kartu suroviny z ruky hráči, který má u nově obsazené krajiny svůj tábor.



- Po hodu „7“ nebo po odkrytí destičky objevu s obrázkem nepřítele je možné přemístit pouze JEDNU figurku nepřítele.
- Neandertálce lze přemísťovat pouze po krajinách v Evropě a Asii.
- Šavlozubého tygra lze přemísťovat pouze po krajinách v Americe a Austrálii.
- Figurky nepřátel lze přesunout pouze na krajiny na herním plánu s předtištěnými čísly. To znamená, že do Afriky a na ledovce je postavit nemůžete.

### Když padne „7“: aktivace nepřátel

**Žádné výnosy:** Pokud jste na tahu a hodíte „7“, nedostane výnosy nikdo.

**Odevzdání karet:** Všichni hráči, kteří mají v ruce více než 7 karet, si z nich vyberou polovinu a vrátí je do zásobníku karet k příslušným surovinám. V případě lichého počtu karet se zaokrouhluje ve prospěch hráčů (pokud máte např. v ruce 9 karet, odevzdáváte 4 z nich).

### Přesun nepřátel

- Musíte přesunout jednoho nepřítele na jinou krajinu. Neandertálce můžete přesunovat po krajinách s čísly v Evropě a Asii, šavlozubého tygra po krajinách s čísly v Austrálii a Americe.
- Poté můžete sebrat 1 kartu z ruky jednomu z hráčů, jehož tábor sousedí s krajinou, na niž se nepřítel právě přesunul. Olupovaný hráč při tom drží karty v ruce tak, aby nebylo možné poznat jejich druh. Jestliže daný hráč žádné karty surovin v ruce nemá, vyjdete naprázdno.
- Následně pokračujete dále k fázi akcí.

**Pozor:** Pokud padne číslo krajiny, na niž se nachází nepřítel, nedostanou vlastníci sousedních táborů žádné suroviny.

## DALŠÍ PRAVIDLA

### POLE OBJEVŮ

#### Podmínky

Pole objevů jsou křižovatky, vedle nichž jsou uvedeny podmínky. Na začátku hry se na ně položí destičky objevů.

- Bílé číslo na symbolu oblečení udává potřebný stupeň na stupnici oblečení.
- Černé číslo na symbolu stanu udává potřebný stupeň na stupnici konstrukcí.
- Váš zvěd se může přesunout na pole objevu nebo ho překročit pouze tehdy, jestliže se vaše ukazatele pokroku nachází alespoň na výše uvedených stupních. Hráč, jehož zvěd jako první zakončí svůj pohyb na daném poli objevu, resp. ho překročí, získá zde umístěnou destičku.

#### Destičky objevů

Jestliže získáte destičku objevu, ihned ji otočte. Existují tři druhy destiček: nepřítel, zhoršení klimatu a lov. Každá z nich má za následek vlastní efekt, jenž se ihned vyhodnotí. Poté si destičku položte před sebe stranou se zvířetem nahoru. Měli byste si udržovat přehled o tom, kolik destiček objevů vlastníte, protože za ně můžete získat další vítězné body. Více informací najdete níže v kapitole „Nejúspěšnější lovec“.



### Nepřítel

Okamžitě přesuňte jednoho nepřítele. Neandertálce je možné přesouvat pouze v rámci Evropy a Asie, šavlozubého tygra pouze v rámci Austrálie a Ameriky. Poté můžete sebrat 1 kartu z ruky jednomu z hráčů, jehož tábor sousedí s krajinou, na niž se nepřítel právě přesunul (pokud má samozřejmě tento hráč nějaké karty v ruce).



### Zhoršení klimatu

Ihned odstraňte žeton s číslem z jedné krajiny v Africe, jejíž druh je vyobrazen na destičce. Máte-li na výběr z více krajin, můžete si zvolit kteroukoli z nich. Krajiny bez žetonů s čísly neposkytují až do konce hry žádné výnosy.



### Lov

Vezměte si ihned odpovídající žeton vítězného bodu za lov z herního plánu a položte ho před sebe. Má hodnotu 1 vítězného bodu.



### VÍTĚZNÉ BODY

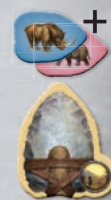
Vítězné body jsou nezbytné pro dosažení výhry. Získáte je za destičky tábořišť, pokud na jejich místě postavíte tábor, nebo za žetony vítězných bodů za lov či zvláštní žetony. Na obrázku vpravo vidíte, jak vítězný bod vypadá. Počet těchto obrázků na žetonech udává, kolik vítězných bodů vám přináší.



### ZVLÁŠTNÍ ŽETONY VÍTĚZNÝCH BODŮ

#### Nejúspěšnější lovec (1x)

Jakmile někdo získá 2 destičky objevů, dostane zvláštní žeton „Nejúspěšnější lovec“. Pokud se jinému hráči podaří nashromáždit více destiček objevů, než má aktuální držitel tohoto zvláštního žetonu, získává okamžitě „Nejúspěšnějšího lovece“ on. Zvláštní žeton „Nejúspěšnější lovec“ má hodnotu 1 vítězného bodu.



#### Nejrychlejší sběrač (1x)

První hráč, který bude vlastnit alespoň jednu destičku tábořiště od každé ze 4 barev, získá okamžitě zvláštní žeton „Nejrychlejší sběrač“. Ten si ponechá až do konce hry. Nemůže však už získat zvláštní žeton „Sběrač“. Zvláštní žeton „Nejrychlejší sběrač“ má hodnotu 2 vítězných bodů.



#### Sběrač (3x)

Každý další hráč, jemuž se podaří nasbírat alespoň jednu destičku tábořiště od každé ze 4 barev, získá okamžitě zvláštní žeton „Sběrač“. Ten si ponechá až do konce hry. Tento žeton lze získat pouze jednou. Zvláštní žeton „Sběrač“ má hodnotu 1 vítězného bodu.



### KONEC HRY

Jakmile některý hráč ve svém tahu shromáždí 10 a více vítězných bodů, stává se vítězem a hra okamžitě končí. Jeho kmen *Homo sapiens* se úspěšně rozšířil po celé Zemi a výborně se přizpůsobil novým podmínkám.



### VARIABILNÍ PŘÍPRAVA

Až si zahrajete několik partií se standardně připraveným herním plánem, můžete pomocí variabilní přípravy docílit větší rozmanitosti.

- Připravte herní plán podle počtu hráčů, jak je uvedeno na str. 2–3, resp. 4–5. Neumísťujte však zatím do Afriky žádné figurky.

### PŘEHLED HERNÍHO MATERIÁLU

- Ve čtyřech kolech budete střídavě umísťovat do Afriky 3 tábory a 1 zvěďa. Začíná ten, kdo hodil na obou kostkách nejvyšší číslo: to je první hráč. Hráč po jeho pravici bude poslední hráč.
- První hráč umístí 1 tábor na libovolnou startovní křižovatku v Africe. Tyto křižovatky jsou označeny symbolem ruky (viz obrázek vlevo). Ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček provedou totéž.
- Jakmile svůj první tábor umístí poslední hráč, ihned umístí svůj druhý tábor na některou ze zbývajících volných startovních křižovatek. Ostatní hráči provedou totéž, tentokrát v pořadí proti směru hodinových ručiček.
- Poté první hráč umístí svůj třetí tábor na některou ze zbývajících volných startovních křižovatek. Ostatní hráči opět v pořadí po směru hodinových ručiček provedou totéž.
- Jakmile umístí svůj třetí tábor poslední hráč, ihned umístí svého zvěďa na libovolnou křižovatku, jež sousedí s některým jeho táborem. Ostatní hráči provedou totéž, tentokrát znovu v pořadí proti směru hodinových ručiček.
- Jakmile budou mít všichni na herním plánu 3 tábory a 1 zvěďa, je příprava hry dokončena.

#### 4 stupnice pokroku



#### 4 žetony vítězných bodů za pokrok



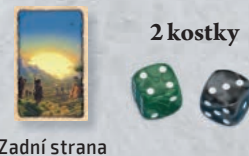
#### 33 destiček tábořišť



#### 18 destiček objevů



#### 80 karet surovin (20 od každého druhu) a 1 zásobník na karty



#### 5 žetonů vítězných bodů za lov



#### 4 sady hráčských figurek ve 4 barvách:



#### 2 figurky nepřátel



#### 13 žetonů s čísly



#### 5 zvláštních žetonů vítězných bodů



1 herní plán  
(oboustranný)



## HISTORICKÉ POZADÍ

*CATAN – Úsvit lidstva* zachycuje putování prvních lidí po celém světě a jejich rozvoj. Lidská historie se začala psát v Africe, kde *Homo sapiens* již používal kamenné nástroje k lovu, stavěl obydlí a vytvářel první umělecká díla. Kámen však nebyl jediným materiálem, který měl k dispozici. Ve hře se setkáte s některými důležitými surovinami a nástroji, jež používal v době, kdy objevoval a osidloval naši planetu. Pozadí této hry je založeno na nejnovějších nálezech a vědeckých poznatcích, které další archeologické objevy neustále rozšiřují a prohlubují.

## SUROVINY

**Kůže:** Pralidé dokázali zužitkovat každou část uloveného zvířete. Stažené kůže vyčinili a používali jako oděv, příkrývky a ke stavbě přístřeší. Pomocí kostěných hrotů (šidel) dokázali kůže propíchnout, aby z nich bylo možné ušít oblečení nebo vaky.



**Kosti, kly a parohy:** Když bylo maso pryč, zůstaly z ulovených nebo nalezených zvířat kosti, kly a parohy. Velké kosti a kly se používaly spolu s kůžemi na výrobu obydlí. Z malých kostí vznikaly nástroje, šperky nebo spony na oblečení.



**Pazourek:** Pěstní klíny z pazourku patřily k prvním důležitým nástrojům lidí. Již ve starší době kamenné byly opracovány velmi precizně. Známé kapkovité podoby se dosahovalo postupným štípáním kamene, dokud nebylo možné vzniklým nástrojem porcovat maso, kopat v zemi nebo opracovávat dřevo.



**Maso:** Maso představovalo ve starší době kamenné hlavní zdroj potravy. Jakožto vrcholný predátor (dravec stojící nejvýš v potravním řetězci) lovil člověk velká zvířata na souši, zatímco ve vodě chytal ryby a sbíral měkkýše.



## REGIONÁLNÍ ZVLÁŠTNOSTI

Když se člověk rozšířil přes Blízký východ do Evropy a Asie, narazil na nové zdroje potravy, jako jedlé rostliny, ovoce a zeleninu. Suchozemští savci až do velikosti slona představovali pro pralidi velkou výzvu. K dalším objevům došlo po překonání oceánu v Austrálii, resp. po přechodu Beringovy úžiny v Americe. Nová území rovněž znamenala nový boj o přežití a nepřátele, jako například neanderťálce (*Homo neanderthalensis*) nebo šavlozubé šelmy.

### Evropa

**Bobule** volně rostou všude v Evropě. Ačkoli je velmi obtížné najít příslušné fosilní doklady, má se za to, že bobule a další lesní plody sloužily *Homo sapiens* za potravu.



**Nosorožec srstnatý** (*Coelodonta antiquitatis*) byl býložravec žijící v chladnějších částech Evropy. Vážil 2–3 tuny, měl hustou srst a hrb jako zásobárnu tuku. Jeho až 1,5 m dlouhý roh sloužil k boji s příslušníky vlastního druhu, obraně před nepřáteli a rozhrabávání sněhu, aby se zvíře dostalo k trávě, která se pod ním nacházela.



### Asie

**Enoki** neboli penízovky jsou houby volně rostoucí ve východní Asii. Mají výraznou medově zlatou barvu a je možné, že se již ve starší době kamenné sušily, aby déle vydržely.



**Mamut srstnatý** (*Mammuthus primigenius*) žil ve stepích východní Asie a dnešního Ruska. V kohoutku měřil až 3 metry, měl mohutný hrb, dozadu se snižující hřbet a až 2,5 m dlouhé kly. Toto zvíře, vážící až 8 tun, se živilo travinami a listím.



## Austrálie

**Makadamie** jsou stromy pocházející z Austrálie. Dva druhy mají plody s jedlými jádry, které se také nazývají makadamové ořechy. Jádra ostatních druhů jsou jedovatá, ale již pravěcí lidé znali způsoby, jak je učinit požitelnými.

**Obří želva** (*Meiolania*) měla krunýř dlouhý až 2 metry. K ochraně hlavy sloužily rohovitě výběžky a před útoky zezadu zvíře chránil ostnatý ocas. *Meiolania* žila na pevnině a živila se malými plazy, savci a rybami.

## Severní a Jižní Amerika

**Brambory** (*Solanum jamesii* a *Solanum tuberosum*) rostly v Americe v mnoha odrůdách již před příchodem člověka. Většinou byly jedovaté, ale pralidé se řídili příkladem některých zvířat a pojídali brambory s jílovitou kaší, která neutralizovala v nich obsažené jedovaté látky.

**Obří lenochod** (*Megalonyx jeffersonii*) byl doložen v jehličnatých lesích po celé Severní Americe. Měl na výšku až 3 metry, žil v rodinných tlupách a živil se listím, větvemi a plody.

**Obří pásovec** (*Glyptodon*) žil v lesích a stepích Jižní Ameriky a živil se plody a travinami. Stejně jako australská obří želva měl silný krunýř a obrněný ocas. Oba tyto znaky se ale vyvinuly nezávisle na sobě. Krunýř mohl pravěkým lidem sloužit jako ochrana před nečasnem nebo dravci.

## NEPŘÁTELE

**Neandertálci** (*Homo neanderthalensis*) obývali Evropu a Blízký východ a soupeřili s *Homo sapiens* o hlavní zdroj potravy: velké savce. Oba druhy používaly podobné nástroje, avšak tělesná stavba neandertálců se hodila spíše pro krátký sprint, zatímco *Homo sapiens* dokázali urazit delší vzdálenosti, a tím také úspěšněji lovit. Ačkoli neandertálci nakonec vymřeli, přesto se ojedinele vyskytli společně potomci obou druhů.

**Šavlozubí tygři** (*Smilodon*) lovili v Severní a Jižní Americe. Existovaly tři druhy, jež velikostně sahaly od psa po ledního medvěda. Jejich kořist představovali velcí býložravci jako bizoni nebo velbloudi. Neví se, zda se pralidé a šavlozubí tygři vzájemně lovili, ale určitě si konkurovali při získávání potravy.



**Lev vačnatý** (*Thylacoleo carnifax*) či „vakolev“ se hrával obdobnou roli v Austrálii. Díky mocnému skusu a protistojnému prstu na předních tlapách dokázal strhnout i velké savce, a proto představoval pro lidi přímou konkurenci.

## KULTURNÍ ROZVOJ

Lidstvo se díky překonávání překážek neustále rozvíjelo. Na konci starší doby kamenné byly již lidské nástroje velmi precizní a mnohdy dosahovaly téměř uměleckého zpracování.

**Šperky:** Rané oblečení sestávalo z kůží a tkanic. Již před 30 000 lety existovaly tkané látky. Ozdobné korálky z lastur, zubů, hlíny a dalších materiálů se navlékaly vedle sebe a používaly jako ozdoba oděvu. Šperky pravděpodobně odkazovaly na věk, společenské postavení nebo kmenovou příslušnost.

**Lojové lampy:** Na výrobu lamp se zprvu používaly miskovitě tvarované kameny. Prohlubeň se naplnila zvířecím tukem a jako knot sloužil mech nebo jehličí. Později se lampy vyřezávaly z kostí a byly opatřeny rukojetmi, jež někdy zdobily ornamenty nebo zvířecí symboly.

**Keramika:** Keramika vznikla z potřeby uchovávat a přenášet potravu. Poprvé se objevila před 20 000 lety v Číně, odkud se rychle šířila. Již rané nálezy se vyznačují symetrickými formami a jemnou dekorací, což dokazuje vysoce rozvinutou uměleckou zručnost.

**Luky a šípy:** První lovecké zbraně představovaly oštěp a vrhač oštěpů (atlatl). Ty však bylo možné používat pouze na krátkou vzdálenost. Luk a šípy vznikly v Africe a umožňovaly zasáhnout kořist z větší dálky a s větší razancí.

**Hroty oštěpů:** Hroty oštěpů z pazourku našly své uplatnění v dobách migrace z Afriky. Jejich pozůstatky lze nalézt na všech kontinentech. Hrotité čepele se zploštělou základnou byly pomocí březové smůly nebo pletených provázků připevňovány k ratišti.

**Lastury:** Mlži představovali základní potravu prvních lidí. Byli snadno dostupní a stopy sazí na nálezech dokazují, že se před konzumací tepelně upravovali. Jejich lastury sloužily mimo jiné jako misky, čepele, škrabky, závaží pro rybářské sítě nebo lampy. Velké lastury s přirozenými otvory se daly připevnit na násady a používat jako sekery.



## TIRÁŽ

**Autoři:** Klaus Teuber a Benjamin Teuber  
**Vývoj:** Team CATAN  
**Ilustrace na krabici:** Quentin Regnes  
**Vnitřní ilustrace:** Andrew Bosley, Naomi Robinson  
**Design figurek:** Niklas Norman  
**Grafické zpracování:** Alex Colón Hernández  
**Redakce:** Ron Magin  
**Výtvarné řešení:** Morgan Dontanville  
**Grafika:** Michaela Kienle  
**Technický vývoj produktu:** Monika Schall

**Redakce:** Arnd Fischer, Jasmin Fuss  
**Produkční tým vydavatelství Kosmos:** Isabell Campbell, Lisa Feldmaier, Caroline Fischer, Tobias Gayer, Alicia Kaufmann, Sonja Rupprich  
**Zvláštní dík si zaslouží:** Gavin Allister, Arnd Beenen, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Konrad Fromm, Sonja Heinrichsdorff, Alexandra Kunz, Kwanchai Moriya, Stephanie Newman, Donna Prior, Ralph Querfurth, Anne Reynolds, Kelli Schmitz, Guido Teuber.  
**Překlad:** Václav Pražák

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the “CATAN Sun” mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com)

Výrobce a distributor pro ČR: ALBI Česká republika, a. s. Thámova 13, 186 00 Praha 8 www.eshop.albi.cz

© 2022 KOSMOS Verlag  
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany  
 Všechna práva vyhrazena.  
 Vyrobeno v Německu.



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Máte ztracenou či poškozenou součást hry? Napište nám na info@albi.cz a my Vám zašleme náhradní!

Albi

Art.-Nr.: 68 3721