

# CATAN

## BIG BOX

### PRAVIDLÁ HRY

#### Vitajte v Catane!

Vďaka Big Boxu odhalíte veľkú rozmanitosť hry CATAN.

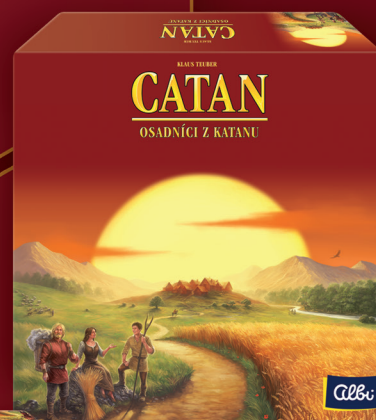
Najprv sa naučíte pravidlá *základnej hry CATAN*. Potom môžete vyskúšať jednotlivé scenáre. Vďaka *doplnku pre 5 – 6 hráčov*, ktorý je zahrnutý v tomto balení, môže základnú hru aj všetky scenáre hrať 3 – 6 hráčov.

Zoznam potrebných komponentov aj pravidlá *doplnku pre 5 – 6 hráčov* a pravidlá pre jednotlivé scenáre nájdete v tomto zošite s pravidlami pre základnú hru.

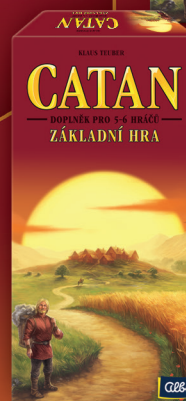
Aby sme vám vstup do hry čo najviac uľahčili, použili sme pre základnú hru viacdielny systém pravidiel. Najprv si, prečítajte krátky úvodný prehľad hry na stranách 2 a 3. Potom si prečítajte pravidlá hry od strany 4 a potom začnite hrať. Ak budete mať počas hry nejaké otázky, pozrite sa do Almanachu k základnej hre.

Užite si v Catane veľa zábavy!

## TRETIA EDÍCIA



Základná hra



Doplnok  
pre 5 – 6 hráčov



Scenár  
Najlepší priatelia



Geografické scenáre  
Pyrenejský polostrov  
a Rikša rallye



Sviatočné scenáre  
Santa Claus/Veľkonočný zajačik

#### OBSAH

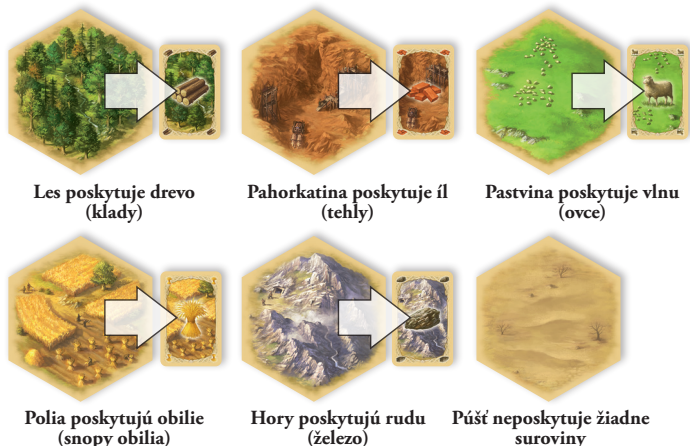
Základná hra .....	2
Doplnok pre 5 – 6 hráčov .....	7
Scenár Najlepší priatelia .....	8
Scenár Veľkonočný zajačik .....	10
Scenár Santa Claus .....	10
Scenár Pyrenejský polostrov .....	11
Scenár Rikša rallye .....	14

# CATAN – základná hra

## Prehľad hry

**1** Leží pred vami ostrov Catan. Skladá sa z 19 dielov pevniny obklopených morom. Vašou úlohou je ostrov osídliť.

**2** Na ostrove Catan sa vyskytuje púšť a päť ďalších typov krajiny. Každý typ krajiny skrýva iné suroviny.



**3** Na začiatku hry máte dve dediny a dve cesty. Dve dediny znamenajú už 2 body. Hráč, ktorý získa ako prvý 10 bodov, zvíťazí.

**4** Ak teda chcete získať ďalšie body, musíte stavať cesty, dediny a tie potom rozširovať na mestá. Za každé mesto získate dva body. Ak ale chcete stavať, potrebujete suroviny.

**5** Ako sa dostanete k surovinám? Úplne jednoducho: v každom ťahu môžete získať výnos z niektorej krajiny. Hádzte sa dvoma kockami a podľa súčtu sa určí, ktoré krajiny budú poskytovať výnosy. Každý diel krajiny je označený žetónom od 2 do 12. Ak napríklad hráč hodí číslo 3, vynášajú mu suroviny krajiny označené trojkou (podľa obrázka teda les – drevo a pastvina – vlnu).

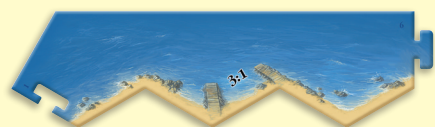
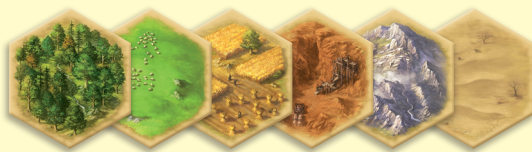
## Počiatkové rozmiestne



## HERNÝ MATERIÁL

### 19 šesťhranných dielov krajiny

- les (4)
- pastvina (4)
- pole (4)
- pahorkatina (3)
- hory (3)
- púšť (1)



### 6 dielov rámu s 9 prístavmi



### 18 žetónov s číslami

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

### 95 kariet surovín (po 19 z každej)

- drevo = klady = z lesa
- ovce = vlna = z pastviny
- obilie = snopy obilia = z poľa
- íl = tehly = z pahorkatiny
- ruda = železo = z hôr



### 25 akčných kariet

- Rytier (14)
- Pokrok (6)
- Karta s víťazným bodom (5)



## Príprava pre začiatočníkov



**6** Suroviny si však berú len tí hráči, ktorí majú svoju dedinu alebo mesto na križovatke pri danom dieľi krajiny. Podľa nášho obrázka dedina bieleho hráča D hraničí s lesom, dedina modrého (B) a oranžového C s horami. Keď padne na kockách 3, biely dostane 1 drevo a oranžový a modrý dostanú každý 1 rudu.

**7** Vždy je výhodnejšie, keď dedina hraničí s viacerými krajinami (max. s tromi). Vynáša tak svojmu majiteľovi viac druhov surovín podľa toho, aké číslo padne. Na našom obrázku hraničí dedina modrého (B) s lesom, pahorkatinou a horami.

**8** Teraz ste už pracovitý osadník a zhromažďujete svoje suroviny. Ale keďže máte na začiatku len dve dediny, nemáte pravdepodobne prístup ku všetkým surovinám. To nie je pre budúcnosť dobré, pretože na stavbu potrebujete vždy určitú kombináciu surovín.

**9** Preto so svojimi spoluhráčmi obchodujete. Dávate im obchodné návrhy alebo odpovedáte na ich návrhy, a a keď sa dohodnete, získate surovinu, ktorá vám chýba.

**10** Novú dedinu môžete postaviť na voľnej križovatke za predpokladu, že k nej vedie jedna z vašich ciest. Ďalšie dediny však nesmú byť na najbližšej susednej križovatke.

**11** Vždy si však premyslite, kde svoju dedinu postavíte. Čísla na žetónoch majú rôznu veľkosť podľa toho, aká je pravdepodobnosť, že padnú (čím väčšie číslo, tým častejšie teoreticky padá). Čísla 6 a 8 sú navyše červené, budú pravdepodobne padať najčastejšie. A čím častejšie číslo padá, tým viac výnosov osadníkom krajina prináša.



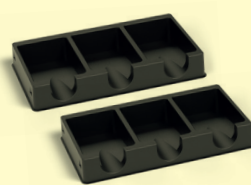
### 4 karty stavebných nákladov



### 2 špeciálne karty



### 2 prihradky na karty



1 figúrka zlodca

### 4 krabičky na figúrky

(Treba zostaviť pred prvou hrou.)



### Herné figúrky

(v 4 farbách)

16 miest  
20 dedín  
60 ciest



Mesto

Dedina

Cesta



2 kocky

# CATAN – základná hra

Tieto pravidlá obsahujú všetky dôležité informácie. Ak budete v priebehu hry potrebovať viac informácií, vyhľadajte si potrebné kľúčové slovo (→) v Almanachu.

## Počiatkové rozmiestnenie pre začiatočníkov

Hrací plán síce môže byť zakaždým iný, ale na začiatok odporúčame postaviť ostrov podľa nášho obrázka. Ponúka všetkým hráčom rovnaké šance. Najskôr zostavte rám mora zo 6 častí, potom rozmiestnite všetky diely krajín a položte na ne žetóny s číslami tak, ako je uvedené.

## Počiatkové rozmiestnenie pre pokročilých

Po jednej alebo dvoch hrách si už môžete zostavovať herný plán variabilne. **Všetky potrebné informácie** na zostavovanie nájdete v Almanachu pod heslom **Výstavba variabilného herného plánu** (→). Ďalšie užitočné tipy nájdete pod heslami **Fáza zakladania** (→) a **Taktika** (→).

## PRÍPRAVA HRY

### Počiatkové rozmiestnenie pre začiatočníkov

- Hráči si vyberú farbu a každý dostane 5 dedín (→), 4 mestá (→) a 15 ciest (→). Ani viac, ani menej! Každý hráč si na hrací plán postaví 2 dediny (pozrite si obrázok) a zvyšný materiál si nechá pred sebou. Ak hrávajú len traja hráči, všetok materiál červeného zostane v škatuli (→).
- Karty Najdlhšia obchodná cesta (→) a Najväčšie vojsko (→) pripravte vedľa herného plánu, rovnako ako hracie kocky.



- Karty surovín sa roztriedte a päť balíčkov uložte lícom nahor do priehradiek na karty. Priehradky položte vedľa hracieho plánu.



- Akcčné karty (→) premiešajte a balíček položte lícom nadol do poslednej voľnej priehradky.
- Potom si každý hráč vezme suroviny – výnosy (→) za svoju dedinu označenú písmenom. Za každý diel krajiny hraničiacej s touto dedinou si vezme jednu kartu príslušnej suroviny.



**Napríklad:** Modrý hráč dostane za svoju dedinu (B) úplne hore 1 drevo, 1 íl a 1 rudu. Oranžový hráč dostane za svoju dedinu (C) 1 rudu a 2 obilia.

- Hráči svoje karty surovín držia tak, aby ich ostatní nevideli.

## PREHLAD PRIEBEHU HRY

Začína najstarší hráč. Ten, kto je na ťahu, môže vykonávať všetky kroky v určenom poradí.

- Hodí kockami, aby sa určili výnosy surovín (→) v tomto ťahu. Výsledné číslo platí pre všetkých hráčov.
- Ak hráč chce, môže obchodovať (→) = vymieňať suroviny so spoluhráčmi a so zámorím (bankom).
- Môže tiež stavať (→): cesty (→), dediny (→), mestá (→) a prípadne si kupovať akčné karty (→).

Navyše hráč na ťahu môže zahrať akčnú kartu (→), a to v ľubovoľnej fáze svojho ťahu (dokonca aj pred hodom kockami). Keď hráč na ťahu už nechce nič robiť, ja na rade jeho sused po ľavici, ktorý urobí rovnaké kroky atď.

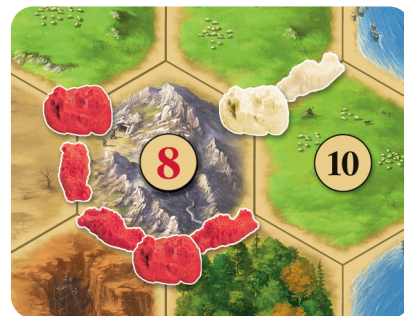
## DETAILNÝ PRIEBEH HRY

### 1. Výnosy surovín (→)

Hráči začínajú svoj ťah tým, že hádžu oboma kockami. Súčet čísel určí krajinu, z ktorej bude výnos.

- Každý hráč, ktorý má dedinu na križovatke (→) pri krajine s hodeným číslom, si vezme 1 kartu zodpovedajúcej suroviny. Ak má pri tejto krajine 2 alebo 3 dediny, dostane surovinu za každú z nich. Ak má pri tejto krajine mesto, dostane 2 suroviny.

**Príklad:** Ak padne v súčte číslo „8“, získa červený hráč 2 rudy za svoje dve dediny. Biely hráč získa jednu rudu. Ak by v súčte padlo číslo „10“, dostal by biely hráč 1 vlnu. Keď si ktorýkoľvek hráč povýši dedinu na mesto, získa 2 kusy suroviny za každé mesto.



### 2. Obchod (→)

Potom môže hráč obchodovať, aby si doplnil chýbajúce suroviny. Existujú dve možnosti obchodovania:

#### a) Vnútrohrajný obchod (so spoluhráčmi) (→):

Hráč, ktorý je práve na rade, môže obchodovať so všetkými spoluhráčmi. Hlásí, čo potrebuje alebo čo ponúka. Prípadne sa spýta, čo kto ponúka, a urobí konkurenčnú ponuku.

**Upozornenie:** Obchodovať možno len s hráčom, ktorý je na ťahu. Ostatní nemôžu medzi sebou obchodovať.

b) **Obchod so zámorím (s bankom) (→):**

Obchodovať možno aj bez spoluhráčov!

- Hráč na ľahu môže kedykoľvek vymieňať ľubovoľné suroviny v pomere 4 : 1, t. j. odovzdá do banku 4 rovnaké suroviny a vezme si 1 inú.
- Ak má hráč dedinu v prístave (→), môže obchodovať s bankom s výhodnejším kurzom 3 : 1 (vymení ľubovoľné 3 rovnaké suroviny za inú) alebo kurzom 2 : 1 v špeciálnom prístave, kde je surovina, ktorú možno výhodne vymieňať, určená obrázkom.



Obchod so zámorím 4 : 1 bez prístavu



Obchod so zámorím 3 : 1 v prístave 3 : 1



Obchod so zámorím 2 : 1 v špeciálnom prístave na drevo

**3. Stavanie (→)**

A teraz už je možné stavať, aby sa hráčovi zvýšili výnosy surovín, a tiež vzrástol počet jeho víťazných bodov (→).

- Hráč, ktorý chce stavať, musí zaplatiť určitú kombináciu surovín (pozrite si stavebné náklady) a potom umiestniť svoje cesty, dediny či mestá na hrací plán. Nikto nemôže postaviť viac, než má v zásobe, teda maximálne 5 dedín, 4 mestá a 15 ciest.

a) **Cesty (→):**

platba drevom a tehliami.



- Cesty sa stavajú na chodníkov. Na každom chodníku je možné postaviť iba jednu cestu.
- Každá nová cesta musí nadväzovať na existujúcu vlastnú cestu, dedinu či mesto. Ak k niektorej križovatke vedie hráčova cesta, ale stojí na nej spoluhráčova dedina alebo mesto, nemôže tu daný hráč cestu postaviť.

**Príklad:** Oranžový hráč môže svoju novú cestu postaviť na chodník označený modrou. Nemôže ju ale postaviť na chodník označený červenou.



- Súvislý rad ciest jedného hráča sa nazýva obchodná cesta. Ak má hráč súvislú obchodnú cestu aspoň z piatich úsekov (odbočky sa nepočítajú), ktoré nie sú prerušené cudzou dedinou ani mestom, získava kartu Najdlhšia obchodná cesta (→). Ak sa inému hráčovi podarí postaviť dlhšiu súvislú cestu, získa túto kartu on. Karta Najdlhšia obchodná cesta má hodnotu **2 víťazných bodov**.



**Príklad:** Červený hráč má súvislú cestu zo 6 úsekov (odbočky sa nepočítajú), a tým získava kartu Najdlhšia obchodná cesta. Cesta oranžového hráča je síce dlhá 7 úsekov, ale je rozdelená červenou dedinou na dve časti.

b) **Dedina (→):**



platba tehliami, drevom, vlnou a obilím.

- Dedina sa smie postaviť vždy len na križovatke, ku ktorej vedie minimálne jedna vlastná cesta. Zároveň sa musí dodržať pravidlo o vzdialenosti.
- Pravidlo odstupe:** dedina smie stáť len na križovatke (→), pri ktorej nie sú zastavané 3 susedné križovatky (dokonca aj keby boli od rovnakého hráča).



**Príklad:** Oranžový hráč si môže postaviť dedinu len na križovatkách označených modrou, pretože križovatky zvýraznené červenou nespĺňajú pravidlo odstupe.

- Aj za každú novú dedinu dostane hráč zodpovedajúcu surovinu: vždy 1 kartu suroviny, keď padne v súčte zodpovedajúce číslo na kockách.
- Dedina sa počíta za **1 víťazný bod**.

# CATAN – základná hra

## c) Mesto (→):

platí sa rudou 3× a obilím 2×.

Mesto môže vzniknúť len povýšením z dediny!



- Hráč na ťahu, ktorý chce povýšiť dedinu na mesto, si vezme dedinu späť do zásoby a postaví na hrací plán namiesto nej mesto.
- Mesto prináša dvojnásobné výnosy, teda 2 karty surovín.
- Mesto sa počíta za **2 víťazné body**.

## d) Akčné karty (→):

platí sa rudou, vlnou a obilím.



- Hráč, ktorý si kúpi akčnú kartu, si vezme vrchnú kartu z balíčka akčných kariet.
- Existujú tieto tri druhy akčných kariet:



Rytier (→), Pokrok (→) a karta s bodmi (→).

- Akčnú kartu drží hráč zakrytú až do okamihu použitia, najlepšie tak, aby spoluhráči nemohli vyvodzovať žiadne závery.

## 4. Mimoriadne prípady

### a) Keď padne 7 (→):

- V okamihu, keď v súčte padlo číslo 7, si žiadny hráč neberie suroviny.
- Každý, kto má viac než 7 kariet surovín, odovzdá podľa svojho výberu polovicu z nich do banku. Nepárny počet sa zaokrúhli nadol (napr. keď má niekto 9 kariet, musí 4 z nich odovzdať).
- Potom premiestni hráč zlodēja (→) (pozrite si body 1 a 2).
  1. Hráč premiestni zlodēja (→) na žetón iného ľubovoľného dieľu.
  2. Potom ukradne 1 surovinu jednému z hráčov, ktorí pri tomto diele krajiny majú dedinu alebo mesto. Okrádaný hráč drží karty lícom k sebe, aby ich nebolo vidieť.
  3. Hráč pokračuje vo svojom kole fázou obchodovania.

**Dôležité:** Ak padne číslo žetónu, na ktorom stojí zlodej, majiteľa príľahlých dedín a miest si neberú ŽIADNE suroviny. Zlodej zostane na mieste.

## b) Akčná karta (→):

Kedykoľvek vo svojom ťahu smie hráč zahráť práve 1 akčnú kartu – teda aj pred hodom kockami. **Nemôže** však zahráť akčnú kartu v rovnakom ťahu, keď ju kúpil (výnimku predstavujú karty s VB, viď nižšie).

Zahránú akčnú kartu necháva hráč lícom nahor pred sebou.

## Rytier (→):



- Hráč, ktorý zahrá kartu Rytier, musí premiestniť zlodēja (pozrite si vyššie časť 4a), body 1 a 2).
- Zahraná karta s rytierom zostane ležať pred hráčom otočená lícom nahor.

- Hráč, ktorý ako prvý zahrá troch rytierov, dostane kartu Najväčšie vojsko **v hodnote 2 bodov**.

- Ak získa iný hráč vyšší počet rytierov, karta (a teda aj body) sa presúva k nemu.



Největší vojsko  
Najväčšie vojsko

**Pozor:** Na rozdiel od karty s VB (viď nižšie) nemôže hráč Rytiera zahráť v rovnakom ťahu, keď ho kúpil, aj keby takto mohol získať zvláštnu kartu Najväčšie vojsko a tým aj potrebných 10, resp. 11 víťazných bodov. Musí počkať až do svojho nasledujúceho ťahu (a dúfať, že ho medzitým nikto nepredbehne).

## Pokrok (→):



Hráč, ktorý zahrá túto kartu, sa riadi jej pokynmi. Potom hráč kartu položí pred seba lícom nahor.

## Karta s víťazným bodom (→):



Karty s víťaznými bodmi (VB) necháva hráč ležať pred sebou lícom dole. Zahrá ich počas svojho ťahu vo chvíli, keď dosiahne **10 VB**, a teda víťazí. V takom prípade ich môže zahráť aj viac naraz, vrátane karty s víťazným bodom, ktorú si v danom ťahu kúpil (a ktorá mu priniesla vytúžený 10. bod).

## KONIEC HRY (→)

**Hra končí v okamihu, keď niektorý z hráčov získal 10 alebo viac bodov.** Vyhrať môže len ten hráč, ktorý je práve na ťahu a získal v tomto ťahu min. 10 bodov.

# CATAN – Rozšírenie pre 5 – 6 hráčov

## HERNÝ MATERIÁL

- 11 šesťhranných dielov krajiny: 2x les, pastvina, vrchovina, pole, hory, 1x púšť



- 25 kariet surovín (5 z každého druhu)



- 9 akčných kariet



- 2 kartónové „kamene“ s plastovými podstavcami



- 2 karty so stavebnými nákladmi • 4 časti rámu • 2 krabičky na figúrky (Treba zostaviť pred prvou hrou.)



- 2 súpavy figúrok v 2 farbách (každá súprava: 4 mestá, 5 dedín, 15 ciest)



- 28 žetónov s číslami



- plus herné komponenty zo základnej hry, okrem žetónov

**Upozornenie:** Pri boli herné komponenty radu CATAN od seba dobre odlišiteľné, sú šesťhranné diely krajín a žetóny s číslami tohto rozšírenia označené symbolom:

Diely krajiny majú tento symbol na prednej strane v ľavom dolnom rohu a žetóny s číslami na zadnej strane.

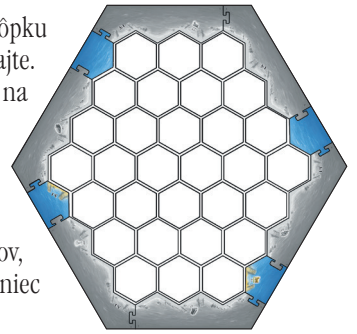
## PRÍPRAVA HRY

**Pozor:** radu hre 5 alebo 6 hráčov potrebujete všetky diely rámu a krajín z oboch súprav. Avšak **žetóny s číslami** používajte len z **rozšírenia pre 5 – 6 hráčov**.

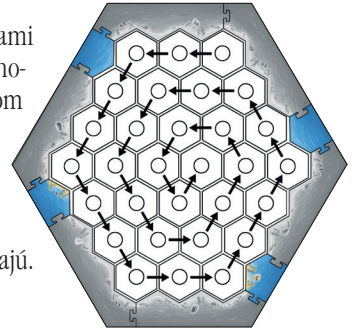
Najprv postavte rám, ktorý sa bude skladať z 10 častí: 6 dielov zo základnej hry a 4 modré diely rámu z tejto súpravy. Na podložku položte v ľubovoľnom poradí veľké časti rámu s prístavmi zo základnej hry. Medzi ne vložte menšie modré časti rámu.

Ostrov teraz postavíte z 30 dielov pevniny (zo základnej hry i rozšírenia).

- Všetky diely pevniny dajte na kôpku lícom dole a dôkladne premiešajte. Potom ich po jednom skladajte na stôl vedľa seba podľa schémy a pritom ich obracajte lícom nahor: najprv prostredný rad zo 6 dielov, k nemu priliehajú z oboch strán dva rady po 5 dielov, nasledujú dva rady po 4 a nakoniec 3 diely z každej strany.



- Teraz budete kláď žetóny s číslami (iba z tohto rozšírenia!) na jednotlivé diely krajiny. Začnite v jednom rohu žetónom s písmenom A a pokračujte v línii špirálovite smerom dovnútra podľa abecedy. Žetóny kladte číslami nahor. Na púšte sa žetóny edávajú.



- Zlodej začína na jednej z dvoch púští.
- Ďalšie prípravy zodpovedajú základnej hre.

## ZAČIATOK HRY

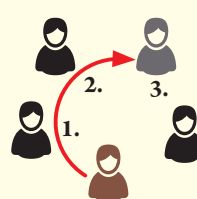
Zásadnou zmenou pravidiel v porovnaní so základnou hrou CATAN je skutočnosť, že vždy sú na ťahu 2 hráči. Začínajúceho hráča určte hodom oboma kockami. Komu padne najvyšší súčet, vezme si **žetón kameňa s číslom 1**.

Tretí hráč v smere hodinových ručičiek od začínajúceho hráča si vezme **žetón kameňa s číslom 2**.

Ak hráte s variabilne zostaveným herným plánom, teraz nasleduje fáza zakladania ako v *základnej hre CATAN*.

### 5 HRÁČOV

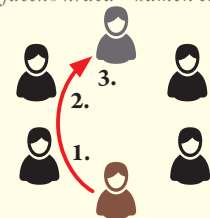
Tretia pozícia vľavo od začínajúceho hráča = kameň č. 2



Začínajúci hráč = kameň č. 1

### 6 HRÁČOV

Tretia pozícia vľavo od začínajúceho hráča = kameň č. 2



Začínajúci hráč = kameň č. 1

## PRIEBEH HRY

Pravidlá *základnej hry CATAN* ostávajú v zásade rovnaké. Zmenu predstavuje skutočnosť, že vždy sú na ťahu 2 hráči (ktorí vlastnia kamene č. 1 a 2).

# CATAN – Rozšírenie pre 5 – 6 hráčov

Najskôr odohrá svoj ťah hráč s kameňom č. 1. Musí hodiť na výnos surovín pre všetkých hráčov a potom s ňou obchodovať, stavať a zahrať jednu akčnú kartu (aj pred hodom kockou).

Následne prichádza na ťah hráč s kameňom č. 2. Ten smie meniť suroviny s bankom (ale nie so spoluhráčmi), stavať a zahrať jednu akčnú kartu (tú však nemôže zahrať pred hodom hráča s kameňom č. 1).

Akonáhle sú obaja hráči so všetkým hotový, odovzdá hráč s kameňom č. 1 svoj kameň a kocky svojmu susedovi po ľavici. Hráč s kameňom č. 2 odovzdá svoj kameň rovnako svojmu susedovi po ľavici. Ako ďalší prichádza na radu nový držiteľ kameňa č. 1.

## Prehľad činností

### Hráč s kameňom č. 1

- Hod na výnos surovín (povinný!)
- Obchodovanie so spoluhráčmi a bankom
- Stavanie
- Zahratie 1 akčnej karty



### Hráč s kameňom č. 2

- Obchodovanie s bankom (nie so spoluhráčmi)
- Stavanie
- Zahratie 1 akčnej karty



## KONIEC HRY

Hra končí aj počas ťahu, keď niektorý hráč nazbiera 10 či viac víťazných bodov. Musí byť na rade, aby mohol zvíťaziť. Za hráča „na rade“ sa v tomto prípade považujú tí, ktorí majú momentálne pred sebou kamene. Ak by v rovnakom ťahu dosiahli 10 víťazných bodov obaja, víťazí okamžite hráč s kameňom č. 1. Hráč s kameňom č. 2 by potom už vôbec neprišiel na rad.

## 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 – scenár Najlepší priatelia

## HERNÝ MATERIÁL

- 84 žetónov priazne



12 žetónov priazne cechu obchodníkov



12 žetónov priazne cechu kupcov



12 žetónov priazne cechu staviteľov ciest



24 žetónov priazne cechu učencov



24 žetónov priazne cechu architektov

- 1 doska cechov



- 12 žetónov Catanu



- Všetky herné komponenty z hry „CATAN – základná hra“, poprípade z „Rozšírenia pre 5 – 6 hráčov.“

## PRÍBEH

V Catane zažívame obdobie spolupráce a harmónie! Rozdáваме suroviny, aby sme pomohli zaostávajúcim spoluhráčom. Zlodejov premiestňujeme do vzdialených oblastí, aby sme svojim spoluhráčom zaistili bezpečie. Nebojíme sa vynaložiť námahu, aby sme svoje cesty pripojili k susedovej sústave osídlenia. Nie je to nejaká bláznivá hra?

Ale nie! Vďaka cechom v Catane je takéto „ušľachtilé“ správanie odmeňované príslušnou „priazňou“. Priazeň poskytuje rôzne výhody, ako je bezplatná stavba ciest, akčné karty, ľubovoľné suroviny, výhodné možnosti obchodovania alebo zisk víťazných bodov.

No... pokiaľ teda pravá nezištnosť skutočne existuje, nie je to v tomto scenári.

## PRÍPRAVA HRY

- Catan - základnú hru, prípadne Rozšírenie pre 5 – 6 hráčov pripravte ako zvyčajne.
- Vedľa ostrova položte dosku cechov.
- Žetóny Catanu položte napravo vedľa dosky cechov.
- Počet žetónov priazne dostupných v hre sa určuje podľa počtu hráčov:

		3 hráči	4 hráči	5 hráčov	6 hráčov
Obchodník		6	8	10	12
Kupec		6	8	10	12
Staviteľ ciest		6	8	10	12
Učenec		12	16	20	24
Architekt		12	16	20	24

Príslušný počet lícom dole položených žetónov priazne dôkladne premiešajte a vytvorte z nich jednu spoločnú zásobu.



## PRIEBEH HRY A ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

V tomto scenári v zásade platia pravidlá pre hru „Catan – základná hra“, poprípade pravidlá pre „Rozšírenie pre 5 – 6 hráčov“. Navyše môžu hráči vďaka svojim šlachetným činom získať žetóny priazne. Tieto žetóny je potom možné využiť na dosiahnutie rôznych cenných výhod. Pre žetóny priazne platia nasledujúce zvláštne pravidlá:

### Zisk žetónov priazne

Hráči môžu žetóny priazne získať tromi spôsobmi:

#### 1. Premiestnenie zlodeja tak, aby nespôsobil škodu

Hráč dostane 1 žetón priazne, keď pri hode „7“ alebo pri zahranií karty Rytier premiestni zlodeja nasledujúcimi spôsobmi:

- na ľubovoľnú krajinu (vrátane púšte), s ktorou nesusedí žiadna dedina alebo mesto, alebo
- na púšť, ale od žiadneho hráča, ktorého dedina či mesto s púšťou susedí, si nevezme žiadnu surovinu.

#### 2. Darovanie karty suroviny

Počas svojho ťahu smie hráč darovať 1 kartu suroviny jednému protihráčovi, ktorý má rovnaký alebo nižší počet (viditeľných) víťazných bodov. Ak protihráč tento dar odmietne, môže byť ponuka daru posunutá inému hráčovi (pričom obmedzenie ohľadne víťazných bodov stále platí). Pokiaľ je ponuka prijatá, získava hráč, ktorý kartu suroviny daroval, 1 žetón priazne.

**Pozor:** Hráč môže počas svojho ťahu darovať len 1 kartu suroviny.

#### 3. Prepojenie sústav osídlenia

Sústava osídlenia je súhrn všetkých dedín a miest jednej farby navzájom prepojených cestami. Pokiaľ hráč postaví cesty, ktoré prvýkrát vzájomne prepoja jeho sústavu osídlenia so sústavou osídlenia protihráča, vezme si žetón priazne najprv tento protihráč. Potom si hráč, ktorý prepojenie vykonal, vezme 3 žetóny priazne. Žetóny priazne sa získavajú len za prvé prepojenie týchto dvoch sústav osídlenia rôznych farieb. Pokiaľ by sa obe tieto sústavy osídlenia navzájom prepojili i na inom mieste ešte raz, neprináša toto prepojenie žiadne ďalšie žetóny priazne.

**Príklad:** Červený hráč postavil cestu „A“. Tým spojil svoju ľavú sústavu osídlenia so sústavou osídlenia modrého hráča. Modrý získava 1 žetón priazne a červený 3 žetóny priazne. Pokiaľ modrý alebo červený hráč teraz postaví cestu „B“, nezíska žetón priazne žiaden z nich. Pokiaľ však modrý alebo červený hráč postaví cestu „C“, získajú žetóny priazne obaja hráči, pretože pravá sústava osídlenia červeného hráča je s príslušnou sústavou osídlenia modrého hráča prepojená prvýkrát.



Za prepojenie svojich vlastných sústav osídlenia nezískava hráč žiadne žetóny priazne.

#### Pozor:

- Pokiaľ sú sústavy osídlenia prepojené počas fázy zakladania, nedáva toto prepojenie žiadne žetóny priazne.
- Pokiaľ hráč postaví cestu, ktorá jeho sústavu osídlenia súčasne prvýkrát prepojí so sústavami osídlenia dvoch protihráčov, získava len 3 žetóny priazne. Majitelia ostatných dvoch sústav osídlenia

získajú po jednom žetóne priazne. Ktorý z oboch protihráčov si žetón priazne vezme prvý, určí hráč, ktorý prepojenie vykonal.

### Branie žetónov priazne

Hráč, ktorý žetón priazne získal, si z banku vezme ľubovoľný žetón priazne ležiaci lícom dole.

### Využitie alebo výmena žetónov priazne

Počas svojho ťahu smie hráč buď **jedenkrát** využiť žetóny priazne, alebo vykonať **jednu** akciu výmena. V hre 5 alebo 6 hráčov môže žetóny priazne použiť vo svojom ťahu aj hráč s kameňom č. 2.

#### 1. Využitie žetónov priazne

Pri využití žetónov priazne hráč odloží na políčko príslušného cechu na podložke cechov zodpovedajúci počet žetónov priazne:

- Obchodník vyžaduje 1 (sivý) žetón povozu.
- Kupec vyžaduje 1 (modrý) žetón lode.
- Staviteľ ciest vyžaduje 1 (červený) žetón lopaty.
- Učenec vyžaduje 2 (zlaté) žetóny knihy.
- Architekt vyžaduje 2 (zelené) žetóny kružidla.

**Pozor:** Hráč nesmie využiť žetón priazne, ktorý získal vo svojom aktuálnom ťahu. Práve získané žetóny priazne je možné využiť až v nasledujúcom ťahu.

Pri hre 5 alebo 6 hráčov sa nesmú žetóny priazne využívať počas mimoriadnej fázy stavania. Pokiaľ počas mimoriadnej fázy stavania hráč nejaký žetón priazne získa, môže ho využiť až vo svojom nasledujúcom ťahu.

Hneď ako hráč odloží príslušný počet žetónov priazne, získa ihneď príslušnú výhodu. Túto výhodu nie je možné „uschovať“ a využiť neskôr.

#### Každý cech poskytuje jednu špeciálnu výhodu:

- Priazeň obchodníkov: hráč vymení 1 kartu suroviny z ruky za 1 inú kartu suroviny z banku. Týmto spôsobom je možné počas ťahu vymeniť suroviny až dvakrát.
- Priazeň kupcov: hráč si vezme 1 ľubovoľnú kartu suroviny z banku.
- Priazeň staviteľov ciest: hráč postaví 1 cestu zdarma.
- Priazeň učencov: hráč si vezme zdarma 1 akčnú kartu.
- Priazeň architektov: hráč si vezme 1 žetón Catanu. Každý žetón Catanu sa počíta ako 1 víťazný bod. Žetóny Catanu musia pred hráčom ležať viditeľne pre všetkých protihráčov, lebo majú vplyv na darovanie karty suroviny.

#### 2. Výmena žetónov priazne

Pokiaľ hráč žiadny žetón priazne nevyužíva, môže si vymeniť 1 svoj žetón priazne za 1 žetón priazne z banku. Najprv si hráč vezme 1 žetón priazne z banku, potom vloží ľubovoľný vlastný žetón priazne lícom dole späť do banku. Hráč môže vrátiť späť i žetón priazne, ktorý si z banku práve vzal.

**Pozor:** Žetóny priazne nie je možné darovať, ani ich s inými hráčmi vymieňať.

## KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý je na ťahu a zhromaždil 11 víťazných bodov.

# CATAN – Sviatočný scenár: Veľkonočný zajačik

## HERNÝ MATERIÁL

- 1 zvláštny diel krajiny Veľkonočná lúka (druhá strana: Domček Santa Clausa)
- 1 kartónová figúrka veľkonočného zajačika
- 11 žetónov darčiekov (druhá strana: darčeky od Santa Clausa)



## ÚVOD

Scenár *Veľkonočný zajačik* sa dá použiť so *základnou hrou CATAN* a všetkými rozšíreniami, kde sa vyskytuje zlodej, a môžu ho hrať 3 – 6 hráči. Veľkonočný zajačik potrebuje nutne vlnu, aby mohol upliesť nové veľkonočné svetre. Ak mu ju dodáte, môžete ho presunúť na iný diel krajiny. Tu vás štedro obdaruje a dokáže dokonca zahnať zlodejov!

## PRÍPRAVA HRY

- Zostavte herný plán obvyklým spôsobom pomocou materiálu zo *základnej hry CATAN*.
- Odstráňte z príslušnej krajiny žetón s číslom „2“ a položte ho na krajinu, kde sa nachádza žetón s číslom „12“.
- Diel krajiny, z ktorého ste odobrali žetón s číslom, nahraďte teraz zvláštnym dielom krajiny Veľkonočná lúka.
- Žetóny darčiekov pripravte vedľa herného plánu.

## PRIEBEH HRY

Platia všetky pravidlá *základnej hry CATAN*, resp. všetkých ďalších použitých rozšírení. V nasledujúcom texte budú opísané dodatočné pravidlá.

### Výnos surovín

Diel krajiny s žetónmi s číslami „2“ a „12“ dáva počas hry výnos pri výsledku hodů „2“ aj „12“.

### Presun veľkonočného zajačika

Hneď ako vo svojom ťahu hodíte na výnos surovín, môžete presunúť veľkonočného zajačika. Na to mu však najprv musíte venovať vlnu (vrátiť ju späť do banku).

- Ak veľkonočnému zajačikovi venujete 1 kartu suroviny vlna, smiete ho presunúť na ľubovoľnú krajinu, kde sa nenachádza zlodej.
- Ak veľkonočnému zajačikovi venujete 2 karty suroviny vlna, smiete ho presunúť na krajinu, kde sa nachádza zlodej, a zahnať ho späť na púšť.

**Pozor:** Veľkonočného zajačika smiete vo svojom ťahu presunúť iba raz.

### Získanie žetónov darčiekov

- Ak veľkonočného zajačika presuniete na iný **diel krajiny** než na Veľkonočnú lúku, dostane každý hráč, ktorý má pri tejto krajine aspoň 1 svoju dedinu/mesto, 1 žetón darčeka.
- Ak veľkonočného zajačika presuniete na **Veľkonočnú lúku**, dostane každý hráč, ktorý pri nej má aspoň 1 svoju dedinu/mesto, 2 žetóny darčiekov.

### Použitie žetónov darčiekov

- Ak máte aspoň 2 žetóny darčiekov, musíte **okamžite** (aj keď nie ste momentálne na ťahu) vrátiť 2 z týchto žetónov späť do banku a vziať si za to z banku 1 kartu ľubovoľnej suroviny.

### Presun zlodeja

Zlodeja nikdy nesmiete presunúť na Veľkonočnú lúku alebo na krajinu, kde sa nachádza veľkonočný zajačik.

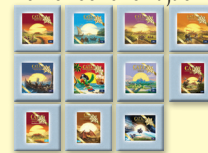
## KONIEC HRY

Hra končí podľa bežných pravidiel *základnej hry CATAN*. Vyhráva ten, kto je na ťahu a má aspoň 10 víťazných bodov.

# CATAN – Sviatočný scenár: Santa Claus

## HERNÝ MATERIÁL

- 1 zvláštny diel krajiny Domček Santa Clausa (druhá strana: Veľkonočná lúka)
- 1 kartónová figúrka Santa Clausa
- 11 žetónov darčiekov (druhá strana: darčeky od veľkonočného zajačika)



## ÚVOD

Scenár *Santa Claus* sa dá použiť so *základnou hrou CATAN* a všetkými rozšíreniami, kde sa vyskytuje zlodej, a môžu ho hrať 3 – 6 hráči. Santa Claus potrebuje nutne vlnu na svoj nový kabát. Ak mu ju dodáte, môžete ho presunúť na iný diel krajiny. Tu vás štedro obdaruje a dokáže dokonca zahnať zlodejov!

## PRÍPRAVA HRY

- Zostavte herný plán obvyklým spôsobom pomocou materiálu zo *základnej hry CATAN*.
- Odstráňte z príslušnej krajiny žetón s číslom „2“ a položte ho na krajinu, kde sa nachádza žetón s číslom „12“.
- Diel krajiny, z ktorého ste odobrali žetón s číslom, nahraďte teraz zvláštnym dielom krajiny Domček Santa Clausa.
- Žetóny darčiekov pripravte vedľa herného plánu.

## PRIEBEH HRY

Platia všetky pravidlá *základnej hry CATAN*, resp. všetkých ďalších použitých rozšírení. V nasledujúcom texte budú opísané dodatočné pravidlá.

### Výnos surovín

Diel krajiny s žetónmi s číslami „2“ a „12“ dáva počas hry výnos pri výsledku hodů „2“ aj „12“.

### Presun Santa Clausa

Hneď ako vo svojom ťahu hodíte na výnos surovín, môžete presunúť Santa Clausa. Na to mu však najprv musíte venovať vlnu (vrátiť ju späť do banku).

- Ak Santa Clausovi venujete 1 kartu suroviny vlna, smiete ho presunúť na ľubovoľnú krajinu, kde sa nenachádza zlodej.
- Ak Santa Clausovi venujete 2 karty suroviny vlna, smiete ho presunúť na krajinu, kde sa nachádza zlodej, a zahnať ho späť na púšť.

**Pozor:** Santa Clausa smiete vo svojom ťahu presunúť iba raz.

### Získanie žetónov darčiekov

- Ak Santa Clausa presuniete na iný **diel krajiny** než na Domček Santa Clausa, dostane každý hráč, ktorý má pri tejto krajine aspoň 1 svoju dedinu/mesto, 1 žetón darčeka.
- Ak Santa Clausa presuniete na **Domček Santa Clausa**, dostane každý hráč, ktorý pri ňom má aspoň 1 svoju dedinu/mesto, 2 žetóny darčiekov.

### Použitie žetónov darčiekov

- Ak máte aspoň 2 žetóny darčiekov, musíte **okamžite** (aj keď nie ste momentálne na ťahu) vrátiť 2 z týchto žetónov späť do banku a vziať si za to z banku 1 kartu ľubovoľnej suroviny.

### Presun zlodeja

Zlodeja nikdy nesmiete presunúť na Domček Santa Clausa alebo na krajinu, kde sa nachádza Santa Claus.

## KONIEC HRY

Hra končí podľa bežných pravidiel *základnej hry CATAN*. Vyhráva ten, kto je na ťahu a má aspoň 10 víťazných bodov.

# CATAN – geografický scenár – Pyrenejský polostrov

## HERNÝ MATERIÁL

- 1 herný plán Pyrenejský polostrov
- 10 žetónov Catanu




- Všetok herný materiál zo *základnej hry CATAN*, prípadne *doplňku pre 5 - 6 hráčov*, s výnimkou dielov krajín, rámu a žetónov s číslami.

## ÚVOD


Geografický scenár *Pyrenejský polostrov* môžu hrať 3 – 6 hráči. V tomto scenári nebudete osídľovať ostrov Catan, ale Pyrenejský polostrov s jeho geografickými zvláštnosťami. Ilustrácie krajín na tomto hernom pláne sa opticky mierne odlišujú od tých catanských. Aby bolo možné jednoznačne priradiť suroviny k príslušným krajinám, sú polia s číslami označené farebne: les – tmavozeleno, pastvina – bledozeleno, pole – žlté, hory – sivo, vrchovina – hnedo.

## PRÍPRAVA HRY

- Herný plán sa rozloží nahor stranou „Pyrenejský polostrov“.
- Na každú križovatku so symbolom víťazného bodu  položíte 1 žetón Catanu.
- Zlodej stojí na začiatku hry na obrázku zlodeja.
- Zostávajúca príprava a začiatok hry zodpovedajú fáze zakladania zo *základnej hry CATAN*.

## PRIEBEH HRY A PRAVIDLÁ SCENÁRA

V zásade platia pravidlá *základnej hry CATAN*. Navyše je potrebné dodržiavať aj nasledujúce pravidlá:

- 1. Stavba dedín:** Dediny je možné zakladať, resp. stavať len na kruhových poliach, ktoré majú mená ().
- 2. Stavba ciest:** Cesty je možné stavať len na obdĺžnikových poliach pre cesty. Ak sa hráč pristaví koncom cesty ku kruhovému poľu, ktoré má meno, môže od tohto poľa v stavbe ciest pokračovať len vtedy, ak na tomto poli najprv postaví dedinu.
- 3. Špecializovaný obchod a výmena 3 : 1:** Ak hráč postaví cestu na červenom obdĺžnikovom poli pre cesty, môže vymieňať suroviny s bankom takým spôsobom, ktorý je vyobrazený na príslušnej listine – teda smie za 3 rovnaké suroviny ľubovoľného druhu alebo 2 rovnaké suroviny vyobrazeného druhu získať 1 akúkoľvek inú surovinu.
- 4. Križovatky s víťaznými bodmi:** Hráč, ktorý ako prvý umiestni svoju cestu ku križovatke s víťazným bodom, získa tu položený žetón Catanu, ktorý má hodnotu 1 víťazného bodu.

## KONEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý je práve na ťahu a v hre troch hráčov zhromaždil 13 víťazných bodov, resp. v hre štyroch hráčov 12 víťazných bodov.

## DODATOČNÉ PRAVIDLÁ PRE HRU S 5 A 6 HRÁČOV

Použijú sa tiež pravidlá z *doplňku pre 5 - 6 hráčov* s nasledujúcimi odlišnosťami:

Pri príprave hry sa na križovatky so symbolom víťazného bodu neumiestňujú žiadne žetóny Catanu. Ak hráči umiestnia svoje cesty ku križovatkám

s víťazným bodom, nezískajú za to žiadne víťazné body navyše. Považujú sa za úplne bežné križovatky. Je možné na nich umiestniť dediny počas fázy zakladania a neskôr počas hry je na nich možné stavať dediny pri dodržaní obvyklých pravidiel. Povyšovanie dedín na týchto križovatkách na mestá je tiež povolené. Vyhráva hráč, ktorý je práve na ťahu a zhromaždil 10 víťazných bodov.

## Informácie o miestach zachytených na hernom pláne

Umiestnenie miest na hernom pláne zodpovedá ich skutočnej geografickej polohe len približne. Reálnu situáciu zobrazuje malá mapa. S ohľadom na hrateľnosť a technické spracovanie nebolo bohužiaľ možné zahrnúť do herného plánu všetky význačné miesta na Pyrenejskom polostrove.

### Pyrenejský (Iberský) polostrov

Pyrenejský polostrov predstavuje juhozápadnú časť Európy. Má rozlohu 583 254 km<sup>2</sup> a zahŕňa pevninské časti Španielska a Portugalska, rovnako ako Andorru a Gibraltár. Na severe sa pozdĺž hranice s Francúzskom ťahne pohorie Pyreneje, na juhu ho delí od Afriky 14 kilometrov mora. Žije na ňom približne 58 miliónov ľudí. Historicky tvoril priečodnú a sídelnú oblasť mnohých kultúr. Niekedy sa nazýva tiež Iberský podľa antického pomenovania rieky Iber (ktorá je spravidla stotožňovaná s riekou Ebro). V rímskej dobe sa pre túto oblasť presadilo označenie „Hispania“, ktoré pochádza z feničtiny. V roku 1143 dosiahlo Portugalsko nezávislosť od kráľovstva Kastílie. Zväzok Kastílie s ostatnými polostrovnými kráľovstvami sa od 16. storočia začal označovať ako Španielsko. Pyrenejský polostrov, ktorý je orámovaný atlantickým a stredomorským pobrežím, sa vyznačuje pestrou paletou krajín a miest s veľkou prírodnou i kultúrnou rozmanitosťou. V jednotlivých regiónoch sa hovorí najmä piatimi jazykmi miestnych obyvateľov: po španielsky, katalánsky, baskicky, galícijsky a portugalsky.



### A Coruña (Herkulova veža)

Historická časť A Coruñe leží na galícijskom pobreží Rías Altas na polostrove, ktorý je s pevninou spojený len úzkou šíjou. Mesto má 246 000 obyvateľov. Na brehu mora mimo mestskej zástavby sa vypína Herkulova veža.

Bola vybudovaná v 1. storočí ako maják, aj keď keltská a gréckorímska tradícia kladú jej vznik do ešte staršej doby. Veža plní funkciu majáka dodnes.



### Oviedo (katedrála San Salvador)

Niekdajšie hlavné mesto vojvodstva Astúrie ležiace v blízkosti kantábrijského pobrežia na severe Španielska vzniklo na konci 8. storočia. Oviedo, podľa hesla vo svojom znaku „veľmi vznešené, veľmi oddané, zaslužiť, nedobytné, hrdinské a dobré mesto“, má 226 000 obyvateľov

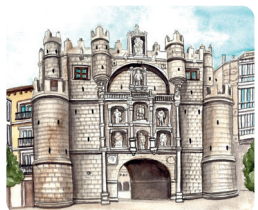
a patrí k „Ocho Asturiano“ (Astúrskej osmičke), miestnej oblasti tvorenej niekoľkými veľkými mestami. Na hlavnom námestí s gotickou katedrálou San Salvador sa nachádza aj socha „La Regenta“ (Pani sudcová), ktorá je venovaná rovnomennému románu španielskeho autora Leopolda Alasa, píšuceho pod pseudonymom „Clarín“.

# CATAN – geografický scenár – Pyrenejský polostrov



## Vigo (Casco Vello)

Meno mesta sa odvodzuje od latinského slova „vicus“ (dedina). Vigo je centrom regiónu s dlhou námorníckou a rybárskou tradíciou. So svojimi 297 400 obyvateľmi predstavuje najväčšie mesto Galície. V historickom centre Casco Vello sa nachádza najkrajšie námestie a mnoho dôležitých budov z doby baroka.



## Burgos (Arco de Santa María)

Toto mesto, založené v roku 884, sa rozkladá vo východnej časti náhornej plošiny Meseta. Burgos bol hlavným mestom spojených kráľovstiev Kastílie a Leonu a až do začiatku 16. storočia aj hlavným mestom kresťanskej časti Pyrenejského polostrova. Pripomienkou jeho stredovekých dejín je mestská brána Arco de Santa María, ktorou je možné prejsť na katedrálne námestie. Burgos má 179 900 obyvateľov a v jeho blízkosti sa nachádza významné archeologické nálezisko Atapuerca.



## Zaragoza (Basílica del Pilar)

Toto mesto založili Rimania pred viac ako 2 000 rokmi na brehu rieky Ebro v bezprostrednej blízkosti iberskej osady Salduie. Na počesť cisára Augusta ju pomenovali Caesaraugusta. V súčasnosti má Zaragoza 679 600 obyvateľov. Vzhľad katedrály Basílica Nuestra Señora del Pilar sa v priebehu storočí výrazne premenil. Jej súčasná baroková podoba pochádza zo 17. a 18. storočia. Katedrála predstavuje spoločne s kameným mostom cez Ebro jednu z najvýraznejších dominant mesta.



## Salamanca (Školské námestie)

Mesto s 152 000 obyvateľmi leží v strednej časti náhornej plošiny Meseta, západne od Kastílie a Leonu. Nachádza sa tu najstaršia univerzita v Španielsku, ktorú založil Alfonso X. Múdry v roku 1218. Univerzita má veľký vplyv na mesto až do súčasnosti. Na Školskom námestí, ležiacom v blízkosti oboch katedrál, je možné obdivovať fasádu zo 16. storočia s bohatou detailnou výzdobou.



## Porto (Ponte Dom Luís I)

Porto je najdôležitejšia aglomerácia v severnom Portugalsku. Za svoje pomenovanie vďaka prístavu (portugalsky „porto“) ležiacemu pri ústí rieky Douro. Samotné vnútorné mesto má 237 000 obyvateľov, ale po zahrnutí celého správneho obvodu sa tento počet vyšplhá na 1,8 milióna. Svetovo preslávené víno, ktoré sa v tejto oblasti vyrába, sa dopravovalo do prístavu vo zvláštnych, na to určených člnoch. Most cez Douro Ponte Dom Luís I bol postavený koncom 19. storočia podľa plánov inžiniera Théopila Seyriga. Má dve rôzne dlhé úrovne a spája Porto s mestom Vila Nova de Gaia.



## Madrid (Puerta de Alcalá)

Madrid má 3,2 milióna obyvateľov, ale v jeho správnom obvode žije viac ako 6,5 milióna ľudí. Jeho začiatok siaha do predrímskej doby. Význam získal až na konci 16. storočia, keď sa vďaka svojej polohe uprostred Pyrenejského polostrova stal hlavným mestom Španielska. Monumentálna brána Puerta de Alcalá, ktorú v roku 1778 navrhol Francesco Sabatini, vyrástla na mieste staršej brány, ktorá umožňovala prístup do mesta zo severovýchodu.



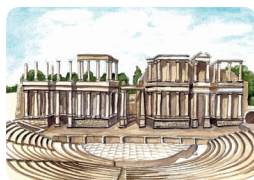
## Coimbra (univerzita)

Toto mesto vo vnútrozemí Portugalska vzniklo ako rímska kolónia Aeminium a následne bolo premenované na Conimbrigu. Neskôr sa stalo významným centrom v časti Pyrenejského polostrova ovládaného Maurami. Išlo o prvé hlavné mesto Portugalského kráľovstva. Jeho ďalší vývoj určovala univerzita založená na konci 13. storočia, ktorá sa radí medzi najstaršie v Európe. História tejto vzdelávacej inštitúcie sa odráža aj v jej stredovekej architektúre. Coimbra má cca 145 000 obyvateľov.



## Lisabon (Torre de Belém)

Lisabon sa v predrímskej dobe nazýval Olissipona. Mesto bolo odjakživa dôležitým prístavom v delte rieky Tejo a malo značný význam v dobách portugalskej moreplavby a objavov. Lisabon je hlavným mestom Portugalska a jeho správny obvod má 2,9 milióna obyvateľov. Torre del Belém, zdobená veža zo 16. storočia, slúžila na ochranu prístavu. Navrhol ju architekt Francisco de Arruda, ktorý pôsobil v službách kráľa Manuela I.



## Mérida (Rímske divadlo)

Mesto bolo pred cca 2 050 rokmi založené pre vyslúžilých rímskych vojakov („emeriti“), podľa čoho bolo aj pomenované: Emerita Augusta. Išlo o hlavné mesto rímskej provincie Lusitania. V súčasnosti má Mérida 58 200 obyvateľov. Medzi miestnymi pamätihodnosťami zaberá popredné miesto rímske divadlo vystavané na začiatku 1. storočia. K jeho archeologickému odkrytiu došlo v 19. storočí a od reštaurovania v polovici 20. storočia sa tu konajú divadelné predstavenia.



## Córdoba (Mezquita)

Mesto má okolo 330 000 obyvateľov a leží na úpätí pohoria Sierra Morena a preteká ním rieka Guadalquivir. Začiatky tunajšieho osídlenia siahajú do praveku a až do založenia samotného mesta pod názvom Corduba pred 2 200 rokmi išlo o osadu Iberov. Stala sa hlavným mestom rímskej provincie Baetica a po vpáde Arabov (už pod menom Qurtuba) centrom emirátu a neskôr kalifátu Al-Andalus (8. – 11. storočie). Mezquita (Veľká mešita) vznikala postupne od 8. do 10. storočia. Okrem minaretu a Patia de los Naranjos (Pomarancového dvora) patrí k najpôsobivejším vnútro mešity s doslova lesem stĺpov, na ktorých sú umiestnené

# CATAN – geografický scenár – Pyrenejský polostrov

oblúky klenúce sa cez seba. Vďaka tomu do budovy preniká ešte viac svetla. V 16. storočí začala v interiéri mešity stavba katedrály. Jej dokončenie trvalo viac ako dve storočia, takže jej súčasná podoba sa vyznačuje prvkami architektúry neskorogotickej, plateresknej, renesančnej a barokovej.



## Sevilla (Torre del Oro a Giralda)

Sevilla je hlavným mestom Andalúzie. Do jej správneho obvodu patrí 45 susedných aglomerácií s celkovo 1,5 miliónom obyvateľov. Pôvodne išlo o tartesskú osadu menom Spal, potom sa z nej stalo rímske mesto

Hispalis a napokon za maurskej éry Sevilla. Rieka Guadalquivir je splavná až k sevillskému prístavu, jedinému riečnemu prístavu v celom Španielsku. Z brehu Guadalquiviru je možné vidieť Torre del Oro („Zlatú vežu“) almahadského pôvodu z 13. storočia a Torre de la Giralda (niekdajší minaret, dnes veža katedrály). Tá vďaka za svoje pomenovanie veterániku na špici strechy.



## Granada (Alhambra)

Aj keď mala Granada pod vtedajším názvom Iliberis určitý význam už v dobách antického Ríma, zostávala tunajšia oblasť aj napriek tomu po stáročia takmer neobývaná. Po mocenskom prevrate v Al-Andaluse v roku 1238

vznikla v Granade ríša Nasrovcov. Alhambra, sčasti pevnosť a sčasti palácové mesto, sa vypína majestátne nad celou Granadou. Záhrady paláca Generalife susedia so štvrťou Albaicín. Mesto ležiace na dohľad Sierry Nevady má v súčasnosti cca 234 000 obyvateľov a nachádza sa v ňom aj známa univerzita.



## Murcia (katedrála Santa María)

Samotnú Murcii založili v 9. storočí Maurovia, ale osídlenie je v tejto oblasti doložené už z prehistorického obdobia. Mesto má 441 350 obyvateľov. Katedrála bola postavená na základoch niekdajšej hlavnej mestskej mešity v 14. storočí. Jej ornamentálna fasáda z polovice 18. storočia je typickým

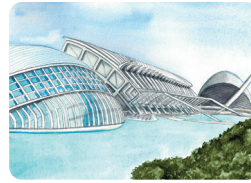
príkladom levantského baroka v Španielsku.



## Albacete (Posada del Rosario)

Pomenovanie tohto mesta ležiaceho na juhovýchode náhornej plošiny Meseta Central pochádza z andalúzskej arabčiny a znamená „rovina“. So svojimi 172 000 obyvateľmi ide o najväčšie mesto regiónu Castilla la Mancha.

Okolo niekdajšieho hostinca Posada del Rosario, ktorý existuje už od 18. storočia a predstavuje typické pohostinské zariadenie v tunajšej oblasti, vedú cesty Calle del Tinte a Calle del Rosario. V súčasnosti sa v ňom nachádza úrad pre turizmus a univerzitná knižnica. Štvorcová stavba má dvor lemovaný stĺporadím, ktoré v sebe spája prvky gotickej, renesančnej a mudejarskej architektúry.



## Valencia (mesto umenia a vedy)

So svojimi 797 000 obyvateľmi a celkovo 1,8 miliónmi v celom správnom obvode predstavuje Valencia tretie najväčšie mesto Španielska. Leží uprostred východného pobrežia Pyrenejského polostrova pri ústí

rieky Turia a bolo založené pôvodne ako rímska kolónia pod názvom Valentia Edetanorum. Mesto umenia a vedy predstavuje architektonický komplex navrhnutý Santiagom Calatravom a Félixom Candelom. Po svojom dokončení na začiatku 21. storočia zahŕňa mnoho múzeí a javísk.



## Tarragona (Rímsky amfiteáter)

Dnešná Tarragona bola pred 2 500 rokmi iberskou osadou. Po príchode Rimanov sa pod názvom Tarraco stala hlavným mestom rímskej provincie Hispania Citerior na severe

Pyrenejského polostrova. Tarragona má v súčasnosti 130 000 obyvateľov a predstavuje jeden z najobľúbenejších turistických cieľov v Katalánsku. V meste sa nachádza množstvo pozostatkov z obdobia rímskej ríše. Trojsky amfiteátra na pobreží Stredozemného mora sa viažu k 2. storočiu.



## Barcelona (Sagrada Família)

Hlavné mesto Katalánska má samo osebe 1,6 milióna obyvateľov, celý správny obvod však obýva viac ako 5 miliónov ľudí. Začiatky mesta sú tesne spojené s fenickým stredomorským obchodom. Dnes patrí Barcelona medzi najväčšie európske mestá. V roku 1992 sa tu konali letné olympijské hry a aj naďalej sa tu koná mnoho športových a kultúrnych udalostí na medzinárodnej úrovni.

K miestnym lákadlám sa radia diela modernistického architekta Antoniho Gaudího (1852 – 1926), medzi ktorými dominuje jeho projekt katedrály Sagrada Família, ktorej stavba začala v roku 1882 a prebieha dodnes.



## Bilbao (Guggenheimovo múzeum)

Bilbao (po španielsky) či Bilbo (po baskicky) je hlavným mestom provincie Biskajsko, ktorá je súčasťou Baskicka (Euskadi). Vzniklo v 13. storočí ako obchodné stredisko pri ústí rieky Nervión a čoskoro dosiahlo značnú

prosperitu. V súčasnosti má 332 000 obyvateľov. Toto historicky priemyselné mesto prešlo od konca 20. storočia výraznou štrukturálnou premenou. Na mieste niekdajších tovární pozdĺž ústia rieky bolo v roku 1997 otvorené Guggenheimovo múzeum súčasného umenia. Jeho budovu navrhol architekt Frank Gehry a na pozorovateľa pôsobí dojom obrovskej steny plávajúcej na vode.

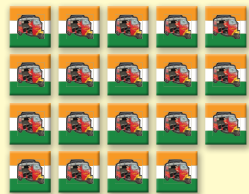
# CATAN – geografický scenár – Rikša rallye

## HERNÝ MATERIÁL

- 1 herný plán Rikša rallye



- 19 doštičiek rikší



- 10 žetónov Catanu



- Všetky figúrky a karty základnej hry CATAN, prípadne z doplnku pre 5 – 6 hráčov.


## ÚVOD

Geografický scenár Rikša rallye môžu hrať 3 – 6 hráči. V tomto scenári môžete sledovať neuveriteľnú cestu, ktorú podnikol 10-členný medzinárodný tím CATAN v rámci pretekov *Rickshaw Run* v roku 2015.

Na štyroch motorových rikšiach tím prešiel 3 000 kilometrov naprieč severnou časťou Indie, aby svojou jazdou získal príspevky pre nadáciu *Childaid Network*. Informácie o miestach a ľuďoch, ktorým *Childaid Network* pomáha, nájdete na stránke [www.childaid.net](http://www.childaid.net).

Úplnú správu o ceste si môžete prečítať na stránke [catan.de/events/catan-rickshaw-run](http://catan.de/events/catan-rickshaw-run).

## PRÍPRAVA HRY

- Herný plán rozložte nahor stranou zobrazujúcou Indiu.
- Na každú križovatku so symbolom víťazného bodu  položte 1 žetón Catanu.
- Doštičky rikší položte vedľa herného plánu ako bank.
- Zlodejov postavte na púšť severozápadne od Džajsalméru.
- Zostávajúca príprava a začiatok hry zodpovedajú fáze zakladania zo základnej hry CATAN.

## PRIEBEH HRY A PRAVIDLÁ SCENÁRA

V zásade platia pravidlá základnej hry CATAN. Najprv sú uvedené dodatočné pravidlá pre hru 3 – 4 hráčov a potom zmeny pre hru 5 – 6 hráčov. Začína ten, kto naposledy podnikol nejakú cestu.

### Stavanie


#### Stavba dedín


Dediny je možné zakladať, resp. stavať len na kruhových poliach, ktoré majú mená ().


#### Stavba ciest

Cesty je možné stavať len na obdĺžnikových poliach pre cesty. Ak sa hráč pristaví koncom cesty ku kruhovému poľu, ktoré má meno, môže od tohto poľa v stavbe ciest pokračovať len vtedy, ak na tomto poli najprv postaví dedinu.

Hráč, ktorý ako prvý umiestni svoju cestu ku križovatke s víťazným bodom, získa tu položený žetón Catanu, ktorý má hodnotu 1 víťazného bodu.

 Běžové polia pre cesty: Tu je možné stavať cesty podľa bežných pravidiel.

 Červené polia pre cesty: Ak hráč postaví na týchto poliach cestu, môže vymieňať suroviny s bankom takým spôsobom, ktorý je vyobrazený na príslušnej listine – teda smie za 3 rovnaké suroviny ľubovoľného druhu alebo 2 rovnaké suroviny vyobrazeného druhu získať 1 akúkoľvek inú surovinu.

 Cesty na trase Rickshaw Runu: Ide o trasu, ktorou sa tím vydal pri pretekoch v roku 2015. Kto sa jej bude držať, môže získať ďalšie víťazné body. Tieto body predstavujú dary, ktoré boli cestou získané. Kedykoľvek niekto postaví cestu na trase Rickshaw Runu, získa 1 doštičku rikše. Každá dvojica doštičiek rikší má hodnotu 1 víťazného bodu.

#### Pozor:

- Doštičky rikší je možné získať len za cesty postavené počas hry. Za cesty umiestnené pri fáze zakladania sa žiadne doštičky rikší nepridávajú.
- Doštičky rikší sa nemôžu stať predmetom obchodov medzi hráčmi.
- Doštičky rikší sa nepovažujú za karty, ak padne „7“.

## KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý je práve na ťahu a v hre troch hráčov zhromaždil 15 víťazných bodov, resp. v hre štyroch hráčov 13 víťazných bodov.

## DODATOČNÉ PRAVIDLÁ PRE HRU 5 – 6 HRÁČOV

Použijú sa tiež pravidlá z doplnku pre 5 – 6 hráčov s nasledujúcimi odlišnosťami:

Pri príprave hry sa na križovatky so symbolom víťazného bodu neumiestňujú žiadne žetóny Catanu. Ak hráči umiestnia svoje cesty ku križovatkám s víťazným bodom, nezískajú za to žiadne víťazné body navyše. Považujú sa za úplne bežné križovatky. Je možné na nich umiestniť dediny počas fázy zakladania a neskôr počas hry je na nich možné stavať dediny pri dodržaní obvyklých pravidiel. Povyšovanie dedín na týchto križovatkách na mestá je tiež povolené.

Vyhráva hráč, ktorý je práve na ťahu a v hre piatich hráčov zhromaždil 12 víťazných bodov, resp. v hre šiestich hráčov 11 víťazných bodov.

## VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

### Herný plán



Umiestnenie miest na hernom pláne zodpovedá ich skutočnej geografickej polohe len približne. Reálnu situáciu zobrazuje malá mapa. S ohľadom na hrateľnosť a technické spracovanie nebolo bohužiaľ možné zahrnúť do herného plánu všetky významné miesta (napr. Kánpur alebo Gántók).

### Informácie o miestach zachytených na hernom pláne



#### Ágra (Tádž Mahal)

Mesto **Ágra** so svojimi cca 1,7 miliónmi obyvateľov leží na brehu rieky Jamuna vo zväzovom štáte Uttarpradéš. Vďaka veľkému množstvu stavebných pamiatok z mughalskej éry predstavuje obľúbený turistický cieľ. Najznámejšími sú Červená pevnosť, Fatehpur Sikri a **Tádž Mahal**, ktoré všetky patria na zoznam Svetového kultúrneho dedičstva UNESCO.



#### Áizal

**Áizal** je hlavné mesto zväzového štátu Mizoram a má cca 293 000 obyvateľov. Zloženie populácie trvalo ovplyvňuje množstvo kmeňov z etnickej skupiny Mizov. V Áizale žije viac ako 25 % obyvateľov celého Mizorámu. Mesto **ležiace na horskom hrebeni** ponúka fantastický výhľad na všetky svetové strany.



#### Bhopal (Taj-ul-masajid)

**Bhopal**, hlavné mesto zväzového štátu Mahdžapradéš, má cca 2,4 milióna obyvateľov a vďaka mnohým vodným nádržiam prírodného i umelého pôvodu je nazývané „Mesto jazier“.

**Taj-ul-masajid** (doslova „Koruna mešít“) so svojou mughalskou architektúrou je najväčšou mešitou v Bhopale.



#### Khurí (Kánhaija lál Bagla kí havéli)

**Khurí** založil v roku 1620 rovnomenný džátsky vládca. Mesto leží v púštnej oblasti zväzového štátu Rádžasthán a je nazývané „Brána do rádžasthánskej púšte Thár“. Žije tu cca 120 000 obyvateľov a nachádza sa tu mnoho nádherných domov zvaných havéli, ktoré sú zvonka aj zvnútra zdobené krásnymi nástennými maľbami, z ktorých najznámejšia je **Kánhaija lál Bagla kí havéli**.



#### Darbhangha (Kampus Darbhanga Rádž)

Názov mesta **Darbhangha** je zložený zo slov „dwar“ (brána) a „Banga“ (Bengálsko), znamená teda doslova „Brána k Bengálsku“. So svojimi cca 306 000 obyvateľmi sa radí medzi najstaršie mestá zväzového štátu Bihár. **Darbhangha Rádž** predstavuje kampus dvoch univerzít (Lalit Narayan Mithila a Kameshwar Singh Sanskrit), ktorý bol zriadený v prestavanom rovnomennom paláci.



#### Dillí (Kutub minár)

**Dillí** je hlavné mesto Indie a má cca 11 miliónov obyvateľov. De facto sú to dve mestá: Staré Dillí, kedysi hlavné mesto moslimskej Indie, predstavuje bludisko úzkych uličiek plných historických domov a mešít, a Britmi vybudované Nové Dillí so širokými ulicami a mohutnými vládnymi budovami. Dillí je približne sto rokov mocenským centrom Indie. V meste sa nachádza mnoho nádherných stavebných pamiatok, ako napríklad minaret **Kutub minár**, ktorý spolu s okolitými starovekými a stredovekými pamiatkami tvorí komplex Kutub, patriaci na zoznam Svetového kultúrneho dedičstva UNESCO.



#### Dévghar (chrám Baidjánáth)

Meno tohto mesta vo zväzovom štáte Džhárkhand je odvodené od hindských slov „ghar“ (príbytok) a „dév“ (bohovia). Doslova teda znamená „Príbytok bohov“. **Dévghar** je významné pútnické miesto hinduistov a má cca 203 000 obyvateľov. Chrám **Baidjánáth** je jedným z 12 posvätných príbytkov boha Šivu. Podľa hinduistov na miesto, kde dnes stojí chrám, dopadlo srdce Satí, zosnulej manželky boha Šivu. Z toho dôvodu ide zároveň o jednu z 51 svätých tejto bohyně v Indii.



#### Fatéhpur

**Fatéhpur** je mesto vo zväzovom štáte Uttarpradéš s cca 151 000 obyvateľmi. Leží v úrodnej **poľnohospodársky využívannej krajine** medzi posvätnými riekami Gangou a Jamunou.



#### Guváhátí (chrám Kámakhja)

**Guváhátí** leží medzi riekou Brahmaputrou a výbežkami Šilaungskej plošiny. So svojimi 960 500 obyvateľmi ide o najväčšie mesto zväzového štátu Ásám a jedno z najrýchlejšie sa rozvíjajúcich miest v Indii. Samotná metropola, nazývaná tiež Severné Guváhátí, sa rozprestiera pozdĺž severného brehu Brahmaputry. Západne od nej sa na kopci Nilácal týči chrám **Kámakhja**, zasvätený hinduistickej bohyni Satí. Patrí medzi najstarší z 51 svätých tejto bohyně v Indii.



#### Itánagar (Buddha vihár)

**Itánagar** má svoj názov odvodený od pevnosti Itá z 15. storočia. Ide o hlavné mesto zväzového štátu Arunáčalpradéš s cca 35 000 obyvateľmi, ležiace pri výbežkoch Himalájí. V jeho blízkosti sa nachádza legendárne jazero Gjákar Sinji a nový budhistický chrám **Buddha vihár**, požehnaný samotným dalajlámom.



#### Džajpur (Džantar mantar)

**Džajpur**, hlavné mesto zväzového štátu Rádžasthán, bol založený v roku 1727 a má cca 6,7 milióna obyvateľov. Vzhľadom na dominantnú ružovo-červenú farbu budov v Starom meste sa mu tiež hovorí „Ružové mesto“. Hvezdáreň **Džantar mantar**, ktorú tvorí skupina 19 budov slúžiacich na astronomické účely, založil rádžpútsky vládca Savái Džaj Singh II. Bola dostavaná v roku 1738 a nachádzajú sa tu najväčšie kamenné slnečné hodiny na svete. Je tiež súčasťou Svetového kultúrneho dedičstva UNESCO.

# CATAN – geografický scenár – Rikša rallye



## Džajsalmér (Sonar Quila)

**Džajsalmér** založil v roku 1156 Mahawal Džaisál. Mesto sa rozkladá uprostred púšte Thár vo zväzovom štáte Rádžasthán a má cca 65 500 obyvateľov. Džajsalmér predstavoval veľmi dôležitú

zastávku na Hodvábanej ceste, starobylej obchodnej trase, po ktorej putovali karavány tiav obchodníkov z Indie a ďalších krajín. Táto cesta spájala Indiu so Strednou Áziou, Egyptom, Arábiou, Perziou, Afrikou a Európou. Miestna pevnosť **Sonar Quila** je jednou z najväčších fortifikácií na svete. Jej masívne hradby zo žltého pieskovca majú cez deň žltohnedú farbu, ktorá pripomína leviu kožu a pri západe slnka prechádza do medovo zlatého odtieňa, čím sa pevnosť zdá nerozpoznateľnou od žltej púšte. Z tohto dôvodu sa jej tiež hovorí „Zlatá pevnosť“. Nachádza sa na pahorku v centre mesta a je zaradená na zoznam Svetového kultúrneho dedičstva UNESCO.



## Kalkata (Viktóriin pamätník)

**Kalkata** je hlavným mestom zväzového štátu Západné Bengálsko. Mesto ležiace na východnom brehu rieky Huglí založila britská Východoindická spoločnosť v roku 1690 na mieste troch dedín.

Kalkata má v súčasnosti cca 4,5 milióna obyvateľov a v rokoch 1773 – 1911 bola hlavným mestom Britskej Indie. Dnešná Kalkata je najvýznamnejším obchodným, kultúrnym a vzdelávacím centrom východnej Indie. **Viktóriin pamätník**, pomenovaný po britskej kráľovnej Viktórii (1819 – 1901) bol vybudovaný medzi rokmi 1906 a 1921. V súčasnosti slúži ako múzeum s 25 výstavnými sálami a patrí medzi vyhľadávané turistické ciele.



## Lakhnaú (Pamätník Dr. Bhimraa Ambedkara)

**Lakhnaú** je hlavným mestom zväzového štátu Uttarpradéš a má cca 3 milióny obyvateľov. Odjakživa bolo známe ako mesto mnohých kultúr.

Po stáročia prosperovalo ako kultúrne a umelecké centrum severnej Indie a túto tradíciu si udržuje dodnes. Žije tu najviac šiitov v Indii, a preto je považovaný tiež za centrum šiitskej Indie. Nachádza sa tu tiež **pamätník Dr. Bhimraa Ambedkara**, park s rozlohou 0,43 km<sup>2</sup>, venovaný ľuďom, ktorí si celoživotne predsavzali usilovať sa o humanitu, rovnoprávnosť a sociálnu spravodlivosť.



## Narsinhpur (Chrám Narsinh)

**Narsinhpur** je mesto vo zväzovom štáte Madhja-pradéš a má cca 1,1 milióna obyvateľov. Tunajšie územie bolo osídlené už od 2. storočia. Najvýznamnejšie posvätné miesto v Narsinhpуре je

**chrám Narsinh** zasvätený Narasimbovi, jednej z deviatich inkarnácií hinduistického boha Višnu.



## Patna (Mahátma Gándhí setu)

Patliputra, ako sa svojho času Patna nazývala, bola založená v roku 490 pr. Kr. na južnom brehu Gangy kráľom Magadhy. V čase svojho založenia malo mesto cca 400 000 obyvateľov a bolo

centrom vzdelanosti a umenia. V súčasnosti má Patna cca 2 milióny obyvateľov a predstavuje jedno z miest s najdlhším nepretržitým osídlením na svete. Dnes ide tiež o hlavné a aj najväčšie mesto zväzového štátu Bihár.

**Mahátma Gándhí setu** je most cez Gangy, ktorý spája Patnu s Hádžípurom na druhom brehu. So svojou dĺžkou 5 575 m sa radí medzi najdlhšie riečne mosty Indie.



## Phalódí (Lál Nivas havélí)

**Phalódí** bolo založené v roku 1459 a spočiatku sa nazývalo Phalvardhika. Pôvodné meno bolo zmenené na „Phalódí“ na žiadosť dcéry zakladateľa mesta. O súhlas obyvateľov sa pričínil tiež

veľkorysý dar na stavbu mestskej pevnosti. Dnes sa Phalódí vzhľadom na tunajší priemysel na spracovanie soli nazýva tiež „Mesto soli“. V súčasnosti má cca 44 500 obyvateľov. V meste sa nachádza niekoľko pozoruhodných havélí. **Lál Nivas havélí** je v súčasnosti pamiatkovo chránený hotel, postavený z ručne opracovaného červeného pieskovca a preslávený svojou obkladovou architektúrou.



## Ráňčí (vodopád Hudru)

**Ráňčí** je hlavné mesto zväzového štátu Džhárkh-and a má cca 1,1 milióna obyvateľov. Vzhľadom na množstvo vodopádov v jeho okolí sa nazýva tiež „Mesto vodopádov“. Neďaleký **vodopád**

**Hudru** je vysoký 98 m. Jeho krása a rozľahlá tóna pri jeho úpätí lákajú na kúpanie a pikniky.



## Šilaung (bazár Bara)

**Šilaung** s cca 143 000 obyvateľmi je hlavným mestom zväzového štátu Méghaláj. Vysočina v okolí mesta pripomína prvým európskym osadníkom Škótsko, a preto sa Šilaungu niekedy

hovorí „Škótsko Východu“. **Bazár Bara** je najväčší v celom Méghaláj a jedna z najautentickjších tržníc v severnej Indii.



## Šiligurí (Korunovačný most)

**Šiligurí** má cca 510 000 obyvateľov a leží na rieke Mahanande na výbežkoch Himaláji. Mesto sa nachádza v koridore Šiligurí čiže „Slepačom

krku“ (úzkom pruhu zeme, ktorý spája severo-západné zväzové štáty so zvyškom Indie). Šiligurí má pozoruhodnú geografickú polohu – leží totiž v blízkosti štyroch štátov. Nepál sa nachádza 30 km západne, Bután 40 km na severozápad, Čína (Tibet) asi 180 km severným smerom a na juhu mesto susedí s Bangladéšom. **Korunovačný most**, ktorý sa klenie cez rieku Tistu nie je len miestnou dominantou, ale tiež miesto obľúbené turistami aj miestnymi na konanie piknikov.



## Váránasí (gháty)

**Váránasí** ležiace na brehoch Gangy je jedno z najstarších nepretržite osídlených miest na svete a má cca 1,2 milióna obyvateľov. Predstavuje duchovné centrum Indie a najposvätejšie

zo siedmich svätých miest (sapta purí) hinduizmu a džinizmu. Váránasí zohralo tiež dôležitú rolu pri vzniku budhizmu. Už niekoľko tisíc rokov je toto mesto historicky spojené s Gangou kultúrnym centrom severnej Indie. Predstavuje významné pútnické miesto, pretože podľa hinduistickej viery každý, kto tu zomrie, bude spasený. Mesto je celosvetovo preslávené svojimi **ghátmi** – masívnymi kamennými schodiskami pozdĺž riečnych brehov, kde pútnici vykonávajú rituálne kúpele.