

CATAN

ÚSVIT LUDSTVA

Nechce sa
vám študovať
pravidlá? Pozrite si
videonávod:



Pravidlá hry

Vitajte!

Kolískou súčasného človeka *Homo sapiens* bola Afrika. Či už to spôsobila zmena klímy, nedostatok potravy alebo zvedavosť, niektorí z týchto raných lovcov a zberáčov sa približne pred 185 000 rokmi vydali skúmať nové oblasti a rozšírili sa po celom svete. Asi pred 60 000 rokmi prenikli až do východnej Ázie a približne 20 000 rokov potom sa usadili v Európe. Medzitým sa im podarilo prekonať oceán a dostali sa aj do Austrálie. Vzhľadom k nízkej hladine oceánov v dobe ľadovej pred cca 14 000 rokmi existoval medzi Áziou a Amerikou pevninský most, ktorý využili vtedajší ľudia na obývanie ďalšieho územia.

V priebehu postupného rozširovania svojho druhu museli ľudia neustále čeliť novým klimatickým podmienkam a nepriateľskému okoliu hľadať doteraz neznáme zdroje potravy a objavovať nové nástroje. Najmä vďaka svojmu vysoko vyvinutému mozgu dokázali prežiť všade na svete.

Ľudia v dobe kamennej rozvíjali svoju remeselnú zručnosť, zvládli zapáliť oheň, chrániť údením a sušením potravu dlhší čas. V neposlednom rade zdokonaľovali nástroje určené primárne na lov. A pretože na ochranu pred živlami neboli vždy poruke jaskyne, naučili sa vyrábať odolné príbytky z koží, kostí, dreva a mamutích klov. Plavidlá, pôvodne určené na rybolov, poslúžili potom na skúmanie morí a oceánov, takže došlo k osídleniu Austrálie a mnohých ostrovov.

V Európe a Ázii narazil *Homo sapiens* na podobne rozvinutých neandertálcov, ktorí Afriku opustili o mnoho tisíc rokov skôr. Archeologické nálezy dokazujú, že obidva druhy žili tisíce rokov vedľa seba a udržiavali vzájomné kontakty. Nevieme však, či mali mierumilovnú podobu, alebo či išlo o boj o nedostatkové zdroje.

CATAN – Úsvit ľudstva vám umožní herne prežiť tisícročie na počiatku ľudských dejín. Podarí sa vám dostať so svojimi kmeňmi z Afriky do Ázie, Európy, Austrálie a Ameriky a usadiť sa tu?

Pre bezproblémový začiatok a rýchle osvojenie hry, budeme používať osvedčený systém pravidiel, ktorý vychádza zo základnej hry *CATAN*. Na str. 2 – 3, resp. 4 – 5 nájdete opis herného plánu a prvé informácie o samotnom hraní. Potom si prečítajte základné pravidlá od str. 6. Na str. 11 – 12 nájdete historické fakty o zvieratách, rastlinách a nástrojoch, ktoré sa objavujú v hre.

OBSAH

Prehľad hry/Herný plán pre 3 hráčov	2
Prehľad hry/Herný plán pre 4 hráčov	4
Príprava herného materiálu.....	6
Stručný prehľad priebehu hry	7
Podrobný prehľad priebehu hry	7
Ďalšie pravidlá	9
Koniec hry	10
Variabilná príprava	10
Prehľad herného materiálu	10
Historické pozadie	11
Tiráž	12



PRÍPRAVA HRY PRE 3 HRÁČOV

Príprava herného plánu

Herný plán predstavuje svet v staršej dobe kamennej rozdelený na kontinenty, ktoré by mali byť osídlené. Táto dvojstrana zachytáva **prípravu hry pre 3 hráčov**, čo poznáte podľa počtu ľadových medvedov na ľadom pokrytej krajine úplne vpravo. Ak budete hrať v počte 4 hráčov, nájdete prípravu herného plánu a potrebné informácie na nasledujúcej dvojstrane.

Pre začiatočníkov

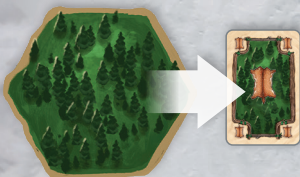
Pre prvé hry vám odporúčame použiť herný plán podľa schémy na tejto dvojstrane. Umiestnite žetóny s číslami na krajiny v Afrike a na vyznačené križovatky postavte svoje tábory a prieskumníkov. V hre s 3 hráčmi nebudú potrebné biele figúrky; príslušný herný materiál vráťte späť do krabice.

Pre pokročilých

Keď budete mať za sebou niekoľko partičiek tejto hry, môžete vyskúšať aj variabilnú prípravu herného plánu. Pravidlá pre tento variant nájdete na str. 10.

PREHĽAD HRY

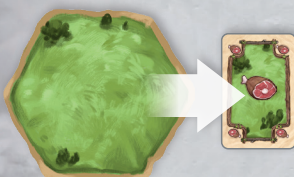
- Pred vami sa rozkladá svet rozdelený na oblasť Afriky, Európy, Ázie, Austrálie a Severnej a Južnej Ameriky. Pozostáva z 49 krajín a je obklopený vodou a ľadom. Vašou úlohou je vydať sa z Afriky osídľovať celú Zem a pri tej príležitosti nazbierať čo najviac víťazných bodov.
- V jednotlivých oblastiach sa nachádzajú 4 rôzne krajiny. Každá z nich je zdrojom unikátnych surovín, ktoré sú predstavované kartami. Jednotlivé krajiny poskytujú nasledujúce výnosy:



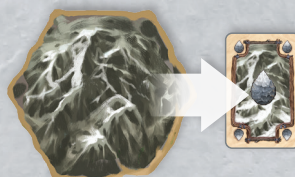
Les poskytuje surovinu kožu.



Pustina poskytuje surovinu kosti.



Step poskytuje surovinu mäso.



Hory poskytujú surovinu pazúrik.

- Na začiatku hry sa nachádzate v Afrike a na hernom pláne máte celkovo 3 tábory a 1 prieskumníka. Keď Afriku opustíte, budete za stavbu táborov odmenení víťaznými bodmi vo forme doštičiek táborísk. Kto ako prvý získa 10 víťazných bodov, vyhráva hru.
- Jednu z ciest k víťazným bodom predstavuje umiestňovanie nových prieskumníkov na herný plán a ich premena na tábory. Kto však bude chcieť pridávať na herný plán prieskumníkov a tábory, bude potrebovať suroviny.
- Ako ich získať? V každom ťahu sa určuje, ktoré krajiny poskytujú výnosy. To sa deje pomocou súčtu hodov na 2 kockách. Ak napríklad padne dohromady „6“, získajú hráči výnosy zo všetkých krajín, na ktorých leží žetón s číslom 6. Na obrázku na nasledujúcej strane by napríklad išlo o pustinu (kosti) a hory (pazúrik).
- Suroviny však dostanete len vtedy, ak s krajinami, ktoré práve poskytujú výnosy, susedí váš tábor (nie prieskumník!). Na obrázku v Afrike susedí modrý a červený tábor s pustinou s číslom 6 a oranžový tábor s horami s číslom 6. Ak teda padne „6“, získajú modrý a červený hráč 1 kartu kostí a oranžový hráč 1 pazúrik.
- Väčšina táborov susedí s viacerými krajinami (až s 3) a „získajú“ tak – v závislosti od výsledku hodu – až 3 rôzne suroviny. V našom príklade susedí už spomínaný oranžový tábor s 3 krajinami: 1 horami, 1 pustinou a 1 lesom.
- Pretože nie je možné, aby ste mali tábory pri všetkých krajinách a žetónoch s číslami, dostanete niektoré suroviny len zriedka alebo vôbec. Na umiestňovanie nových prieskumníkov, ich pohyb a premenu na tábory však budete potrebovať presne dané kombinácie surovín.
- Z tohto dôvodu môžete meniť suroviny s bankom alebo obchodovať s ostatnými hráčmi. Zapájajte sa preto do výmeny aktívne: robte sami návrhy alebo si pozorne vypočujte ponuky spoluhráčov! Ak bude obchod úspešne uzatvorený, možno získate suroviny, ktoré nutne zháňate.
- Nový tábor smiete postaviť len na voľnej križovatke s doštičkou táboriska. Navyše sa na ňu musíte najprv dostať so svojim prieskumníkom.
- Dobre si rozmyslite, kde svoje tábory postavíte! Na žetónoch s číslami sa nachádzajú rôzne veľké číslice a bodky. Čím je číslica väčšia a čím viac bodiek sa na žetóne nachádza, tým vyššia je pravdepodobnosť, že dané číslo padne. Červené čísla „6“ a „8“ sú najväčšie, rovnako ako pravdepodobnosť, že výsledok hodu im bude zodpovedať. Čím častejšie nejaké číslo padne, tým častejšie poskytujú krajiny s týmto číslom suroviny.
- Pokračujte v čítaní na str. 6.



PRÍPRAVA HRY PRE 4 HRÁČOV

Príprava herného plánu

Herný plán predstavuje svet v staršej dobe kamennej, rozdelený na kontinenty, ktoré by mali byť osídlené. Táto dvojstrana zachytáva **prípravu hry pre 4 hráčov**, čo poznáte podľa počtu ľadových medvedov na ľadom pokrytej krajine úplne vpravo.

Pre začiatočníkov

Pre prvé hry vám odporúčame použiť herný plán podľa schémy na tejto dvojstrane. Umiestnite žetóny s číslami na krajiny v Afrike a na vyznačené križovatky postavte svoje tábory a prieskumníkov.

Pre pokročilých

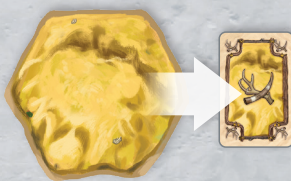
Keď budete mať za sebou niekoľko partičiek tejto hry, môžete vyskúšať aj variabilnú prípravu herného plánu. Pravidlá pre tento variant nájdete na str. 10.

PREHLAD HRY

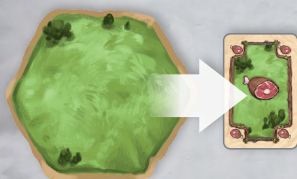
- Pred vami sa rozkladá svet rozdelený na oblasť Afriky, Európy, Ázie, Austrálie a Severnej a Južnej Ameriky. Pozostáva zo 49 krajín a je obklopený vodou a ľadom. Vašou úlohou je vydať sa z Afriky osídľovať celú Zem a pri tej príležitosti nazbierať čo najviac víťazných bodov.
- V jednotlivých oblastiach sa nachádzajú 4 rôzne krajiny. Každá z nich je zdrojom unikátnych surovín, ktoré sú predstavované kartami. Jednotlivé krajiny poskytujú nasledujúce výnosy:



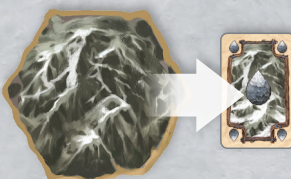
Les poskytuje surovinu kožu.



Pustina poskytuje surovinu kosti.



Step poskytuje surovinu mäso.



Hory poskytujú surovinu pazúrik.

- Na začiatku hry sa nachádzate v Afrike a na hernom pláne máte celkovo 3 tábory a 1 prieskumníka. Keď Afriku opustíte, budete za stavbu táborov odmenení víťaznými bodmi vo forme doštičiek táborísk. Kto ako prvý získa 10 víťazných bodov, vyhráva hru.
- Jednu z ciest k víťazným bodom predstavuje umiestňovanie nových prieskumníkov na herný plán a ich premena na tábory. Kto však bude chcieť pridávať na herný plán prieskumníkov a tábory, bude potrebovať suroviny.
- Ako ich získať? V každom ťahu sa určuje, ktoré krajiny poskytujú výnosy. To sa deje pomocou súčtu hodov na 2 kockách. Ak napríklad padne dohromady „6“, získajú hráči výnosy zo všetkých krajín, na ktorých leží žetón s číslom 6. Na obrázku na nasledujúcej strane by napríklad išlo o pustinu (kosti) a hory (pazúrik).
- Suroviny však dostanete len vtedy, ak s krajinami, ktoré práve poskytujú výnosy, susedí váš tábor (nie prieskumník!). Na obrázku v Afrike susedí modrý, červený a biely tábor s pustinou s číslom 6 a oranžový tábor s horami s číslom 6. Ak teda padne „6“, získajú modrý, červený a biely hráč 1 kartu kostí a oranžový hráč 1 kartu pazúrik.
- Väčšina táborov susedí s viacerými krajinami (až s 3) a „získajú“ tak – v závislosti od výsledku hodu – až 3 rôzne suroviny. V našom príklade susedí už spomínaný biely tábor s 3 krajinami: 1 pustinou a 2 stepami.
- Pretože nie je možné, aby ste mali tábory pri všetkých krajinách a žetónoch s číslami, dostanete niektoré suroviny len zriedka alebo vôbec. Na umiestňovanie nových prieskumníkov, ich pohyb a premenu na tábory však budete potrebovať presne dané kombinácie surovín.
- Z tohto dôvodu môžete meniť suroviny s bankom alebo obchodovať s ostatnými hráčmi. Zapájajte sa preto do výmeny aktívne: robte sami návrhy alebo si pozorne vypočujte ponuky spoluhráčov! Ak bude obchod úspešne uzatvorený, možno získate suroviny, ktoré nutne zháňate.
- Nový tábor smiete postaviť len na voľnej križovatke s doštičkou táboriska. Navyše sa na ňu musíte najprv dostať so svojím prieskumníkom.
- Dobré si rozmyslite, kde svoje tábory postavíte! Na žetónoch s číslami sa nachádzajú rôzne veľké číslice a bodky. Čím je číslica väčšia a čím viac bodiek sa na žetóne nachádza, tým vyššia je pravdepodobnosť, že dané číslo padne. Červené čísla „6“ a „8“ sú najväčšie, rovnako ako pravdepodobnosť, že výsledok hodu im bude zodpovedať. Čím častejšie nejaké číslo padne, tým častejšie poskytujú krajiny s týmto číslom suroviny.



PRÍPRAVA HRY

PRÍPRAVA HERNÉHO MATERIÁLU

Figúrky

Hráčske figúrky: Vezmite si figúrky jednej farby (v hre 3 hráčov nechajte biele figúrky v krabici).



Tábor



Prieskumník



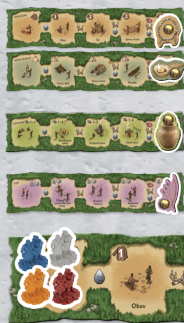
Ukazovateľ pokroku

Figúrky nepriateľov: Postavte neanderthála a šablozubého tigra na ľadovec na severe (pozri prípravu herného plánu).



Ostatný materiál

Stupnice pokroku: Položte 4 stupnice pokroku vedľa herného plánu. Ich poradie nehá žiadnu rolu, ale odporúčame umiestniť k sebe stupnice oblečenia a konštrukcií, pretože ich hodnoty sa sledujú súčasne. Žetóny víťazných bodov za pokrok položte na pole najviac vpravo (na najvyšší stupeň) na zodpovedajúce stupnice. Na štartovacie pole každej stupnice postavte jednu svoju figúrku ukazovateľa pokroku.



Prehľadové karty rozvoja a pokroku:

Vezmite si po jednej prehľadovej karte rozvoja a pokroku. Na nich je uvedené, aké výhody jednotlivé stupne pokroku prinášajú a čo musíte za rozvoj a pokrok zaplatiť.



Karty surovín

Roztriedte karty surovín podľa druhov a položte ich lícom nahor do priehradiek v zásobníku na karty. Budú tvoriť bank. Zásobník na karty postavte vedľa herného plánu.



Zvláštne doštičky víťazných bodov a kocky

Päť zvláštnych doštičiek víťazných bodov vo forme 1 hrotu oštepú (Najúspešnejší lovec) a 4 lastúr s bobuľami a orechmi (1x Najrýchlejší zberač a 3x Zberač) položte vedľa herného plánu spolu s obidvomi kockami. V hre 3 hráčov vráťte 1 malú lastúru v hodnote 1 víťazného bodu (žetón Zberača) späť do krabice.



Najúspešnejší lovec



Najrýchlejší zberač



Zberač



Kocky

ZAČIATOČNÉ ROZMIESTENIE

Herný plán rozložte nahor tou stranou, ktorá zodpovedá aktuálnemu počtu hráčov. Ten zodpovedá počtu ľadových medvedov na ľadovci úplne vpravo.



3 hráči

4 hráči

Pre začiatočníkov

Začiatočné tábory: Umiestnite na herný plán 3 tábory a 1 prieskumníka vo farbe každého hráča tak, ako ukazuje obrázok na str. 2 – 3, resp. 4 – 5. Ak hráte traja, nechajte biele figúrky v krabici.

Doštičky táborísk: Roztriedte doštičky táborísk a umiestnite ich na táborisko tak, aby sa zhodovali farbou a symbolom. **Pozor:** Na hernom pláne pre 3 hráčov sa nachádza menej táborísk.



Európa



Ázia



Austrália



Severná a Južná Amerika

Doštičky objavov: Rozdeľte doštičky objavov podľa obrázkov zvierat na prednej strane. Zamiešajte každú skupinu oddelene a rozmiestnite ich na zodpovedajúce pole. Dávajte pozor, aby sa zhodovali obrázky zvierat. Pozor: Doštičky Južnej a Severnej Ameriky majú rovnakú farbu, ale sú na nich rôzne zvieratá. Najmä tu si dajte pozor na správne priradenie.



Európa



Ázia



Austrália

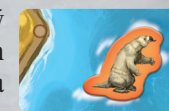


Severná Amerika



Južná Amerika

Žetóny víťazných bodov za lov: Položte každý žetón víťazného bodu za lov na oblak na hernom pláne, ktorého tvar zodpovedá siluete zvieratá na danom žetóne.



Európa



Ázia



Austrália



Severná Amerika



Južná Amerika

Začiatočné suroviny: Každý hráč dostane na začiatku hry z banku 1x kožu a 1x kosti.



Pozor: Karty surovín držte v ruke tak, aby ostatní hráči nevideli ich líc.

Začínajúci hráč: Všetci si postupne hodia obidvomi kockami; komu padne najviac, bude hru začínať.

Pre pokročilých

Keď budete mať za sebou niekoľko partičiek tejto hry, odporúčame vám použiť na umiestňovanie začiatočných táborov mechanizmus fázy zakladania. Podrobnosti k jej priebehu nájdete na str. 10.

PRIEBEH HRY – PREHĽAD

Keď nastane váš ťah, máte v nižšie uvedenom poradí k dispozícii nasledujúce možnosti:

1. Fáza výnosov

Hodte obidvomi kockami, aby ste určili, ktoré krajiny budú v tomto ťahu poskytovať výnosy. Výsledok platí pre všetkých hráčov.

2. Fáza akcií

Smiete obchodovať, umiestňovať prieskumníkov, pohybovať s nimi, zmeniť ich na tábory alebo postupovať na stupniciach pokroku. Potom, keď odohráte všetky svoje akcie, dáte kocky svojmu susedovi po ľavici. Ten je teraz na ťahu a pokračuje v hre 1. fázou svojho ťahu (výnosov).

PRIEBEH HRY – PODROBNE

FÁZA VÝNOSOV

Hod na výnosy

Hodte obidvomi kockami. Súčet hodnôt, ktoré padli na kockách, určuje krajiny, ktoré poskytnú v tomto ťahu výnosy.

Príjem výnosov

Každý hráč, ktorého tábor susedí s krajinou, ktorej číslo bolo hodené, dostane z banku 1 zodpovedajúcu kartu suroviny. Ak máte pri danej krajine 2, resp. 3 svoje tábory, dostanete 1 kartu suroviny za každý svoj tábor.

Príklad: Oranžový hráč hodil „4“. Biely a červený hráč dostanú po 1 karte mäsa za svoje tábory pri stepi. Oranžový hráč žiadne suroviny nedostane, pretože žiadny z jeho táborov sa nenachádza pri niektorej krajine s číslom 4. Modrý hráč nedostane žiadne suroviny, pretože figúrky prieskumníkov nie sú schopné žiadne suroviny zaistiť.



FÁZA AKCIÍ

Keď sa vyhodnotí hod kockami a výnosy, smiete obchodovať, umiestňovať nových prieskumníkov, pohybovať s nimi, meniť ich na tábory, prípadne postupovať na stupniciach pokroku. Všetky akcie je možné vykonávať ľubovoľne často a v ľubovoľnom poradí. Je možné napríklad najprv obchodovať, potom pohnúť prieskumníkom, potom zase obchodovať, a nakoniec premeniť prieskumníka na tábor.

Obchodovanie

V rámci obchodu sa snažíte vymeniť karty surovín. Je možné meniť tak dlho a tak často, koľko vám karty surovín (v ruke) dovoľia. Dva nižšie opísané druhy obchodu je možné vykonávať v ľubovoľnom poradí.

Obchod so spoluhráčmi

Môžete meniť suroviny so všetkými spoluhráčmi. Napríklad im oznámte, o aké suroviny máte záujem a čo ste ochotní za ne ponúknuť. Môžete si ale tiež naopak najprv vypočítať návrhy ostatných hráčov a učiniť protiponuku. **Pozor:** Meniť je možné len s tým, kto je práve na ťahu. Hráči, ktorí na ťahu momentálne nie sú, spolu vzájomne obchodovať nesmú.

Príklad: Katka je na ťahu. Spýta sa, či by s ňou niekto nechcel vymeniť 1 mäso za 1 kožu. Dano by jej bol ochotný mäso poskytnúť, žiada však zaň okrem 1 kože ešte jednu ďalšiu kartu suroviny. Petrovi sa Katkina ponúka páči a má záujem dať 1 kožu za 1 mäso. Katka súhlasí, takže si s Petrom vymenia príslušné karty.

Obchod s bankom

Môžete tiež obchodovať bez zapojenia spoluhráčov, a to v pomere **3 : 1 s bankom**. Môžete vrátiť späť do banku 3 rovnaké karty surovín a vziať si za ne 1 ľubovoľnú kartu inej suroviny.

Príklad: Katka vráti do banku 3 karty kože a vezme si za to odtiaľ 1 mäso.

Prieskumníci

Prieskumníci sú potrební na to, aby ste mohli preniknúť na iné kontinenty, preskúmať pole objavov a zakladať nové tábory.

Umiestnenie prieskumníka

Požiadavky: 1× koža + 1× mäso



Na križovatku: Prieskumníka je možné umiestniť na križovatku len vtedy, ak sa na niektorej susednej križovatke nachádza váš tábor.

2 figúrky: Na hernom pláne môžete mať najviac 2 figúrky prieskumníkov súčasne. Ak by ste chceli umiestniť svojho prieskumníka k niektorému táboru vo chvíli, keď už máte na hernom pláne oboch svojich prieskumníkov, musíte najprv odstrániť 1 prieskumníka, s ktorým ste v tomto ťahu doteraz nepohybovali. Následne ho môžete umiestniť podľa vyššie uvedených pravidiel, ale musíte tiež zaplatiť 1 kožu a 1 mäso.

Pozor: Za prieskumníka nedostávate žiadne suroviny, ak stojí vedľa krajiny, ktorej číslo padlo. Výnosy surovín môžu poskytovať iba tábory!

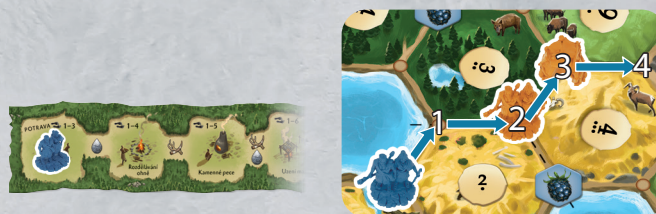
Pohyb prieskumníka

Požiadavky: 1× koža, ALEBO 1× mäso



Pohyb: Prieskumníci sa pohybujú po cestách od križovatky ku križovatke. Základnú vzdialenosť činia 1 - 3 križovatky, nevyužitú prenosy prepadajú. Vďaka pokroku dosiahnutému na stupnici potravy sa môže prieskumník pohnúť až na vzdialenosť 7 križovatiek.

Pozor: Každý presun na alebo cez jednu križovatku sa považuje za 1 pohyb. Pri prekračovaní križovatiek nezáleží na tom, či sú prázdne alebo ide o táborisko, štartovacie križovatky, prípadne sa na nich nachádzajú iní prieskumníci alebo tábory. Pre pohyb na alebo cez pole objavov platia určité obmedzenia (pozri nižšie).



Príklad: Modrý hráč dosiahol na stupnici potravy 1. stupeň. Zaplatí 1 mäso a presunie svojho prieskumníka o 4 križovatky. Pri tomto pohybe prekročí pole s oranžovými figúrkami.

Smer pohybu: Prieskumník sa môže pohybovať po všetkých cestách, ktoré vychádzajú z križovatky, kde sa momentálne nachádza. Jednu cestu je možné v rovnakom ťahu použiť viackrát, napríklad pre pohyb tam a späť.

Koniec pohybu: Prieskumník musí svoj pohyb zakončiť len na voľnej križovatke. Nemôže zostať stáť na križovatke, kde sa už nachádza iný prieskumník alebo tábor. Križovatka sa považuje za voľnú, aj keď na nej leží doštička tábora.

Pozor: Každý prieskumník sa smie pohnúť len raz za ťah (týmto pohybom sa rozumie presun cez križovatky až do povoleného maxima).

Pohyb a pokrok na stupnici potravy: Vďaka pokroku na stupnici potravy môže prieskumník prejsť dlhšiu vzdialenosť. Každý dosiahnutý stupeň znamená 1 presun medzi križovatkami navyše. Ďalšie informácie nájdete v kapitole „Postup na stupnici pokroku“ vpravo.

Pohyb oboch prieskumníkov: Oba prieskumníci sa môžu pohnúť v rovnakom ťahu, ak za pohyb každého z nich zaplatíte zvlášť 1 kožu alebo 1 mäso.

Pole objavov: Prieskumník sa môže pohnúť na alebo cez pole objavu len vtedy, ak sú splnené uvedené podmienky. Ďalšie informácie nájdete v kapitole „Pole objavov“ na str. 9.

Táborisko: Ak prieskumník zakončí svoj pohyb na voľnom táborisku s doštičkou tábora, je možné ho premeniť na tábor (pozri nasledujúcu kapitolu „Premena prieskumníka na tábor“). Nie je to však povinné.

Morská úžina medzi Afrikou a Európou: Medzi Európou a Afrikou (t. j. medzi horami s číslom 10 a pustinou s číslom 5) sa nachádza morská úžina. Túto úžinu nemôžu prieskumníci prekročiť. Jediná cesta z Afriky do Európy preto vedie okolo pusty s číslom 2.

Premena prieskumníka na tábor

Požiadavky: 1× koža + 1× kosti + 1× pazúrik



Premena: Prieskumníka je možné zmeniť na tábor iba vtedy, ak sa nachádza na voľnom táborisku s doštičkou tábora. Ak zaplatíte požadované suroviny, vráťte prieskumníka z herného plánu späť do svojej zásoby, položte získanú doštičku (1 víťazný bod) spodnou stranou nahor pred seba a na dotýčnú križovatku postavte svoju figúrku tábora.

6 figúrok: Ak chcete zmeniť svojho prieskumníka na tábor, beriete si figúrku tábora zo svojej zásoby. Ak už máte na hernom pláne všetkých 6 figúrok tábora a chceli by ste zmeniť svojho prieskumníka na ďalší tábor, vezmite 1 figúrku svojho tábora z Afriky a presuňte ju na nové miesto. Ak v Afrike žiadne figúrky tábora nemáte, pretože ste ich premiestnili už skôr, odstráňte z herného plánu 1 svoj existujúci tábor a presuňte ho na nové miesto.

Poznámka pre hráčov, ktorí už poznajú základnú hru CATAN: V hre CATAN – Úsvit ľudstva majú hodnotu víťazných bodov len nazbierané doštičky (napríklad doštičky tábora) a žetóny. Figúrky tábora na hernom pláne nemajú samy o sebe žiadnu bodovú hodnotu.

Postup na stupnici pokroku

Stupnica pokroku: Existujú štyri stupnice pokroku: oblečenie, konštrukcia, potrava a lov. Každú stupnicu tvorí štartovacie pole a štyri stupne. Aby ste mohli na niektorej stupnici postúpiť vpred, musíte zaplatiť uvedené kombinácie surovín. Na prehľadovej karte rozvoja a na príslušných stupniciach je uvedené, ktoré to budú a v akom množstve. Suroviny sa líšia od stupňa k stupňu. Keď dosiahnete nový stupeň, jeho výhoda sa okamžite aktivuje. Opis výhod jednotlivých stupní nájdete tiež na prehľadovej karte pokroku.



Príklad: Modrý hráč sa nachádza na stupnici potravy na 1. stupni. Zaplatí 1 kartičku kostí a presunie svoj ukazovateľ pokroku na pole 2. stupňa. Od tejto chvíle sa môžu jeho prieskumníci pohnúť až o 5 križovatiek. Napriek tomu musí aj naďalej zaplatiť za pohyb každého prieskumníka 1 kožu alebo 1 mäso.

Víťazné body: Na 4. stupni každej stupnice pokroku sa nachádza 1 žetón víťazného bodu za pokrok. Prvý hráč, ktorý tento stupeň dosiahne, získa tento žetón a vyloží si ho pred seba. Má hodnotu 1 víťazného bodu. Jeden hráč môže získať aj niekoľko žetónov tohto druhu, ak sa dostane na viac 4. stupňov ako prvý. Tieto body mu nemôže žiadať iný hráč vziať.

Konštrukcia a oblečenie

Aby váš prieskumník mohol preskúmať pole objavov alebo sa cez neho presunúť, musíte na týchto stupniciach dosiahnuť určitý pokrok. Viac informácií o poliach objavov nájdete v kapitole „Pole objavov“ na str. 9.



Potrava

Každý stupeň zvyšuje o 1 vzdialenosť, o ktorú sa môžu pohybovať vaši prieskumníci, ak zaplatíte obvyklú cenu 1 kožu alebo 1 mäso. Základnú vzdialenosť 1 - 3 máte k dispozícii už na štartovacom poli stupnice potravy, za každý ďalší dosiahnutý stupeň sa pridáva 1 presun.



Lov

Na tejto stupnici prináša každý dosiahnutý stupeň okamžitú jednorazovú výhodu. Keď sa váš ukazovateľ pokroku posunie vpred, môžete vziať jednu z figúrok nepriateľov (neandertálc a alebo šablozubého tigra) a premiestniť ju na inú krajinu. Ak na niektorej križovatke pri tejto krajine stojí tábor iného hráča, smiete mu vziať z ruky 1 kartu suroviny. Ďalšie informácie o nepriateľoch nájdete nižšie.



ZVLÁŠTNY PRÍPAD

Nepriatelia

Neandertálec a šablozubý tiger predstavujú nepriateľov Homo sapiens a blokujú mu výnosy z krajín. Ak padne číslo krajiny, na ktorej stojí niektorá figúrka nepriateľa, nedostanú majitelia susediacich tábora žiadne suroviny. Okrem toho môže hráč, ktorý nepriateľa premiestnil, vziať 1 kartu suroviny z ruky hráčovi, ktorý má pri novo obsadenej krajine svoj tábor.

- Po hode „7“ alebo po odkrytí doštičky objavu s obrázkom nepriateľa je možné premiestniť iba JEDNU figúrku nepriateľa.
- Neandertálcu je možné premiestňovať iba po krajinách v Európe a Ázii.
- Šablozubého tigra je možné premiestňovať iba po krajinách v Amerike a Austrálii.
- Figúrky nepriateľov je možné presunúť iba na krajiny na hernom pláne s predtlačenými číslami. To znamená, že do Afriky a na ľadovce ich postaviť nemôžete.

Keď padne „7“: aktivácia nepriateľov

Žiadne výnosy: Ak ste na ťahu a hodíte „7“, nedostane výnosy nikto.

Odvzdanie kariet: Všetci hráči, ktorí majú v ruke viac než 7 kariet, si z nich vyberú polovicu a vrátia ich do zásobníka kariet k príslušným surovinám. V prípade nepárneho počtu kariet sa zaokrúhľuje v prospech hráčov (ak máte napr. v ruke 9 kariet, odovzdávate 4 z nich).

Presun nepriateľov

- Musíte presunúť jedného nepriateľa na inú krajinu. Neandertálcu môžete presúvať po krajinách s číslami v Európe a Ázii, šablozubého tigra po krajinách s číslami v Austrálii a Amerike.
- Potom môžete vziať 1 kartu z ruky jednému z hráčov, ktorého tábor susedí s krajinou, na ktorú sa nepriateľ práve presunul. Zainteresovaný hráč pri tom drží karty v ruke tak, aby nebolo možné poznať ich druh. Ak daný hráč žiadne karty surovín v ruke nemá, vyjdete naprázdno.
- Následne pokračujete ďalej k fáze akcií.

Pozor: Ak padne číslo krajiny, na ktorej sa nachádza nepriateľ, nedostanú vlastníci susedných táborov žiadne suroviny.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

POLE OBJAVOV

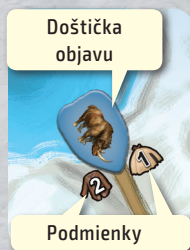
Podmienky

Polia objavov sú križovatky, vedľa ktorých sú uvedené podmienky. Na začiatku hry sa na ne položia doštičky objavov.

- Biele číslo na symbole oblečenia udáva potrebný stupeň na stupnici oblečenia.
- Čierne číslo na symbole stanu udáva potrebný stupeň na stupnici konštrukcií.
- Váš prieskumník sa môže presunúť na pole objavu alebo ho prekročiť iba vtedy, ak sa vaši ukazovatelia pokroku nachádzajú aspoň na vyššie uvedených stupňoch. Hráč, ktorého prieskumník ako prvý zakončí svoj pohyb na danom poli objavu, resp. ho prekročí, získa tu umiestnenú doštičku.

Doštičky objavov

Ak získate doštičku objavu, ihneď ju otočte. Existujú tri druhy doštičiek: nepriatel'ia, zhoršenie klímy a lov. Každá z nich má za následok vlastný efekt, ktorý sa ihneď vyhodnotí. Potom si doštičku položte pred seba stranou so zvieratom hore. Mali by ste si udržiavať prehľad o tom, koľko doštičiek objavov vlastníte, pretože za ne môžete získať ďalšie víťazné body. Viac informácií pozri nižšie v kapitole „Najúspešnejší lovec“.



Nepriatel'ia

Okamžite presuňte jedného nepriateľa. Neandertálcu je možné presúvať iba v rámci Európy a Ázie, šablozubého tigra iba v rámci Austrálie a Ameriky. Potom môžete vziať 1 kartu z ruky jednému z hráčov, ktorého tábor susedí s krajinou, na ktorú sa nepriateľ práve presunul (ak má samozrejme nejaké karty v ruke).



Zhoršenie klímy

Ihneď odstráňte žetón s číslom z jednej krajiny v Afrike, ktorej druh je vyobrazený na doštičke. Ak máte na výber z viacerých krajín, môžete si zvoliť akúkoľvek z nich. Krajiny bez žetónov s číslami neposkytujú až do konca hry žiadne výnosy.



Lov

Vezmite si ihneď zodpovedajúci žetón víťazného bodu za lov z herného plánu a položte ho pred seba. Má hodnotu 1 víťazného bodu.



VÍŤAZNÉ BODY

Víťazné body sú nevyhnutné na dosiahnutie výhry. Získate ich za doštičky táborísk, ak na ich mieste postavíte tábor, alebo za žetóny víťazných bodov za lov či zvláštne žetóny. Na obrázku vpravo vidíte, ako víťazný bod vyzerá. Počet týchto obrázkov na žetónoch udáva, koľko víťazných bodov vám prináša.



ZVLÁŠTNE ŽETÓNY VÍŤAZNÝCH BODOV

Najúspešnejší lovec (1x)

Keď niekto získa 2 doštičky objavov, dostane zvláštny žetón „Najúspešnejší lovec“. Ak sa inému hráčovi podarí nazhromaždiť viac doštičiek objavov, než má aktuálny držiteľ tohto zvláštného žetónu, získava okamžite „Najúspešnejšieho lovca“ on. Zvláštny žetón „Najúspešnejší lovec“ má hodnotu 1 víťazného bodu.



Najrýchlejší zberač (1x)

Prvý hráč, ktorý bude vlastniť aspoň jednu doštičku táboriska z každej zo 4 farieb, získa okamžite zvláštny žetón „Najrýchlejší zberač“. Ten si ponechá až do konca hry. Nemôže však už získať zvláštny žetón „Zberač“. Zvláštny žetón „Najrýchlejší zberač“ má hodnotu 2 víťazných bodov.



Zberač (3x)

Každý ďalší hráč, ktorému sa podarí nazbierať aspoň jednu doštičku táboriska z každej zo 4 farieb, získa okamžite zvláštny žetón „Zberač“. Ten si ponechá až do konca hry. Tento žetón je možné získať iba raz. Zvláštny žetón „Zberač“ má hodnotu 1 víťazného bodu.



KONIEC HRY

Keď niektorý hráč vo svojom ťahu zhromaždí 10 a viac víťazných bodov, stáva sa víťazom a hra okamžite končí. Jeho kmeň *Homo sapiens* sa úspešne rozšíril po celej Zemi a výborne sa prispôbil novým podmienkam.



VARIABILNÁ PRÍPRAVA

Až si zahráte niekoľko partičiek so štandardne pripraveným herným plánom, môžete doceliť pomocou variabilnej prípravy väčšiu rozmanitosť.

- Pripravte herný plán podľa počtu hráčov, ako je uvedené na str. 2 – 3, resp. 4 – 5. Neumiestňujte však zatiaľ do Afriky žiadne figúrky.

- V štyroch kolách budete striedavo umiestňovať do Afriky 3 tábory a 1 prieskumníka. Začína ten, kto hodil na oboch kockách najvyššie číslo: to je prvý hráč. Hráč po jeho pravici bude posledný hráč.
- Prvý hráč umiestni 1 tábor na ľubovoľnú štartovaciu križovatku v Afrike. Tieto križovatky sú označené symbolom ruky (pozri obrázok vpravo). Ostatní hráči v poradí v smere hodinových ručičiek vykonajú to isté.
- Keď svoj prvý tábor umiestni posledný hráč, ihneď umiestni svoj druhý tábor na niektorú zo zostávajúcich voľných štartovacích križoviek. Ostatní hráči vykonajú to isté, tentokrát v poradí proti smeru hodinových ručičiek.
- Potom prvý hráč umiestni svoj tretí tábor na niektorú zo zostávajúcich voľných štartovacích križoviek. Ostatní hráči opäť v poradí v smere hodinových ručičiek vykonajú to isté.
- Keď umiestni svoj tretí tábor posledný hráč, ihneď umiestni svojho prieskumníka na ľubovoľnú križovatku, ktorá susedí s niektorým jeho táborom. Ostatní hráči vykonajú to isté, tentokrát znovu v poradí proti smeru hodinových ručičiek.
- Keď budú mať všetci na hernom pláne 3 dediny a 1 prieskumníka, je príprava hry dokončená.

PREHLAD HERNÉHO MATERIÁLU

	4 stupnice pokroku	4 žetóny víťazných bodov za pokrok	33 doštičiek táborísk
Oblečenie		Šperky	Európa (8x) Ázia (8x) Austrália (8x) Severná a Južná Amerika (9x)
Konštrukcia		Lojové lampy	Zadné strany
Potrava		Keramika	18 doštičiek objavov
Lov		Luky a šípy	Európa (4x) Ázia (4x) Austrália (4x) Severná Amerika (3x) Južná Amerika (3x)
	80 kariet surovín (20 z každého druhu) a 1 zásobník na karty	2 kocky	Zadné strany
	Koža Kosti Mäso Pazúrik	Zadná strana	5 žetónov víťazných bodov za lov
4 súpavy hráčskych figúrok v 4 farbách:		2 figúrky nepriateľov	Európa Ázia Austrália S. Amerika Južná Amerika
Prieskumník (2x) Tábor (6x) Ukazovateľ pokroku (4x)		Neandertálec Šablózubý tiger	Zadné strany
		13 žetónov s číslami	5 zvláštnych žetónov víťazných bodov
Prehľadová karta rozvoja (4x)	Prehľadová karta pokroku (4x)		Najúspešnejší lovec (1x) Najrýchlejší zberač (1x) Zberač (3x)

1 herný plán
(obojsstranný)



HISTORICKÉ POZADIE

CATAN – Úsvit ľudstva zachytáva putovanie prvých ľudí po celom svete a ich rozvoj. Ľudská história sa začala písať v Afrike, kde *Homo sapiens* už používal kamenné nástroje na lov, staval obydliá a vytváral prvé umelecké diela. Kameň však nebol jediným materiálom, ktorý mal k dispozícii. V hre sa stretnete s niektorými dôležitými surovinami a nástrojmi, ktoré používal v dobe, keď objavoval a osídľoval našu planétu. Pozadie tejto hry je založené na najnovších nálezoch a vedeckých poznatkoch, ktoré ďalšie archeologické objavy neustále rozširujú a prehľbujú.

SUROVINY

Koža: Praľudia dokázali zúžitkovať každú časť uloveného zvierťa. Stiahnuté kože vypracovali a používali ako odev, prikrývky a na stavbu prístrešia. Pomocou kostenných hrotov (šidiel) dokázali kože prepichnúť, aby z nich bolo možné ušit oblečenie alebo vaky.



Kosti, kly a parohy: Keď bolo mäso preč, zostali z ulovených alebo nájdených zvierat kosti, kly a parohy. Veľké kosti a kly sa používali spolu s kožami na výrobu obydliá. Z malých kostí vznikali nástroje, šperky alebo spony na oblečenie.



Pazúrik: Pästné kly z pazúrika patrili k prvým dôležitým nástrojom ľudí. Už v staršej dobe kamennej boli opracované veľmi precízne. Známa kvapková podoba sa dosahovala postupným štiepaním kameňa, dokiaľ nebolo možné vzniknutým nástrojom porciovať mäso, kopat v zemi alebo opracovávať drevo.



Mäso: Mäso predstavovalo v staršej dobe kamennej hlavný zdroj potravy. Ako vrcholný predátor (dravec stojaci najvyššie v potravinovom reťazci) lovil človek veľké zvieratá na suchu, zatiaľ čo vo vode chytal ryby a zbieral mäkkýšov.



REGIONÁLNE ZVLÁŠTNOSTI

Keď sa človek rozšíril cez Blízky Východ do Európy a Ázie, narazil na nové zdroje potravy ako jedlé rastliny, ovocie a zeleninu. Suchozemské cicavce až do veľkosti slona predstavovali pre praľudí veľkú výzvu. K ďalším objavom došlo po prekonaní oceánu v Austrálii, resp. po prechode Beringovej šije v Amerike. Nové územia tiež znamenali nový boj o prežitie a nepriateľov, ako napríklad neandertálcov (*Homo neanderthalensis*) alebo šablozubé šelmy.

EURÓPA

Bobule voľne rastú všade v Európe. Aj keď je veľmi ťažké nájsť príslušné fosílné doklady, má sa za to, že bobule a ďalšie lesné plody slúžili *Homo sapiens* ako potrava.



Nosorožec srstnatý (*Coelondonta antiquitatis*) bol bylinožravec žijúci v chladnejších častiach Európy. Vážil 2 – 3 tony, mal hustú srst a hrb ako zásobáreň tuku. Jeho až 1,5 m dlhý roh slúžil na boj s príslušníkmi vlastného druhu, obranu pred nepriateľmi a rozhrabávanie snehu, aby sa zvierat dostalo k tráve, ktorá sa pod ním nachádzala.



Ázia

Enoki sú huby voľne rastúce vo východnej Ázii. Majú výraznú medovo zlatú farbu a je možné, že sa už v staršej dobe kamennej sušili, aby sa dlhšie uchovali.



Mamut srstnatý (*Mammuthus primigenius*) žil na stepiach východnej Ázie a dnešného Ruska. V kohútiku meral až 3 metre, mal mohutný hrb, dozadu sa znižujúci chrbát a až 2,5 m dlhé kly. Toto zvieratá, vážiace až 8 ton, sa živilo rastlinami a listím.



Austrália

Makadámie sú stromy pochádzajúce z Austrálie. Dva druhy majú plody s jedlými jadrami, ktoré sa tiež nazývajú makadámové orechy. Jadrá ostatných druhov sú jedovaté, ale už pravekí ľudia poznali spôsoby, ako ich urobiť jedlými.

Veľká korytnačka (*Meiolania*) mala pancier dlhý až 2 metre. Na ochranu hlavy slúžili rohovité výbežky a pred útokmi zozadu zvieru chránil ostnatý chvost. *Meiolania* žila na pevnine a živila sa malými plazmi, cicavcami a rybami.

Severná a Južná Amerika

Zemiaky (*Solanum jamesii* a *Solanum tuberosum*) rástli v Amerike v mnohých odrodách už pred príchodom človeka. Praľudia sa riadili príkladom niektorých zvierat a jedli zemiaky s ílovitou kašou, ktorá neutralizovala v nich obsiahnuté jedovaté látky.

Obrovský leňochod (*Megalonyx jeffersonii*) žil v ihličnatých lesoch po celej Severnej Amerike. Mal na výšku až 3 metre, žil v rodinných tlupách a živil sa listím, vetvami a plodmi.

Obrovský pásavec (*Glyptodon*) žil v lesoch a na stepiach Južnej Ameriky a živil sa plodmi a rastlinami. Rovnako ako austrálska veľká korytnačka mal hrubý pancier a obrnený chvost. Obidva tieto znaky sa ale vyvinuli nezávisle od seba. Pancier mohol pravekým ľuďom slúžiť ako ochrana pred nečasom alebo dravcami.

NEPRIATELIA

Neandertálc (*Homo neanderthalensis*) obývali Európu a Blízky Východ a súperili s *Homo sapiens* o hlavný zdroj potravy: veľké cicavce. Obidva druhy používali podobné nástroje, ale telesná stavba neandertálcov sa hodila skôr na krátky šprint, zatiaľ čo *Homo sapiens* umožňovala prejsť dlhšie vzdialenosti, a tým tiež úspešnejšie loviť. Aj keď neandertálc nakoľec vymreli, napriek tomu sa ojedinele vyskytli spoloční potomkovia oboch druhov.

Šablozubé tigre (*Smilodon*) lovili v Severnej a Južnej Amerike. Existovali tri druhy, ktoré veľkosťou siahali od psa po ľadového medveďa. Ich korisť predstavovali veľké bylinožravce ako bizóny alebo ťavy. Nevie sa, či sa praľudia a šablozubé tigre vzájomne lovili, ale určite si konkurovali pri získavaní rovnakého zdroja potravy.



Lev vačnatý (*Thylacoleo carnifax*) či „vakolev“ zohrával podobnú rolu v Austrálii. Vďaka mocnému zahryznutiu a protistojnému prstu na predných tlapách dokázal strhnúť aj veľké cicavce, a preto predstavoval pre ľudí priamu konkurenciu.

KULTÚRNY ROZVOJ

Ľudstvo sa vďaka prekonávaniu prekážok neustále rozvíjalo. Na konci staršej doby kamennej boli už ľudské nástroje veľmi precízne a veľakrát dosahovali takmer umelecké spracovanie.

Šperky: Rané oblečenie pozostávalo z koží a šnúrok. Už pred 30 000 rokmi existovali tkané látky. Ozdobné koráliky z lastúr, zubov, hliny a ďalších materiálov sa navliekali vedľa seba a používali ako ozdoba odevu. Šperky pravdepodobne poukazovali na vek, spoločenské postavenie alebo kmeňovú príslušnosť.

Lojové lampy: Na výrobu lúčov sa najprv používali miskovito tvarované kamene. Priehlbina sa naplnila zvieračím tukom a ako knôť slúžil mach alebo ihličie. Neskôr sa lampy vyrezávali z kostí a boli vybavené rukoväťami, ktoré niekedy zdobili ornamenty alebo zvieračie symboly.

Keramika: Keramika vznikla z potreby uchovávať a prenášať potravu. Prvýkrát sa objavila pred 20 000 rokmi v Číne, odkiaľ sa rýchlo rozšírila. Už ranné nálezy sa vyznačujú symetrickými formami a jemnou dekoráciou, čo dokazuje vysoko rozvinutú umeleckú zručnosť.

Luky a šípy: Prvé lovecké zbrane predstavovali oštep a vrhač oštepov (atlatl). Tie však bolo možné používať iba na krátku vzdialenosť. Luk a šípy vznikli v Afrike a umožňovali zasiahnuť korisť z väčšej diaľky a s väčšou razanciou.

Hroty oštepov: Hroty oštepov z pazúrka našli svoje uplatnenie v dobách migrácie z Afriky. Ich pozostatky je možné nájsť na všetkých kontinentoch. Hrotité čepele so sploštenou základňou boli pomocou brezovej smoly alebo pletených povrázok pripieňované k ratisku.

Lastúry: Lastúrniky predstavovali základnú potravu prvých ľudí. Boli ľahko dostupné a stopy sadzí na nálezoch dokazujú, že sa pred konzumáciou tepelne upravovali. Ich lastúry slúžili okrem iného ako misky, čepele, škrabky, závažia pre rybárske siete alebo lampy. Veľké lastúry s prirodzenými otvormi sa dali pripieňovať na násady a používať ako sekery.



TIRÁŽ

Autori: Klaus Teuber a Benjamin Teuber

Vývoj: Team CATAN

Ilustrácie na krabici: Quentin Regnes

Vnútorne ilustrácie: Andrew Bosley,

Naomi Robinson

Dizajn figúrok: Niklas Norman

Grafické spracovanie: Alex Colón Hernández

Redakcia: Ron Magin

Výtvarné riešenie: Morgan Dontanville

Grafika: Michaela Kienle

Technický vývoj produktu: Monika Schall

Redakcia: Arnd Fischer, Jasmin Fuss

Produkčný tím vydavateľstva Kosmos:

Isabell Campbell, Lisa Feldmaier, Caroline Fischer,

Tobias Gayer, Alicia Kaufmann, Sonja Rupprich

Zvláštne poďakovanie si zaslúžia: 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.

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

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.

Oravská ulica 8557/22

010 01 Žilina

www.eshop.albi.sk

© 2022 KOSMOS Verlag
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
Všetky práva vyhradené.
Vyrobené v Nemecku.



Hľadáte inšpiráciu?

Chcete sa porozprávať (nielen) o našich

hrách s ďalšími našimi hráčmi?

Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent?

Napište nám na info@albi.sk, radi Vám zadarmo pošleme nový!

Albi

Art.-Nr.: 6832 Z1