

CATAN

ENERGIE

NECHCE SA VÁM ŠTUDOVAŤ PRAVIDLÁ?
POZRITE SI VIDEONÁVOD.



SK

PRAVIDLÁ HRY

OBSAH

HERNÝ MATERIÁL	2
PRÍPRAVA HRY	4
... na prvú partiu	4
... na neskoršie partie	6
CIEĽ HRY	9
PREHLAD HRY	9
PRIEBEH HRY PODROBNE	9
1. Ťahanie žetónov udalostí a prípadné vyvolanie udalostí	9
2. Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora	12
3. Obchodovanie, stavanie, nakupovanie	13
KONIEC HRY	20
TEMATICKÝ DOSLOV	21
PREHLAD UDALOSTÍ	24
TIRÁŽ	24

Na všetky komponenty z kartónu, papiera a dreva boli použité materiály s certifikátom FSC, zásobníky na karty sú vyrobené z ekologického plastu, aby tak bola zaistená šetrnosť k životnému prostrediu.



Od čias, keď došlo k objaveniu Catanu, sa toho veľa zmenilo. Z malých dedín vyrástli impozantné veľkomestá. A tento rozvoj so sebou prináša stále rastúcu potrebu energie.

Na začiatku zistíte, aké jednoduché a zároveň lacné a efektívne je stavať tepelné elektrárne a využívať fosílna palivá. Čím viac ale budete do hry prenikať, tým skôr si tiež položíte otázku, či by ste nemali investovať do elektrární na obnoviteľné zdroje energie. Tie sú síce drahšie, ale majú pozitívny dosah na váš osobný vplyv na životné prostredie, a teda aj na celý Catan.

Ako sa rozhodnete? Budúcnosť Catanu leží vo vašich rukách!

Vaše rozhodnutia budú totiž ovplyvňovať priebeh hry. Veľké znečistenie životného prostredia môže viesť ku katastrofe a tým aj k predčasnému koncu partie. A ako by to nestačilo, budú vaše plány sťažovať nečakané udalosti vyvolané znečistením životného prostredia. Pripravte sa na hru nabitú energiou!

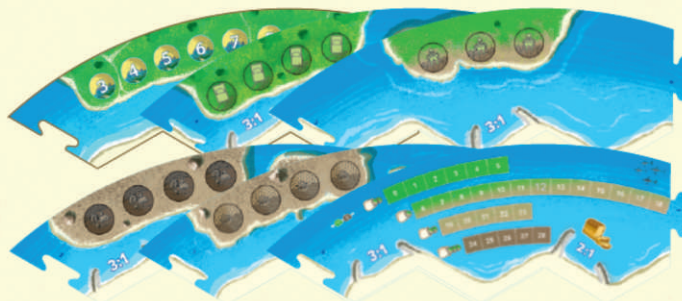
HERNÝ MATERIÁL

19 dielov krajín



les, vrchovina, pastvina, pole, hory, púšť

6 dielov rámu

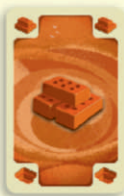


S jednou stranou pre hru 4 hráčov a jednou stranou pre hru 3 hráčov.

95 kariet surovín (19 z každého druhu)



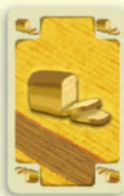
*Drevo
z lesov*



*Tehly
z vrchovín*



*Prírodné vlákna
z pastvín*



*Potraviny
z pólí*

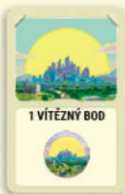


*Kov
z hôr*



Zadná strana

20 kariet výskumu



*5x
1 víťazný
bod*



2x Dotácia



*2x Stavba
ciest*



*2x Zvýšenie
výkonu*

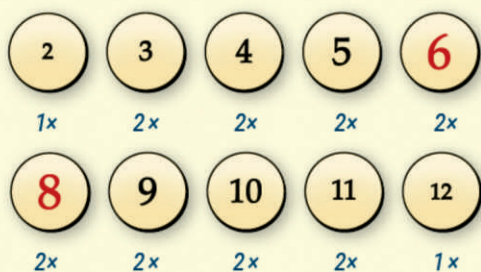


*14x Ochrana
životného
prostredia*



Zadná strana

18 žetónov s číslami



2 zvláštne karty



Najdlhšia obchodná trasa



Najaktívnejší ekolog

4 dosky hráčův



4 skladiská



4 krabičky na figurky



(je potřebné ich pred prvou hrou poskladať)

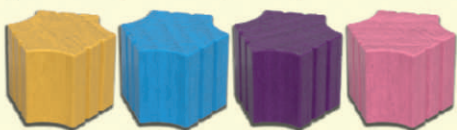
1 inšpektor



20 žetónov energie



16 miest
(4 v každej hráčskej farbe)



24 hnedých elektrární



10 žetónov škôd na životnom prostredí



1 ukazovateľ znečistenia



20 dedín
(5 v každej hráčskej farbe)



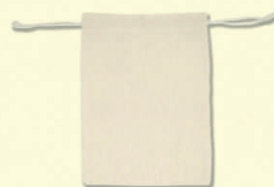
36 zelených elektrární



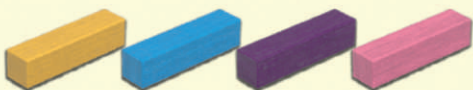
2 kocky



1 vrečko



48 ciest
(12 v každej hráčskej farbe)



43 hnedých žetónov udalostí



9x Konferencia o klíme



9x Zvýšenie produkcie



9x Znečistenie ovzdušia



8x Lejaky a záplavy



8x Prírodná katastrofa

4 ukazovatele víťazných bodov
(1 v každej hráčskej farbe)



36 zelených žetónov udalostí



4x Konferencia o klíme
(1 pre hru 4 hráčov)



16x Udržateľná produkcia
(4 pre hru 4 hráčov)



16x Štátna podpora
(4 pre hru 4 hráčov)



PRÍPRAVA HRY NA PRVÚ PARTIU

Hráte CATAN – Energie prvýkrát?

Na prvé partie vám odporúčame pripraviť hru nižšie opísaným spôsobom.

- 1 Natočte **diely rámu** tak, aby bol vidieť počet hráčov (je znázornený počtom veľrýb vo vode: pri hre 3 hráčov sú vidieť 3 veľryby, pri hre 4 hráčov 4 veľryby). Zostavte ich dohromady tak, aby sa vedľa seba nachádzali vždy rovnaké čísla (v hre 3 hráčov rovnaké písmená).



- 2 Rozmiestnite **diely krajín a žetóny** s číslami tak, ako ukazuje obrázok vpravo.
- 3 Umiestnite **ukazovateľ znečistenia** na pole „9“ v hre 3 hráčov, resp. na pole „12“ v hre 4 hráčov.
- 4 **Inšpektora** postavte na **púšť**.
- 5 Vedľa herného plánu pripravte zvláštne karty **Najdlhšia obchodná cesta** a **Najaktívnejší ekológ**, žetóny škôd na životnom prostredí, žetóny energie, kocky a 3 prehľadové karty udalostí.
- 6 Rozdeľte **karty surovín** a **výskumu** podľa druhov a vložte ich do zásobníkov na karty. Tie umiestnite tak, aby na ne všetci pohodlne dosiahli.
- 7 Zamiešajte **akčné karty** a položte ich lícom dolu do poslednej voľnej priehradky v zásobníku na karty.
- 8 Vložte 43 **hnedých žetónov udalostí** do vrečka.



Odkladacie pole na žetóny udalostí

Prehľadové karty



Ukazovateľ
znečistenia



7



1



Žetóny energie

Žetóny škôd
na životnom prostredí

5

- 9 Každý z vás si vyberie jednu farbu a vezme si v nej nasledujúci herný materiál:

1 ukazovateľ víťazných bodov



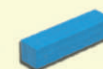
4 mestá



5 dedín



12 ciest



Ukazovateľ víťazných bodov umiestnite na stupnici víťazných bodov na pole „3“.

- 10 Z každej farby umiestnite na herný plán 1 dedinu, 1 mesto a 2 cesty tak, ako ukazuje obrázok. Zvyšný materiál si položte pred seba.

Poznámka k hre 3 hráčov:

Pri hre v troch sa nepoužije materiál modrej farby.

Ak by chcel niekto z vás hrať s modrou, jednoducho postavte modré figúrky na miesta figúrok farby, ktorú nepoužijete.

Potom pokračujte v čítaní na strane 8.

8

5

5

PRÍPRAVA HRY NA NESKORŠIE PARTIE

Už máte za sebou niekoľko partí hry Catan – Energie?

V tom prípade použite variabilnú prípravu hry:

1. Natočte **diely rámu** tak, aby bol vidieť počet hráčov (je znázornený počtom veľrýb vo vode: v prípade hry 3 hráčov sú vidieť 3 veľryby, v prípade hry 4 hráčov 4 veľryby). Zostavte ich dohromady tak, aby sa vedľa seba nachádzali vždy rovnaké čísla (v hre 3 hráčov rovnaké písmená).
2. Zamiešajte **diely krajín** lícom dolu a rozložte ich do vnútra rámu, následne ich otočte lícom hore.
3. Rozmiestnite na diely krajín **žetóny s číslami**. Najprv ich rozložte vedľa herného plánu stranou s písmenami hore.

Potom ich pokladajte v abecednom poradí na diely krajín. Začnite pri ľubovoľnom rohovom diele a ukladajte ich proti smeru hodinových ručičiek.

Pozor: Na púšť sa žiadny žetón s číslom nedáva a jej diel sa pri umiestňovaní preskočí. Nakoniec otočte žetóny s číslami tak, aby bola hore strana s číslom.



1. Umiestnite **ukazovateľ znečistenia** na pole „9“ v hre 3 hráčov, resp. na pole „12“ v hre 4 hráčov.
2. **Inšpektora** postavte na **púšť**.
3. Vedľa herného plánu pripravte zvláštne karty **Najdlhšia obchodná cesta** a **Najaktívnejší ekolog**, **žetóny škôd na životnom prostredí**, **žetóny energie**, **kocky** a **3 prehľadové karty udalostí**.



6

Prehľadové karty



- 7

Príprava dosky hráča

Vezmite si nasledujúci herný materiál:

- 1 dosku hráča
- 9 zelených elektrární
- 6 hnedých elektrární
- 1 skladisko

a pripravte svoju dosku nasledovne:

Vezmite zelené **žetóny udalostí**.



Poznámka pre hru 3 hráčov:

Odstráňte z hry všetky zelené žetóny udalostí s číslom „4“ a vráťte ich späť do krabice. V partii 3 hráčov ich nebudete potrebovať.

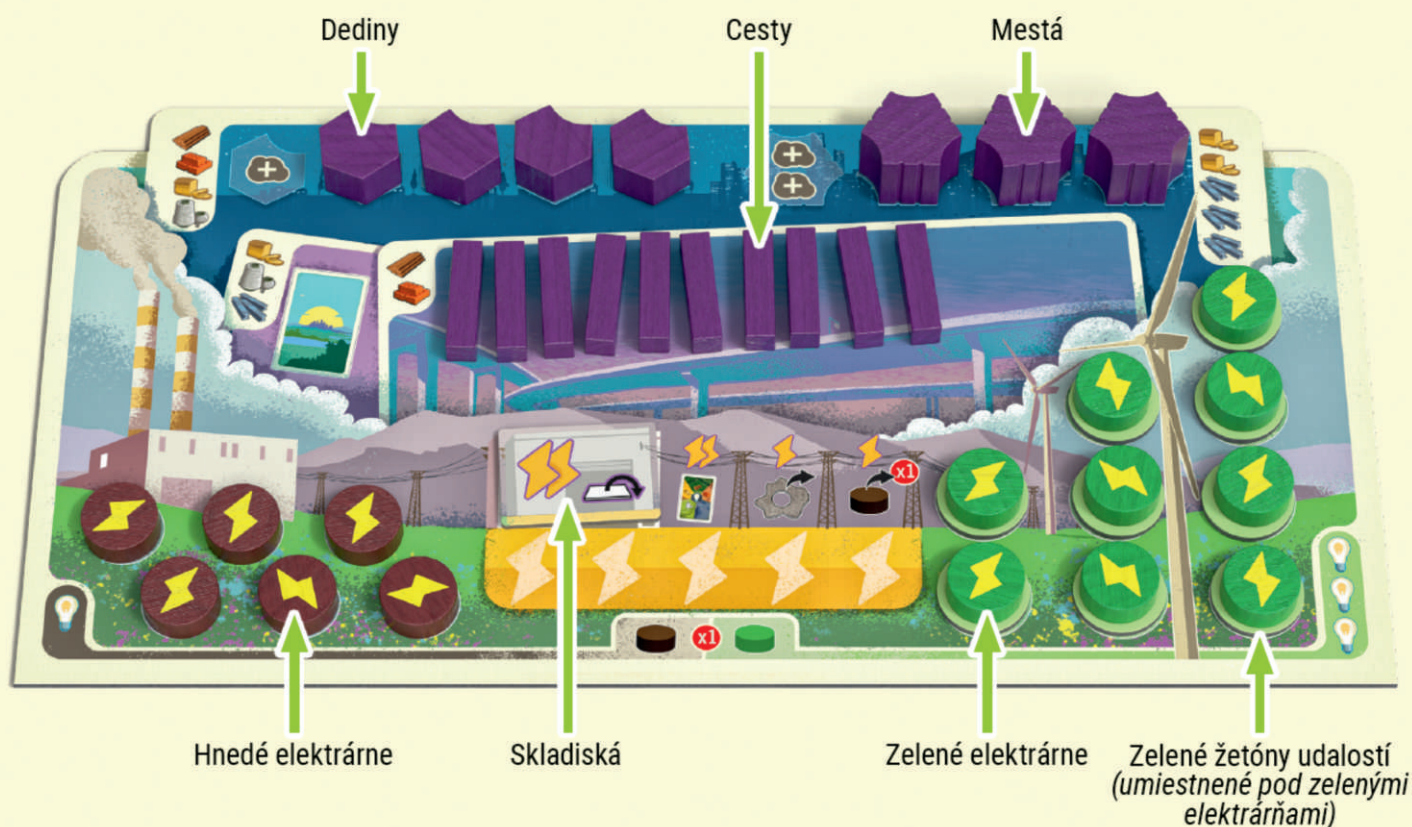
Zamiešajte všetky zelené žetóny udalostí lícom dolu a vezmite si náhodne 9 z nich. Teraz ich umiestnite – stále lícom dolu – na pole pre zelené elektrárne v pravej časti vašej dosky.

Postavte 9 **zelených elektrární** na 9 žetónov udalostí, ktoré ste práve umiestnili na svoju dosku.

Postavte 6 **hnedých elektrární** na určené polia na ľavej časti vašej dosky.

Umiestnite svoje zostávajúce **dediny, mestá a cesty** tiež na pre ne určené polia.

Položte **skladisko** lícom dolu na príslušné pole.



Takto vyzerá pripravená doska hráča. Stavebné náklady jednotlivých súčastí sú uvedené hneď vedľa určených polí.

Prvé výnosy

Teraz dostanete svoje prvé výnosy. Za každý diel krajiny, ktorý susedí s vaším mestom, si vezmite 1 zodpovedajúcu kartu suroviny z banku. Navyše každý z vás dostane ešte 1 kartu výskumu.



Les
produkuje
drevo



Vrchovina
produkuje
tehly



Pastvina
produkuje
prírodné vlákna



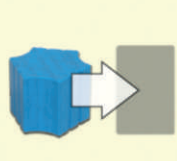
Pole
produkuje
potraviny



Hory
produkujú
kov



Púšť
nedáva
žiadne výnosy



Mestá
zastrešujú
výskum

CIEĽ HRY

Existujú dva rôzne prípady, ako môže hra skončiť:

- Nieкто dosiahne vo svojom ťahu 10 víťazných bodov.
- Hra skončí predčasne, než nieкто nazhromaždí 10 víťazných bodov, ak dôjde k vyprázdneniu vrečka so žetónmi udalostí a tým dosiahne znečistenie Catanu kritickú hodnotu. V takom prípade vyhráva ten, kto vďaka stavbe zelených elektrární pokročil najďalej vo výskume energie z obnoviteľných zdrojov.

RÝCHLY PREHĽAD HRY

Hra prebieha v smere hodinových ručičiek. Ak používate prípravu hry na prvú partiu, hodte teraz kockami, aby ste určili, kto bude začínať. Prvým hráčom sa stane ten z vás, komu padlo najvyššie číslo (v prípade, že je takých hráčov viac, budú hádzať znovu tak dlho, dokiaľ sa nedosiahne jednoznačný výsledok). V prípade variabilnej prípravy herného plánu začína ten, kto umiestňoval ako prvý svoju dedinu.

Každý ťah pozostáva z nasledujúcich fáz:

1. Ťahanie žetónov udalostí a prípadné vyvolanie udalostí

V závislosti od stupnice znečistenia vytiahnite z vrečka zodpovedajúci počet žetónov udalostí. Ak vďaka tomu dôjde k vyvolaniu jednej či viacerých udalostí, vyhodnotia sa v príslušnom poradí.

2. Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora

Hodíte obidvomi kockami, čím určíte výnosy pre všetkých hráčov. Ak vám padne súčet „7“, musíte presunúť inšpektora.

3. Obchodovanie, stavanie, nakupovanie

Môžete obchodovať s bankom alebo ostatnými hráčmi, stavať dediny, mestá, cesty a elektrárne a kupovať si karty surovín, výskumu a akčné karty.

Po týchto 3 fázach váš ťah končí a na rad prichádza ďalší hráč.

PRIEBEH HRY PODROBNE

1. ŤAHANIE ŽETÓNOV UDALOSTÍ A PRÍPADNÉ VYVOLANIE UDALOSTÍ

Čo sú udalosti?

Udalosti môžu byť vyvolané žetónmi udalostí, ktoré si každý hráč ťahá na začiatku svojho ťahu z vrečka. Udalosti môžu mať najrôznejšie účinky (podrobnejšie pozri str. 24).

Na začiatku hry sa vo vrečku nachádza 43 hnedých žetónov udalostí. Keď je vrečko prázdne, hra predčasne končí bez ohľadu na to, či nieкто dosiahol 10 víťazných bodov.

Ak chcete predčasnému koncu hry zabrániť, musíte stavať zelené elektrárne, vďaka čomu sa do vrečka dostane viac zelených žetónov. Čím viac bude žetónov vo vrečku, tým viac sa odohrá ťahov.

Žetóny udalostí

Ak ste na ťahu, vytiahnite si najprv z vrečka toľko žetónov udalostí, koľko udáva ukazovateľ znečistenia na stupnici globálneho znečistenia. Na ľavom okraji stupnice je vždy uvedené, koľko žetónov treba vytiahnuť.



Príklad: Ukazovateľ znečistenia sa nachádza na poli „21“. Preto musíte z vrečka vytiahnuť 2 žetóny udalostí.

Ak si máte vytiahnuť viac žetónov, ťahajte ich **po jednom** a vždy vyhodnoťte práve vytiahnutý žetón predtým, než budete ťahať ďalší.

Vytiahnutý žetón položte na odkladacie pole so zodpovedajúcim symbolom na ráme herného plánu.

Ak nie sú odkladacie polia príslušnej udalosti doteraz úplne zaplnené, k vyvolaniu tejto udalosti nedôjde a **môžete** vytiahnuť ďalší žetón udalosti (ak je to nutné) alebo pokračovať k ďalšej fáze **Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora**.



Príklad: Dochádza k vyvolaniu udalosti „Prírodná katastrofa“. Dano Modrý hodí „6“. Pretože na pastvinách s číslom „6“ už stojí inšpektor, je možné pridať žetón škôd na životnom prostredí iba na hory s číslom „6“.
Ak by sa inšpektor nachádzal na diele krajiny s číslom „2“ alebo „12“ a Dano by hodil jedno z týchto čísiel, nepridával by sa žiadny žetón škôd na životnom prostredí a udalosť by nemala žiadny účinok.

Odstránenie škôd na životnom prostredí

Existujú 3 spôsoby, ako odstrániť škody na životnom prostredí:

- **Počas fázy Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora (platí pre všetkých hráčov):** Odstráňte žetóny škôd na životnom prostredí zo všetkých dedín, miest a žetónov s číslami, ktoré v tomto ťahu neprinesli žiadne výnosy, aj keď padlo zodpovedajúce číslo. Odstránené žetóny škôd na životnom prostredí vráťte späť do banku.



Škody na životnom prostredí v dôsledku udalosti

V niektorých prípadoch spôsobujú udalosti škody na životnom prostredí. V takom prípade sa na niektoré herné prvky umiestnia žetóny škôd na životnom prostredí. Môže ísť o dediny, mestá alebo žetóny s číslami.

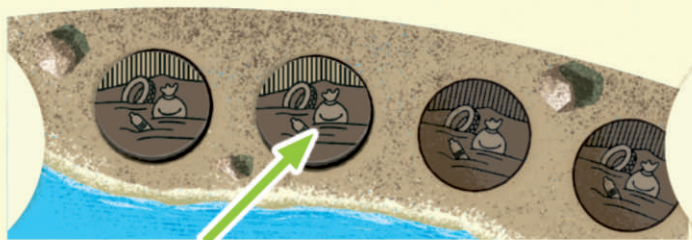
Ak sa na dedine, meste alebo žetóne s číslom nachádza žetón škôd na životnom prostredí, znamená to, že sú zablokované a vo fáze Získanie výnosov neprinášajú žiadne výnosy, dokiaľ nie je škoda opäť odstránená.

Na každej dedine, meste a žetóne s číslom sa smie nachádzať vždy len 1 žetón škôd na životnom prostredí.

Ak sa na diele krajiny nachádza inšpektor (pozri str. 12), nemožno na jej žetón s číslom pridávať žetón škôd na životnom prostredí. A naopak, ak sa na niektorom žetóne s číslom nachádza žetón škôd na životnom prostredí, nemožno na tento diel krajiny presunúť inšpektora.



Príklad: Padol súčet „8“. Peter Žltý nedostane kartu suroviny „tehly“ ani kartu výskumu za svoje mesto, pretože sa na žetóne s číslom „8“ nachádza žetón škôd na životnom prostredí. Namiesto toho odstráni žetóny škôd na životnom prostredí zo žetónu s číslom a zo svojho mesta. Od nasledujúceho ťahu bude zo svojho mesta opäť získavať výnosy bežným spôsobom. (pozri tiež Nepadol súčet „7“ → pridelovanie výnosov na str. 12).



Príklad: Vašo Fialový si vytiahne žetón udalosti so symbolom „Prírodná katastrofa“ a položí ho na príslušné odkladacie pole na ráme herného plánu. Pretože sú doteraz obsadené len 2 polia zo 4, k vyvolaniu danej udalosti zatiaľ nedôjde.

Vyvolanie udalosti

Ak položíte žetón udalosti na posledné voľné odkladacie pole patriace k danej udalosti, dôjde k jej okamžitému vyvolaniu. Vezmite všetky žetóny udalostí z odkladacích polí tejto udalosti a vráťte ich späť do krabice. V tejto partii už nebudú ďalej potrebné.

Prečítajte, čo je k tejto udalosti uvedené na prehľadovej karte, a ihneď vyhodnoťte uvedené pokyny. Prehľad udalostí sa nachádza na konci týchto pravidiel (str. 24).

Ak by malo dôjsť v dôsledku udalosti k posunu žetónu znečistenia do časti stupnice, ktorá vyžaduje vytiahnutie viacerých žetónov udalostí, uplatní sa toto zvýšenie až od nasledujúceho ťahu.

Potom, ako vyhodnotíte udalosť, pokračujte ďalším žetónom udalosti, resp. nasledujúcou fázou *Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora*, ak už nie je potrebné žiadny ďalší žetón ťahať.

Prázdne vrečko

Ak je vrečko prázdne v momente, keď si máte vytiahnuť žetón udalosti, končí hra predčasne (viac pozri v kapitole *Koniec hry* na str. 20). Ak je vo vrečku menej žetónov, než si musíte vytiahnuť, vytiahnite z vrečka najprv po jednom všetky zostávajúce žetóny a jednotlivo ich vyhodnoťte. Hra potom ihneď končí. Tento prípad nastane takmer určite vtedy, keď nikto z vás nebude stavať žiadne zelené elektrárne.

Poznámka: Smiete sa kedykoľvek do vrečka pozrieť, aby ste zistili, koľko sa tam ešte nachádza žetónov. Pri ťahaní žetónov udalostí sa však do vrečka pozeráť nesmiete.

Udalosti a ich efekty

Existuje celkovo 7 rôznych udalostí, z ktorých 4 sú vyvolané hnedými a 2 zelenými žetónmi udalostí. Zostávajúcu udalosť môžu vyvolať hnedé i zelené žetóny udalostí. V nasledujúcom texte ich preto budeme nazývať „hnedé“, „zelené“ a „neutrálne udalosti“.



Hnedé udalosti majú spravidla negatívne efekty a spôsobujú škody na životnom prostredí na dieloch krajiny, v dedinách a mestách.

Na začiatku hry sa vo vrečku nachádzajú len hnedé žetóny udalostí.



Zelené udalosti odmieňajú hráčov, ktorí majú najmenší podiel na znečistení životného prostredia.

Na začiatku hry sa zelené žetóny udalostí nachádzajú pod zelenými elektrárnami na doskách hráčov. Do hry sa pridávajú až v momente, keď sú postavené elektrárne, ktoré ich doteraz zakrývali.



Žetóny neutrálnej udalosti „Konferencia o klíme“ sa nachádzajú medzi hnedými i zelenými. Táto udalosť odmeňuje hráčov, ktorí spôsobujú najmenšie škody na životnom prostredí, a trestá hráčov, ktorí ho najviac znečisťujú. Bez ohľadu na farbu sa všetky vytiahnuté žetóny tejto udalosti ukladajú na rovnaké odkladacie polia s príslušným symbolom.

Niektoré udalosti zasahujú hráčov, ktorí spôsobujú najväčšie/najmenšie znečistenie alebo postavili najviac zelených elektrární. Ak tento počet dosiahne viacero hráčov, platí udalosť pre všetkých z nich v poradí ťahov (začínajúc tým, ktorého ťah práve prebieha).

Ak ale rovnaký počet majú **všetci** hráči, nestane sa nič a k vyvolaniu udalosti nedôjde.

Príklad: Dochádza k vyvolaniu udalosti „Udržateľná produkcia“. Všetci hráči skontrolujú, kto má postavených najviac zelených elektrární. Katka Ružová a Vašo Fialový doteraz žiadnu zelenú elektráreň nepostavili. Dano Modrý a Peter Žltý majú postavené po 1 zelenej elektrárni. Pretože Dano a Peter dosiahli rovnaký najvyšší počet, môže si každý z nich vziať z banku 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

Pozor: Ak padne číslo dielu krajiny, na ktorom stojí inšpektor, **neodstraňujú** sa žetóny škôd na životnom prostredí zo susediacich dedín a miest.

Na vysvetlenie: Obyvatelia Catanu sú poruke inšpektora a nemajú čas odstraňovať škody.

- **Vo vlastnom ťahu:** (táto možnosť je dostupná len po fáze *Získanie výnosov alebo presunutie inšpektora*): Vráťte 1 žetón energie (pozri str. 24) späť do banku. Súčasne vráťte späť do banku 1 ľubovoľný žetón škôd na životnom prostredí z herného plánu.
- **Vo vlastnom ťahu:** Zahrajte kartu *Ochrana životného prostredia* (k akčným kartám viac na str. 19).

Dediny, mestá a krajiny so žetónmi s číslami, odkiaľ boli odstránené žetóny škôd na životnom prostredí, poskytujú **od nasledujúceho ťahu** opäť výnosy.

2. ZÍSKANIE VÝNOSOV ALEBO PRESUNUTIE INŠPEKTORA

Teraz hodte obidvomi kockami a hodené čísla spočítajte.

Nepadol súčet „7“ – prideľovanie výnosov Získanie výnosov

Súčet hodených čísel určuje diely krajiny, ktoré budú **všetkým hráčom** poskytovať výnosy.

Všetci, ktorí majú svoju **dedinu** pri krajine s hodeným číslom, získajú za **každú** svoju dedinu pri tejto krajine 1 kartu suroviny zodpovedajúceho druhu (teda 1 – 3 karty surovín v závislosti od počtu susediacich dedín).

Všetci, ktorí majú svoje **mesto** pri krajine s hodeným číslom, získajú za každé svoje mesto pri tejto krajine **1 kartu suroviny** zodpovedajúceho druhu a **1 kartu výskumu** (teda 1 – 3 karty surovín a výskumu v závislosti od počtu susediacich miest). Karty surovín a výskumu si beriete do ruky a počítajú sa do limitu kariet v ruke, ak sa presúva inšpektor.

Všetci, ktorí majú pri svojej dedine/meste na krajine s hodeným číslom postavenú elektrárňu (pozri str. 17), si vezmú 1 žetón energie za každú svoju **elektrárňu** na krajine s hodeným číslom a umiestnia ho na určené miesto na svojej doske hráča.

Prehľad toho, na čo všetko je možné žetóny energie využiť, nájdete na str. 24.

Pozor! Nikdy nesmiete mať súčasne viac než 5 žetónov energie. Ak by ste mali dostať ďalšie, prepadnú.



Príklad: Padol súčet „9“. Vašo Fialový dostane dohromady 2× kov a 1 kartu výskumu za svoju dedinu a mesto. Katka Ružová dostane 1× kov za svoju dedinu a 1 žetón energie za svoju elektrárňu. Ak by padlo číslo „4“, dostal by Dano Modrý 1× prírodné vlákna, 1 kartu výskumu a 1 žetón energie, zatiaľ čo Katka 1× prírodné vlákna.

Pozor! Výnimka: Ak sa na diele krajiny, ktorej číslo padlo, nachádza inšpektor, neprinášajú dediny a mestá pri tejto krajine žiadne výnosy (t. j. žiadne suroviny, karty výskumu ani žetóny energie).

Rovnako sa neprideľujú žiadne výnosy za dediny, mestá a krajiny, na ktorých sa nachádza žetón škôd na životnom prostredí.

Odstránenie škôd na životnom prostredí

Ak ste si vzali svoje výnosy, skontrolujte, či je možné odstrániť žetóny škôd na životnom prostredí. Postupujte pri tom tak, ako je opísané v kapitole *Odstránenie škôd na životnom prostredí* na str. 17).

Padol súčet „7“ – prichádza inšpektor

Neprideľujú sa žiadne výnosy, zato vstupuje do hry inšpektor!

Inšpektori majú okrem iného na starosti schvaľovanie a kontrolu priemyselných zariadení a dohľad nad dodržiavaním predpísaných podmienok.

V Catan navštevuje inšpektor vaše mestá a dediny, aby sa presvedčil, či sa plnia všetky nariadenia.

Inšpektor blokuje produkciu. Diel krajiny, na ktorom stojí, neposkytuje žiadne výnosy (karty surovín, výskumu ani žetóny energie).

Viac ako 7 kariet

Najprv všetci skontrolujte, či niekto nemá v ruke viac ako 7 kariet (počítajú sa karty surovín a výskumu). Všetci, ktorí majú viac ako 7 kariet, musia polovicu z nich odhodiť a vrátiť do banku (môže ísť o akékoľvek karty). V prípade nepárneho počtu sa zaokrúhľuje dolu (ak máte napr. v ruke 9 kariet, musíte 4 z nich vrátiť do banku).

Poznámka: Ak máte postavené skladisko (pozri str. 19) a v ruke nanajvýš 10 kariet, odhadzovanie sa vás netýka (t. j. musíte vracaať karty do banku, až keď ich máte v ruke 11 a viac).

Presun inšpektora

Následne musíte presunúť inšpektora.

- Postavte figúrku inšpektora na iný diel krajiny, na ktorej žetón s číslom sa nenachádza žetón škôd na životnom prostredí.

Táto krajina neposkytuje žiadne výnosy, dokiaľ sa inšpektor nepresunie opäť inam.

- Náhodne si vyberte 1 kartu z ruky **jedného** hráča, ktorý má dedinu alebo mesto pri krajine, kam ste inšpektora presunuli.

3. OBCHODOVANIE, STAVANIE, NAKUPOVANIE

Ak ste na ťahu, smiete vykonávať v ľubovoľnom poradí a ľubovoľne často nasledujúce činnosti:

- Obchodovať, t. j. vymieňať suroviny a žetóny energie.
- Stavať, aby ste získali ďalšie víťazné body a zvýšili pravdepodobnosť výnosov.
- Nakupovať, aby ste získali ďalšie výhody.

Môžete tieto činnosti v rámci jednej fázy tiež ľubovoľne striedať a vracaať sa k nim.

Obchodovanie

Smiete obchodovať so svojimi kartami surovín, výskumu a žetónmi energie. Pri obchodovaní platí jediné obmedzenie v počte kariet a žetónov energie, ktoré ste schopní, resp. ochotní použiť.

Existujú 3 druhy obchodu:

Obchod so spoluhráčmi

Vo svojom ťahu smiete obchodovať (meniť karty surovín, výskumu alebo žetóny energie). Označíte ostatným, čo požadujete a čo ste ochotní poskytnúť.

Spoluhráči vám môžu tiež robiť svoje ponuky, na ktoré môžete patrične reagovať. Môžu však obchodovať len s vami a nie medzi sebou navzájom.

Obchod nemusí nutne prebiehať na báze 1 : 1. Môžete požadovať alebo ponúkať aj viac kariet alebo žetónov energie za menej. Karty ani žetóny však nemožno darovať a pri jednej výmene nemôžete použiť rovnakú surovinu alebo žetón energie na oboch stranách (napr. vymeniť tehly za tehly a kov).



Príklad: Dano Modrý je na ťahu a chcel by kov. Katka Ružová je ochotná sa ho vzdať, požaduje zaň ale 1 kartu výskumu a 1 žetón energie. Dano súhlasí, tak si obaja vymenia karty a žetón energie.

Obchod s bankom

Vo svojom ťahu môžete:

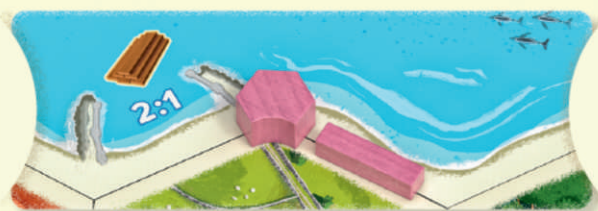
- Vymieňať s bankom **suroviny** v pomere 4 : 1 Vráťte späť do banku 4 karty rovnakej suroviny a vezmite si odtiaľ 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.
- Vymieňať s bankom **karty výskumu** v pomere 3 : 1. Vráťte späť do banku 3 karty výskumu a vezmite si odtiaľ 1 kartu ľubovoľnej suroviny.
- Vymieňať s bankom **žetóny energie** v pomere 2 : 1. Vráťte späť do banku 2 žetóny energie a vezmite si odtiaľ 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

Obchod s prístavmi

Vo svojom ťahu môžete meniť suroviny vo výhodnejšom pomere, ak máte svoju dedinu alebo mesto na mieste vyhradenom pre prístav. Výhody prístavu smiete využívať aj vtedy, ak sa na susediacej krajine alebo na prístavnej dedine či meste nachádza žetón škôd na životnom prostredí. Prístav smiete začať využívať už v ťahu, keď ho postavíte.

S prístavom 3 : 1 smiete meniť ľubovoľné suroviny v pomere 3 : 1. Vráťte späť do banku 3 karty rovnakej suroviny a vezmite si odtiaľ 1 kartu akejkoľvek inej suroviny, alebo 1 kartu výskumu. V tomto prístave nemožno meniť žetóny energie.

Špecializovaný prístav 2 : 1 vždy uvádza, ktorú konkrétnu surovinu je možné v tomto pomere meniť. Za 2 karty tejto suroviny získate z banku 1 kartu akejkoľvek inej suroviny alebo 1 kartu výskumu.



Príklad: Katka Ružová má dedinu v prístave špecializovanom na drevo. Vo svojom ťahu preto smie ľubovoľne často meniť 2× drevo za 1 kartu akejkoľvek inej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

Stavanie

Stavanie umožňuje získavať viac surovín a víťazných bodov. Aby ste mohli niečo postaviť, musíte zaplatiť (vrátiť do banku) presne danú kombináciu kariet surovín/výskumu a následne umiestniť príslušnú stavbu na herný plán.

Než si vysvetlíme jednotlivé možnosti stavania, je dôležité si uvedomiť, že stávanie ovplyvňuje životné prostredie na Catane.

Ak postavíte dedinu, mesto alebo hneď elektrárňu, spôsobíte **znečistenie**. Toto znečistenie určuje váš vplyv na životné prostredie, ktoré sa dá stanoviť na základe vašej dosky hráča.

Spočítajte všetky viditeľné symboly na svojej doske hráča. Tie predstavujú vami spôsobené znečistenie, ku ktorému dochádza, ak staviate dediny, mestá a hneď elektrárne.

Od vyššie uvedenej hodnoty odpočítajte počet všetkých viditeľných symbolov na svojej doske hráča. Tie predstavujú váš pozitívny dosah na životné prostredie, ak staviate zelené elektrárne.

Výsledok zodpovedá vášmu **osobnému vplyvu na životné prostredie**. Čím je výsledok vyšší, tým väčšie znečistenie spôsobujete a tým horší je následne váš vplyv na životné prostredie.



Za každý viditeľný symbol na svojej doske hráča spôsobujete 1 bod znečistenia.



Mestá majú 2 symboly , takže spôsobujú 2 body znečistenia.



Za každý viditeľný symbol na vašej doske hráča sa vami spôsobované znečistenie znižuje o 1 bod.

Celkové znečistenie Catanu sa zaznamenáva na stupnici globálneho znečistenia.

Čo predstavuje stupnica globálneho znečistenia?

Stupnica globálneho znečistenia odráža znečistenie životného prostredia v celom Katane, ktoré spôsobujú dohromady všetci hráči. Už na začiatku hry spôsobí každý 3 body znečistenia za začiatkové dediny a mestá, ktoré sa tiež zaznačujú na stupnici globálneho znečistenia. Na začiatku hry 3 hráčov sa preto ukazovateľ znečistenia nachádza rovno na poli „9“, v prípade hry 4 hráčov na poli „12“. Počas hry môžete umiestnenie ukazovateľa znečistenia kedykoľvek skontrolovať, ak spočítate viditeľné symboly všetkých hráčov a od nich odpočítate všetky viditeľné symboly .



Čím ďalej ukazovateľ znečistenia postúpi na stupnici, k tým väčšiemu znečisteniu na Catane dochádza a tým viac žetónov udalostí musíte ťahať z vrečka na začiatku ťahu. V dôsledku toho môže dochádzať stále častejšie k vyvolaniu udalostí, ktoré budú mať priamy dosah na ďalší priebeh vašej hry.

Niektoré udalosti prinášajú efekty, ktoré sa týkajú hráčov s najpozitívnejším alebo najnegatívnejším vplyvom na životné prostredie.



Príklad: Dochádza k vyvolaniu udalosti „Konferencia o klíme“. Každý hráč preto musí určiť svoj vplyv na životné prostredie.



Na doske Petra Žltého vidieť 5 symbolov (+) a 2 symboly (-). Jeho vplyv na životné prostredie je teda 3.



Na doske Dana Modrého vidieť 4 symboly (+) a 1 symbol (-). Jeho vplyv na životné prostredie je teda 3.



Na doske Katky Ružovej vidieť 5 symbolov (+) a žiadny symbol (-). Jej vplyv na životné prostredie je teda 5.



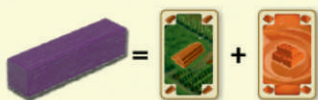
Na doske Vaša Fialového vidieť 6 symbolov (+) a žiadny symbol (-). Jeho vplyv na životné prostredie je teda 6.

Vašov vplyv 6 je najhorší. Preto musí vrátiť 1 svoju kartu suroviny alebo výskumu späť do banku. Dano a Peter majú obaja najpozitívnejší vplyv, a preto získajú z banku 1 kartu výskumu alebo 1 kartu ľubovoľnej suroviny.

Čo je možné stavať:

Cesty

Stavebné náklady:



Cesty sa stavajú na chodníkoch. Chodníky predstavujú miesta, kde sa stýkajú hrany dvoch dielov krajín, resp. diely krajín a mora na ráme. Na každom chodníku je možné postaviť iba 1 cestu.

Cestu je možné priložiť len ku križovatke, na ktorej stojí **vaša vlastná** dedina či mesto, resp. na voľnej križovatke, ku ktorej už vedie iná vaša cesta. Dediny a mestá iných hráčov vám znemožňujú prikladať cesty ku križovatkám, pre cudzie cesty to však neplatí.



Príklad: Vaša Fialový smie postaviť cestu na zeleno označených chodníkoch, ale nie na chodníku označenom červeno.

Najdlhšia obchodná trasa



Tuto kartu získá hráč, ktorý ako prvý postaví nepretržitú linku tvorenou 5 silnicami. Jakmile někdo postaví delší obchodní trasu, získá tuto kartu od předchozího držitele.

Obchodnou trasou sa nazýva súvislá línia ciest jedného hráča. Môžu sa na nej nachádzať jeho dediny či mestá, ale cudzie dediny či mestá ju prerušujú!

Keď niekto postaví obchodnú trasu skladajúcu sa aspoň z 5 ciest (odbočky sa nepočítajú), ktorá nie je prerušená cudzou dedinou alebo mestom, dostane zvláštnu kartu Najdlhšia obchodná trasa. Ak sa inému hráčovi podarí postaviť obchodnú trasu z viacerých ciest, než má aktuálny vlastník tejto zvláštny karty, získa ju okamžite on. V prípade zhodnej dĺžky si kartu ponechá jej aktuálny držiteľ. Zvláštna karta Najdlhšia obchodná trasa má hodnotu **2 víťazné body**.



Príklad: Vaša Fialový má nepretržitú obchodnú trasu tvorenú 6 cestami (odbočka sa nepočíta), a preto vlastní Najdlhšiu obchodnú trasu. Línia 7 ciest Katky Ružovej je rozdelená fialovou dedinou na obchodné trasy tvorené dvomi a piatimi cestami.

Ak má viacero hráčov rovnakú obchodnú trasu po prerušení najdlhšej obchodnej trasy, postupujte takto:

- Ak je aktuálny majiteľ karty najdlhšej obchodnej trasy jedným z hráčov s najdlhšou obchodnou trasou, túto kartu si ponechá.
- Ak aktuálny vlastník karty Najdlhšia obchodná trasa nie je jedným z hráčov s najdlhšou obchodnou trasou, túto kartu odloží. Túto kartu potom získa len prvý a jediný hráč, ktorý postavil najdlhšiu obchodnú trasu (opäť pozostávajúcu aspoň z 5 ciest).
- Táto karta sa odloží aj vtedy, ak po vyššie uvedenom prerušení nemá žiadny hráč obchodnú trasu pozostávajúcu aspoň z 5 ciest, t. j. neexistuje žiadna "najdlhšia obchodná trasa".

Dediny

Stavebné náklady:



Dedinu môžete postaviť na križovatke, ku ktorej vedie aspoň jedna vaša cesta.

Križovatka je bod, kde sa zbiehajú tri, resp. dve cesty.



Poznámka: Dediny je možné stavať aj na križovatkách, ktoré hraničia s morom. Rovnako je možné pozdĺž pobrežia stavať cesty.

Pri stavaní je nutné dodržiavať pravidlo odstupu.

Pravidlo odstupu

Dedinu je možné umiestniť len vtedy, ak 3 susediace križovatky NIE SÚ obsadené dedinami alebo mestami – je jedno, komu patria.



Príklad: Peter Žltý môže postaviť dedinu na zeleno označených križovatkách. Kvôli pravidlu odstupu to však nie je možné na červeno označených križovatkách.

Ak chcete postaviť dedinu, vráťte do banku požadované karty surovín, vezmite dedinu zo svojej dosky hráča a umiestnite ju na herný plán. Teraz je na vašej doske hráča vidieť o 1 symbol (+) viac. Na základe toho spôsobujete 1 ďalší bod znečistenia a musíte posunúť ukazovateľ znečistenia na stupnici globálneho znečistenia o 1 pole ďalej.

Každá dedina má hodnotu 1 víťazný bod. Keď postavíte dedinu, posuňte svoj ukazovateľ víťazných bodov na stupnici o 1 pole vpred.

Mesto

Stavebné náklady:



Mesto je možné postaviť len rozšírením vašej dediny. Vráťte do banku požadované karty surovín a zvolenú dedinu presuňte z herného plánu späť na svoju dosku hráča. Zo svojej dosky hráča naopak vezmite mesto a nahraďte ním určenú dedinu.

Uvoľnené pole pre mesto na doske hráča teraz zviditeľňuje 2 symboly (+), takže máte o 1 symbol viac než predtým (vrátená dedina opäť 1 symbol zakryla). Preto posuňte zodpovedajúcim spôsobom ukazovateľ znečistenia na stupnici globálneho znečistenia.

Každé mesto má hodnotu 2 víťazné body. Keď postavíte mesto, posuňte svoj ukazovateľ víťazných bodov na stupnici o 1 pole vpred (odobraná dedina mala sama osebe hodnotu 1 víťazný bod, ktorý už teraz nemáte). A pretože mesto má hodnotu 2 víťazné body, stačí posunúť ukazovateľ víťazných bodov o 1 pole.

Ak pri dedine, ktorá bola rozšírená na mesto, stojí elektráreň, zostane na mieste a od tejto chvíle je súčasťou mesta.

Elektrárne

Elektrárne poskytujú energiu vo forme žetónov, ktoré je možné použiť na získanie kariet surovín, výskumu a ďalších výhod.

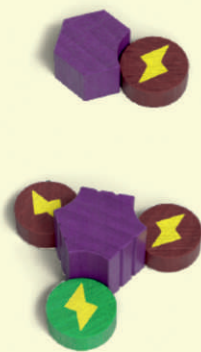
Elektrárne, ktoré využívajú fosílna palivá (v texte sa o nich tiež hovorí ako o „hnedých“ elektrárňach), sú síce lacnejšie a poskytujú žetóny energie, ale zároveň pôsobia nepriaznivo na životné prostredie.

Môžete však ovplyvňovať životné prostredie aj kladne, ak budete investovať do zelenej energie a stavby zelených elektrární, ktoré poskytujú rovnaké množstvo žetónov energie. Na jednej strane sú síce drahšie než hnedé, ale na druhej strane sú ekologicky šetrné a zlepšujú váš osobný vplyv na životné prostredie.

Vo svojom ťahu vo fáze Stavanie môžete postaviť **najviac 1 elektráreň**, t. j. 1 hnedú alebo 1 zelenú.

Poznámka: Ak ste už na začiatku svojho ťahu postavili elektráreň v dôsledku vyvolanej udalosti, môžete napriek tomu postaviť vo fáze Stavanie ešte jednu ďalšiu.

Elektráreň sa stavia priamo vedľa mesta alebo dediny na diele krajiny. Vráťte do banku požadované karty, vezmete elektráreň zo svojej dosky hráča a pridáte ju na herný plán. Priložte ju k výrezu na figúrke svojej dediny alebo mesta.



Pri každej dedine je možné postaviť najviac 1 elektráreň (figúrka dediny má iba jeden výrez). Natočte figúrku dediny tak, aby výrez smeroval na krajinu, kde chcete elektráreň postaviť.

Pri každom meste je možné postaviť najviac 3 elektrárne (figúrka mesta má 3 výrezy). Na každom z troch dielov krajiny, ktoré mesto obklopujú, môže mať toto mesto najviac 1 elektráreň.




Príklad: Peter Žltý a Dano Modrý majú každý jedno mesto. Obaja môžu postaviť po 1 elektrárni na každom diele krajiny, ktorý s ich mestom susedí.

Elektráreň je možné postaviť iba na diele krajiny, kde sa nachádza žetón s číslom. Nemôže preto stáť na púšti alebo na mori na ráme.

Elektrárne je možné stavať pri dedinách a mestách aj na dieloch krajiny, kde sa nachádza inšpektor.

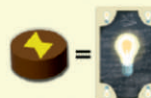
Ak padne číslo krajiny s elektrárnou, získate 1 žetón energie. Ten je možné použiť kedykoľvek počas fázy Obchodovanie, stavanie, nakupovanie (pozri str. 24).

Hnedé elektrárne


 V hnedých elektrárňach sa získava energia z uhlia, plynu a ropy. Používanie týchto fosílnych palív má veľký vplyv na životné prostredie. Okrem iného vedie k znečisteniu ovzdušia, škodám spôsobených ťažbou, kyslým dažďom a uvoľňuje do atmosféry skleníkové plyny, ktoré menia klímu. Viac informácií o tejto problematike nájdete na konci týchto pravidiel (pozri str. 21).

Z tohto dôvodu znamená stavba hnedej elektrárne 1 bod znečistenia na stupnici globálneho znečistenia.

Stavebné náklady:



Pri stavbe hnedej elektrárne vráťte späť do banku 1 kartu výskumu a postavte jednu hnedú elektráreň vedľa niektorej svojej dediny alebo mesta.

Stavbou hnedej elektrárne spôsobujete ďalšie znečistenie. Na vašej doske hráča je teraz vidieť o 1 symbol  viac, preto posuňte ukazovateľ znečistenia o 1 pole vpred.


Zbúranie hnedej elektrárne

Raz za svoj ťah (ale až po hode kockami) smiete zbúrať 1 hnedú elektráreň, ktorú ste už predtým postavili.




V takom prípade vráťte do banku 1 žetón energie, odoberte zvolenú hnedú elektráreň z herného plánu a postavte ju opäť na svoju dosku. Vďaka tomu sa tiež o 1 zlepší váš osobný vplyv na životné prostredie, pretože teraz je jeden z vašich viditeľných symbolov (+) opäť zakrytý elektrárnou.

Tiež tak spôsobujete o 1 bod znečistenia menej. Posuňte teda ukazovateľ znečistenia na stupnici globálneho znečistenia o 1 pole späť.

Zelené elektrárne

 Zelené elektrárne vyrábajú energiu z obnoviteľných zdrojov, napríklad z vetra, slnečného žiarenia alebo vody. Vďaka opakovanému využívaniu obnoviteľných zdrojov sa znižuje spotreba fosílnych palív, čo má pozitívny dosah na životné prostredie. Viac informácií o tejto problematike nájdete na konci týchto pravidiel (pozri str. 21).

Z týchto dôvodov znižuje v tejto hre stavba zelených elektrární znečistenie a pohybuje ukazovateľom znečistenia na stupnici späť.

Stavebné náklady:  =  +  + 

Pri stavbe zelenej elektrárne vráťte späť do banku 3 karty výskumu a postavte jednu zelenú elektráreň vedľa niektorej svojej dediny alebo mesta.

Stavbou zelenej elektrárne sa znečistenie znižuje. Na vašej doske hráča je teraz vidieť o 1 symbol (-) viac, preto posuňte ukazovateľ znečistenia o 1 pole späť. Nakoniec vezmite žetón udalosti, ktorý doteraz ležal pod práve postavenou zelenou elektrárnou, a pridajte ho do vrečka.

Poznámka: Všimli ste si, že sa pri extrémne nízkom globálnom znečistení ťahajú z vrečka tiež 2 žetóny udalostí? Aby ste sa do tejto situácie dostali, musíte veľa z vás intenzívne investovať do zelených technológií. Vďaka tomu sa do vrečka dostanú ďalšie zelené žetóny udalostí a udalosti, ku ktorým môže takto dôjsť, môžu mať najmä pre týchto hráčov skôr pozitívny efekt.



Príklad: Peter Žltý postavil mesto pri vrchovine s číslom „8“. Na tejto krajine neskôr pristaví k svojmu mestu zelenú elektráreň. Vráti 3 karty výskumu späť do banku a posunie ukazovateľ znečistenia na stupnici o 1 pole späť.

Potom príde na ťah Vašo Fialový a hodí „8“. Peter dostane 1× tehlu, 1 kartu výskumu a 1 žetón energie.

Poznámka: Zelené elektrárne síce stoja viac kariet výskumu než hnedé, ale sú symbolom rastu spreduchaného menším znečistením. Je len na vás, kedy a ktorú elektráreň postavíte.




Poznámka k stupnici globálneho znečistenia

Vo vzácnom prípade, keď by sa mal ukazovateľ znečistenia presunúť za posledné pole stupnice, zostane jednoducho na poslednom poli až do doby, dokiaľ znečistenie opäť neklesne na menej než 20 bodov znečistenia v hre 3 hráčov, resp. 28 bodov znečistenia v hre 4 hráčov.

V ešte vzácnejšom prípade, keď by sa mal ukazovateľ znečistenia presunúť pred prvé pole stupnice, zostane jednoducho na prvom poli až dovtedy, dokiaľ znečistenie nevzrastie aspoň na 1 bod.

Nakupovanie

Skladisko

Cena:  =  + 

Ak si chcete postaviť skladisko, vráťte späť do banku 2 žetóny energie a otočte skladisko na svojej doske hráča lícom hore.





Vďaka skladisku môžete mať v ruke až o 3 karty viac (t. j. až 10 kariet), keď sa rieši odhadzovanie kariet v prípade, že padne súčet „7“. Karty vraciate do banku až vtedy, keď ich máte v ruke 11 a viac.

Karta suroviny alebo karta výskumu

Cena:  /  =  

Vráťte späť do banku 2 žetóny energie a vezmite si odtiaľ 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

Akčná karta

Cena:  =  +  + 

Ak si chcete kúpiť akčnú kartu, vráťte do banku zodpovedajúce karty surovín a vezmite si vrchnú kartu z balíčka akčných kariet. Túto kartu udržiujte v tajnosti, dokiaľ ju nezahráte.

Akčné karty sa nepovažujú za karty v ruke, a preto sa nepočítajú, keď padne súčet „7“.

Hranie akčnej karty

Kedykoľvek vo svojom ťahu smiete zahráť **práve 1 akčnú kartu** – teda aj pred hodom kockami. Ak hráte akčnú kartu pred hodom, musíte to vykonať ešte predtým, než budete ťahať žetóny udalostí.

Nemôžete zahráť akčnú kartu v rovnakom ťahu, keď si ju kúpite alebo získate v dôsledku udalosti (výnimku predstavujú karty s víťazným bodom, pozri nižšie).

Zahranú akčnú kartu nechajte ležať lícom hore pred sebou.

V hre sa objavujú nasledujúce akčné karty:

Víťazný bod (5×)

Každá táto akčná karta má hodnotu 1 víťazný bod. Karty s víťaznými bodmi nechávajú ležať pred sebou lícom dolu. Hráte (t. j. otáčate) ich počas svojho ťahu vo chvíli, keď dosiahnete 10 víťazných bodov. V takom prípade ich môžete zahráť aj viac naraz vrátane karty s víťazným bodom, ktorú ste si v danom ťahu kúpili (a ktorá vám priniesla vytúžený 10. bod).

Stavba ciest (2×)

Smiete postaviť zadarmo 2 cesty podľa vyššie uvedených pravidiel.



Zvýšenie výkonu (2×)

Vezmite si 1 kartu suroviny **až z 3 rôznych** dielov krajiny.

Podmienka: Na každej tejto krajine musíte mať postavenú zelenú elektrárňu.



Príklad: Dano Modrý má 3 zelené elektrárne: 2 v horách a 1 na pastvine. Keď zahrá akčnú kartu Zvýšenie výkonu, vezme si z banku 1× kov a 1× prírodné vlákna.

Dotácie (2×)

Vezmite si z banku 2 karty ľubovoľných surovín alebo výskumu.

Ochrana životného prostredia (14×)

Po zahrnutí tejto karty máte na výber z nasledujúcich možností:

- Presuňte inšpektora na iný diel krajiny, na ktorej žetón s číslom sa nenachádza žetón škôd na životnom prostredí, a vezmite si náhodne 1 kartu z ruky od niektorého hráča, ktorý má pri danej krajine svoju dedinu alebo mesto.

ALEBO

- Inšpektora nepresúvajte, ale odstráňte z herného plánu (zo žetónu s číslom, dediny alebo mesta) ľubovoľný žetón škôd na životnom prostredí. Potom si vezmite náhodne 1 kartu z ruky od niektorého hráča, ktorý má rovnaký alebo horší vplyv na životné prostredie než vy. Túto možnosť si smiete zvoliť len vtedy, keď sa na hernom pláne nachádza aspoň 1 žetón škôd na životnom prostredí, ktorý je možné odstrániť.



Najaktívnejší ekológ



Hráč, ktorý bude mať ako prvý pred sebou vyložené 3 karty Ochrana životného prostredia, si vezme zvláštnu kartu Najaktívnejší ekológ, ktorá má hodnotu **2 víťazné body**.

Ak sa inému hráčovi

podarí vyložiť viac kariet Ochrana životného prostredia, než má aktuálny vlastník tejto zvláštny karty, získa ju okamžite on. V prípade zhodného počtu si kartu ponechá jej aktuálny držiteľ

Poznámka: Na rozdiel od akčnej karty s víťazným bodom nemôžete kartu Ochrana životného prostredia zahrať v rovnakom ťahu, keď si ju kúpite, aj keby ste takto mohli získať zvláštnu kartu Najaktívnejší ekológ a tým aj potrebných 10, resp. 11 víťazných bodov. Musíte počkať až do svojho nasledujúceho ťahu (a dúfať, že vás medzitým nikto nepredbehne).

Koniec ťahu

Keď zakončíte fázu *Obchodovanie, stavanie, nakupovanie*, je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Odovzdajte mu vrečko so žetónmi udalostí, aby mohol začať svoj ťah fázou *Ťahanie žetónov udalostí a prípadné vyvolanie udalostí*

KONIEC HRY

Hra končí okamžite vo chvíli, keď nastane jedna z dvoch nižšie opísaných situácií:

- Ak hráč, ktorý je práve na ťahu, má dohromady aspoň 10 víťazných bodov. V tomto prípade sa stáva víťazom.
- Ak má hráč na začiatku svojho ťahu vytiahnuť žetón udalostí z vrečka, ale už tam žiadny nezostáva. Ak má hráč na začiatku svojho ťahu vytiahnuť z vrečka žetóny udalostí, ale nie je ich tam dostatočný počet, hra končí. V tomto prípade môžu zvíťaziť len hráči, ktorí majú postavených viac zelených než hnedých elektrární. Vyhráva ten z nich, kto má najväčší rozdiel medzi zelenými a hnedými elektrárnami (odpočítajte počet hnedých elektrární od počtu zelených elektrární).



Príklad: Vo chvíli, keď došlo k predčasnému ukončeniu hry, majú hráči postavené nasledujúce elektrárne: Peter Žltý 6 zelených a 3 hnedé elektrárne, Dano Modrý 5 zelených a 3 hnedé a Katka Ružová žiadnu zelenú, ale zato 5 hnedých. Víťazom sa stáva Peter, pretože jeho rozdiel (3) je vyšší než Danov (2) a Katkin (-5).

V prípade zhodného rozdielu víťazí hráč s viacerými víťaznými bodmi. Ak nemá žiadny hráč viac zelených než hnedých elektrární, všetci prehrávajú.

CATAN – ENERGIE – TEMATICKÝ DOSLOV

Hra CATAN – *Energie* prenáša ostrov Catan cez priemyselnú revolúciu na prah súčasného energetického obratu. Ľudia teraz chápu riziká, ktoré predstavuje prevládajúca forma výroby energie z fosílnych palív pre civilizáciu a planétu. Je im jasné, že zmena v spôsobe získavania energie je nevyhnutná.

ENERGETICKÝ OBRAT

Na začiatku 18. storočia skonštruoval Thomas Newcomen v Anglicku parný stroj, ktorý predznamenal modernú dobu. Slúžil na čerpanie vody z hlbín uhoľných baní, aby sa v nich mohlo pokračovať v ťažbe. Parný stroj predstavoval pre spoločnosť revolúciu: stál na začiatku železnice, paroplavby a v 19. storočí výroby elektriny.

Vďaka rozvoju parných turbín sa stalo uhlie najdôležitejšou surovinou na výrobu elektrického prúdu. Aj dnes pochádza približne jedna tretina elektriny z uhlia a v roku 2021 sa na výrobu elektrického prúdu použilo viac uhlia než kedykoľvek predtým. V poslednom čase sa na výrobu elektriny používa tiež zemný plyn a v nepatrnej miere aj ropa. Tieto tri fosílna palivá slúžia dnes v celosvetovom meradle na produkciu takmer dvoch tretín elektrického prúdu (a zároveň na výrobu viac ako 80 % všetkej energie, vrátane energie pre dopravu, na kúrenie a fungovanie priemyslu).

Používanie fosílnych palív však neviedlo len k lokálnemu znečisteniu ovzdušia, škodám spôsobených ťažbou, kyslým dažďom a záplavám, ale aj k uvoľňovaniu veľkého množstva oxidu uhličitého (CO₂), metánu a ďalších skleníkových plynov do atmosféry, čo premenilo aj zemskú klímu.

Od doby, keď ľudia začali spaľovať fosílna palivá, sme vypustili do atmosféry viac než bilión ton CO₂. To približne zodpovedá mase všetkých ľuďmi vytvorených stavieb a predmetov, ktoré vznikli medzi rokmi 1900 a 2020. Vďaka tomu sa už Zem oteplila o 1,2 stupňa Celzia a vedci predpokladajú, že podľa údajov Programu o

životnom prostredí OSN (UNEP) táto hodnota vzrastie na 2,4 až 2,6 °C. To povedie k narušeniu zrážkového a poľnohospodárskeho cyklu, značnému zvýšeniu hladiny oceánu

a záplavám na pobreží, ničeniu korálových útesov, topeniu ľadovcov a morského ľadu a k ďalším katastrofálnym zmenám. Aby zostalo oteplenie obmedzené na uvedenú hodnotu (a zabránilo sa tak ďalšiemu zvyšovaniu teploty a ešte horším následkom), bude potrebný razantný energetický obrat, v ktorého rámci ľudia rezignujú na fosílna palivá a do roku 2050 dosiahnu „civilizáciu čistej nuly“.

„Čistá nula“ sa vzťahuje na všetky emisie skleníkových plynov, ktoré ľudstvo produkuje. Niektoré fosílna palivá sa síce budú aj naďalej používať, ale v scenári „čistá nula“ budú vytvorené skleníkové plyny neutralizované, napríklad obnovou povrchu (pomocou nových stromov a ďalších rastlín, ktoré spotrebúvajú CO₂ pri fotosynéze), priemyselným odbúravaním CO₂, geologickým ukladaním alebo spracovaním na produkty, ako je cement. Energetický obrat však hlavne vyžaduje drastické zníženie produkcie energie z tepelných elektrární, pričom uhlie, zemný plyn a ropu nahradia obnoviteľné zdroje ako vietor, slnečné žiarenie, zemské teplo a voda. Mnoho krajín a podnikov sa v rámci rokovaní na každoročných medzinárodných konferenciách o zmene klímy (Climate Conference of the Parties, Climate COP) prihlásilo k zníženiu emisií. Desiatky krajín sa už dokonca zaviazali k „čisto nulovým emisiám“ (spravidla do roku 2050). Ale od súčasného využívania energie k dosiahnutiu čisto nulových emisií povedie ešte dlhá cesta.





TEPELNÉ ELEKTRÁRNE

V našej hre využívajú tepelné elektrárne fosílna palivá a každá z nich spôsobuje 1 bod znečistenia. Existuje mnoho foriem znečistenia, ktoré majú na svedomí tepelné elektrárne, okrem iných smog, kyslý dážď, záplavy a emisie skleníkových plynov.

- **Smog:** Táto zmes škodlivých látok a častíc, ktorá vzniká pri spaľovaní fosílnych palív, vytvára nielen opar, ale spôsobuje aj mnoho zdravotných problémov, ako je rakovina pľúc, emfyzém alebo astma.
- **Kyslý dážď:** Pri spaľovaní uhlia sa uvoľňuje oxid siričitý a oxidy dusíka. Tie reagujú s vodou v atmosfére a vytvárajú kyslé zlúčeniny, ktoré potom dopadajú na povrch počas zrážok. Kyslý dážď škodí lesom, rastlinám, pôde, pestovaným plodinám a vodným tvorom. Dokáže narušiť aj kameň a oceľ, čím dochádza k poškodzovaniu budov a mostov
- **Skleníkové plyny:** Oxid uhličitý a ďalšie skleníkové plyny, ktoré vznikajú pri spaľovaní uhlia, sa dostávajú do atmosféry. To vedie ku globálnemu otepľovaniu, pretože tieto plyny zadržujú teplo a bránia jeho rozptýleniu vo vesmíre. A pretože je CO_2 kyslý, zvyšuje aj kyslosť oceánov, pretože sa v nich ukladá. To môže viesť k záplavám, suchu a častým prírodným katastrofám. Od začiatku priemyselnej revolúcie sú povrchové oceánske vody o 30 % kyslejšie. Preto sa spomaľuje rast morských živočíchov a dochádza k poškodzovaniu ich schránok a celkovo telesného povrchu. Týka sa to nielen korálov a ďalších tvorov, ktoré majú schránky, ale aj mikroorganizmov, ktoré sú základom morského potravinového reťazca. To má zase negatívny vplyv na prosperitu morských živočíchov na všetkých úrovniach tohto reťazca.

Hnedé elektrárne síce zaisťujú pre Catan stabilný prísun energie, pretože fosílna palivá na rozdiel od obnoviteľných zdrojov energie nepodliehajú prírodným vplyvom, ako je intenzita vetra alebo slnečného žiarenia. Zároveň však spaľovanie fosílnych palív vedie k znečisteniu životného prostredia (v hre predstavuje 1 bod znečistenia), ktoré môže mať škodlivé účinky na dediny, mestá a okolitú krajinu.



OBNOVITELNÁ ENERGIA

V posledných rokoch boli dosiahnuté značné pokroky na poli obnoviteľnej energie, najmä solárnej, keď sa slnečné žiarenie mení priamo na elektrický prúd, a veternej, keď vietor poháňa turbínu, ktorá následne vyrába elektrický prúd (rovnako ako pri výrobe pary). Pri získavaní elektriny zo slnečnej a veternej energie nedochádza k zaťažovaniu životného prostredia vo forme smogu, kyslých dažďov alebo klimatických zmien. Avšak tieto zariadenia spôsobujú sekundárne tiež rozsiahle znečistenie životného prostredia, pretože sa nezaobídu bez ťažby piesku, kovov a vzácnych prvkov (ako je napr. lítium), ktoré sú potrebné na výrobu panelov, turbín a batérií, ktoré sa v nich používajú.

V našej hre nespôsobujú (zelené) elektrárne na obnoviteľné zdroje nielen žiadne znečistenie životného prostredia, ale navyše ešte 1 bod znečistenia uberajú. Ako je to možné? Existujú tri spôsoby, ako to dosiahnuť: pomocou technológií, postupov na prírodnej báze a primeranou spotrebou energie.

- **Technológia:** CO_2 je možné zachytávať už pri samotnej produkcii energie. Ak zdroj energie predstavujú fosílna palivá, je získaná energia uhlíkovo neutrálna. Ak sa ako palivo na výrobu energie používa biomasa (napríklad zvyšky z poľnohospodárskej výroby) a CO_2 vzniknutý pri spaľovaní by sa zachytával, išlo by o uhlíkovo negatívny zdroj energie. Tento proces však vyžaduje značné množstvo energie a sekvestračná technológia sa doteraz nachádza v štádiu vývoja. To je tiež jeden z dôvodov, prečo v našej hre stoja zelené elektrárne 3 karty výskumu.
- **Postupy na prírodnej báze:** Ďalší scenár predpokladá, že v blízkosti veterných turbín a solárnych parkov vzniknú priestranstvá, ktoré budú slúžiť na ozdravenie krajiny a zachytávanie CO_2 . Tieto riešenia na prírodnej báze majú za cieľ, aby nové stromy, regenerujúce sa pôdy a tráviny s hlboko prerastajúcimi koreňmi, ktoré ozdravujú poničenú zeminu, opäť vyrovnali pokles množstva uhlíka. K nemu dochádza často v dôsledku ťažby, odlesňovania, konvenčného poľnohospodárstva a rozvoja miest. Pretože príroda odoberá uhlík z ovzdušia, znamená to všeobecné znižovanie množstva skleníkových plynov.

- **Zníženie spotreby energie:** S prechodom na nové formy energie, ktoré vykazujú nižšiu hustotu než fosílna palivá, budú ľudia musieť svoju spotrebu zodpovedajúcim spôsobom znížiť, aby im stačilo menšie množstvo energie. Kombináciou zmien životného štýlu (napr. väčšieho používania bicyklov na úkor automobilov), nových technológií (napr. budov šetrných k životnému prostrediu, ktoré potrebujú na vykurovanie a klimatizáciu výrazne menej energie) a ďalších vynálezov by bolo možné výrazne znížiť spotrebu energie a tým aj celkovú záťaž životného prostredia.

Stále ešte sa nachádzame v ranom štádiu vývoja, keď výroba obnoviteľnej energie skutočne znižuje zaťaženie životného prostredia. Preto sú tieto regeneratívne inovácie v hre CATAN – Energie náročnejšie na výskum, ale idú hráčom aj krajine k duhu, pretože znižujú znečistenie životného prostredia. Rovnako technológie na získavanie energie sa neustále vylepšujú, ale nie je to zadarmo. Skladiská, do ktorých môžu hráči investovať, odrážajú práve tieto pokroky.



DEDINY A MESTÁ

Prečo dediny a mestá na Catane prispievajú k znečisteniu životného prostredia? Tak ako by mohla teoreticky existovať zelená energia, mohli by rovnako dobre existovať aj zelené mestá.

V súčasnosti však mestá vyžadujú veľa energie, väčšinou z fosílnych zdrojov, aby mohli fungovať – na zaistenie chodu priemyslu, dopravy a kúrenia. Aj keby sa elektrický prúd získaval úplne ekologicky, dochádzalo by napriek tomu v dedinách a mestách aj naďalej k značnému znečisťovaniu životného prostredia. Niet divu, že mestá s väčším počtom obyvateľov a priemyslom spôsobujú rozsiahlejšie znečistenie než dediny, čo v hre odráža 1, resp. 2 body znečistenia. V budúcnosti azda budú mestá skutočne udržateľné, fungujúce na báze energie z obnoviteľných zdrojov, s dopravou založenou viac na ľudskej sile, s budovami navrhnutými tak, že budú CO₂ neutrálne, so zeleňou nahradzujúcou parkoviská a so zelenými strechami, ktoré budú utvárať vzhľad mesta. To však bude vyžadovať ešte veľa času a úsilia.

ZDROJE POUŽITÉ PRI TVORBE TEMATICKÉHO DOSLOVU

Autor tematického doslovu: Erik Assadourian

Dáta vzťahujúce sa k energii a životnému prostrediu:

International Energy Agency. (11. júla 2023). Fossil Fuels: Coal. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022);
International Energy Agency. (11. júla 2023). Fossil Fuels: Natural Gas. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022);
BP Statistical Review of World Energy 2022 – Full Report. [bp.com](https://www.bp.com);
Hannah Ritchie, Max Roser a Pablo Rosado (2022). „Energy“. [OurWorldInData.org](https://www.ourworldindata.org)

Newcomen: Age of Revolution. (2022). Newcomen Beam Engine. ageofrevolution.org.

Hmotnosť všetkého CO₂: NOAA. (3. júna 2022).

Carbon Dioxide Now More Than 50 % Higher Than Pre-Industrial Levels. [noaa.gov](https://www.noaa.gov).

Hmotnosť všetkých ľuďmi vytvorených predmetov: BBC. (3. júna 2022).

What is a teratonne? Human-made objects heavier than living things.

BBC Newsround. [bbc.co.uk](https://www.bbc.co.uk)

2,4 – 2,6 stupňov Celsia viz UNEP, Emissions Gap Report: UNEP. (2022).

Emissions Gap Report 2022. [unep.org](https://www.unep.org).

PREHLAD UDALOSTÍ



Zvýšenie produkcie

Hráči s najhorším osobným vplyvom na životné prostredie **môžu** zadarmo postaviť 1 hneďú elektráreň. V takom prípade dostanú z banku 1 kartu suroviny zodpovedajúcu krajine, na ktorú túto elektráreň umiestnia. Takto nemožno získať karty výskumu.



Znečistenie ovzdušia

Hráči s najhorším osobným vplyvom na životné prostredie musia umiestniť žetón škôd na životnom prostredí na 1 svoje mesto. Ak sú všetky ich mestá už znečistené, resp. doteraz nemajú žiadne mesto na hernom pláne, musia ho umiestniť na 1 svoju dedinu.



Lejaky a záplavy

Všetci hráči musia umiestniť 1 žetón škôd na životnom prostredí na niektorú svoju dedinu alebo mesto.



Prírodná katastrofa

Hráč na ťahu hodí kockami a musí umiestniť žetóny škôd na životnom prostredí na všetky diely krajín s týmto číslom. Výnimka: Ak na takej krajine stojí inšpektor, žetón škôd na

životnom prostredí sa na ňu nepridáva. Ak hráč hodí súčet „7“, hádže tak dlho, dokiaľ mu nepadne iné číslo.



Konferencia o klíme

Hráči s najlepším osobným vplyvom na životné prostredie dostanú z banku 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

Hráči s najhorším osobným vplyvom na životné prostredie musia vrátiť späť do banku 1 ľubovoľnú kartu zo svojej ruky.



Udržateľná produkcia

Hráči s najväčším počtom zelených elektrární dostanú z banku 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.



Štátna podpora

Hráči s najlepším osobným vplyvom na životné prostredie si vezmú vrchnú kartu z balíčka akčných kariet. Ak je takých hráčov viac, berú si ich v smere hodinových ručičiek, začínúc hráčom, ktorý túto udalosť vyvolal.

Prehľad: Na čo je možné použiť žetóny energie?

Žetóny energie získané z elektrární môžete kedykoľvek počas svojho ťahu použiť nasledovne:

+ : Vráťte do banku 2 žetóny energie a vezmite si odtiaľ 1 kartu ľubovoľnej suroviny alebo 1 kartu výskumu.

+ : Kúpte si skladisko: vráťte do banku 2 žetóny energie a otočte skladisko na svojej doske hráča lícom hore. Od tejto chvíle nemusíte odhadzovať karty, keď príde inšpektor, ak ich máte nanajvýš 10 (namiesto 7).

: Vráťte do banku 1 žetón energie a odstráňte z herného plánu 1 ľubovoľný žetón škôd na životnom prostredí.

: Zbúrajte 1 vlastnú hneďú elektráreň: vráťte do banku 1 žetón energie a odstráňte z herného plánu 1 svoju hneďú elektráreň.

TIRÁŽ

Autori: Klaus & Benjamin Teuber
Vývojový tím: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krütfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin a Anne Reynolds.
Ilustrácie: Ian O'Toole
Grafika: Michaela Kienle a Az Sperry
Technický vývoj produktu: Monika Schall
3D grafika: Fiore GmbH, Andreas Resch a Brea Blankenfeld
Redakcia českého vydania: Michaela Streitová
Preklad: Václav Pražák

Zvláštne poďakovanie si zaslúžia: Sebastian Castro Casas, Stephanie Newman, Donna Prior, Kelli Schmitz a Guido Teuber

© 2024 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the "CATAN Sun" mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

© 2024 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Germany

Všetky práva vyhradené.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 684365