

CATAN

ENERGIE

NECHCE SE VÁM ČÍST PRAVIDLA?
PODÍVEJTE SE NA VIDEONÁVOD.



CZ

PRAVIDLA HRY

OBSAH

HERNÍ MATERIÁL	2
PŘÍPRAVA HRY	4
... pro první partii	4
... pro pozdější partii	6
CÍL HRY	9
PŘEHLED HRY	9
PŘUBĚH HRY PODROBNĚ	9
1. Tažení žetonů událostí a případné vyvolání událostí	9
2. Získání výnosů nebo přesunutí inspektora	12
3. Obchodování, stavění, nakupování	13
KONEC HRY	20
TEMATICKÝ DOSLOV	21
PŘEHLED UDÁLOSTÍ	24
TIRÁŽ	24

Na všechny komponenty z kartonu, papíru a dřeva byly použity materiály s certifikátem FSC, zásobníky na karty jsou vyrobeny z ekologického plastu, aby byla zajištěna šetrnost k životnímu prostředí.



Od časů, kdy došlo k objevení Catanu, se toho mnoho změnilo. Z malých vesnic vyrostla impozantní velkoměsta. A tento rozvoj s sebou přináší stále rostoucí potřebu energie.

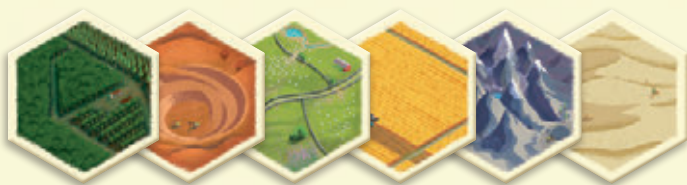
Na začátku zjistíte, jak jednoduché a zároveň levné a efektivní je stavět tepelné elektrárny a využívat fosilní paliva. Čím více ale budete do hry pronikat, tím dříve si také položíte otázku, zda byste neměli přejít na elektrárny na obnovitelné zdroje energie. Ty jsou sice dražší, ale mají pozitivní dopad na váš osobní vliv na životní prostředí, a tím pádem i na celý Catan.

Jak se rozhodnete? Budoucnost Catanu leží ve vašich rukou!

Vaše rozhodnutí budou totiž ovlivňovat průběh hry. Přílišné znečištění životního prostředí může vést ke katastrofě a tím pádem i k předčasnému konci partie. A jako by to nestačilo, budou vaše plány křížit nečekané události vyvolané znečištěním životního prostředí. Připravte se na hru nabí-
tou energií!

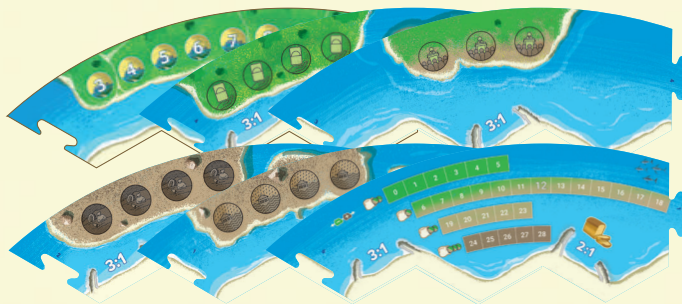
HERNÍ MATERIÁL

19 dílů krajiny



Les, vrchovina, pastvina, pole, hory, poušť

6 dílů rámu

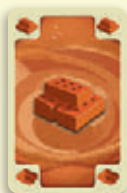


S jednou stranou pro hru 4 hráčů a jednou pro hru 3 hráčů

95 karet surovin (19 od každého druhu)



Dřevo
z lesů



Cihly
z vrchovin



Přírodní vlákna
z pastvin



Potraviny
z polí

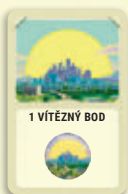


Kov
z hor



Zadní strana

20 karet výzkumu



1 vítězný bod

5x
1 vítězný bod



DOTACE

Vezmi si 2 banku
2 libovolné karty
(suroviny a/nebo
karty výzkumu).

2x Dotace



STAVBA SILNIC

Postav zdlarma
2 silnice.

2x Stavba
silnic



ZVÝŠENÍ VÝKONU

Vezmi si až 3 odpovídající
karty surovin z různých
krajín, na nichž máš své
zelené elektrárny.

2x Zvýšení
výkonu



OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ

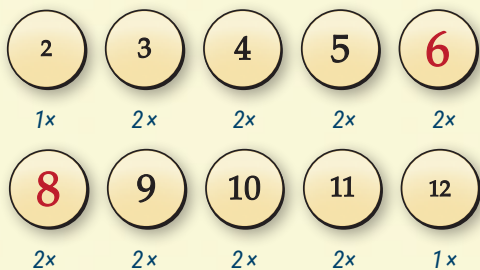
Přesuň inspekce NEBO odstraň 1 žeton škody na životním prostředí a vezmi si náhodně 1 kartu od hráče, který má stejné nebo více bodů znečištění než ty.

14x Ochrana
životního prostředí



Zadní strana

18 žetonů s čísly



2 zvláštní karty



Nejdelší obchodní trasa



Nejaktivnější ekolog

4 desky hráčů



4 skladiště



4 krabičky na figurky



(je zapotřebí je před první hrou poskládat dohromady)

1 inspektor



20 žetonů energie



16 měst (4 v každé hráčské barvě)



24 hnědých elektráren



10 žetonů škody na životním prostředí



1 ukazatel znečištění



20 vesnic (5 v každé hráčské barvě)



36 zelených elektráren



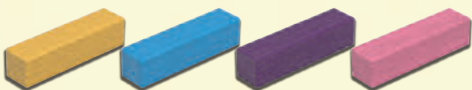
2 kostky



1 sáček



48 silnic (12 v každé hráčské barvě)



43 hnědých žetonů událostí



4 ukazatele vítězných bodů (1 v každé hráčské barvě)



36 zelených žetonů událostí

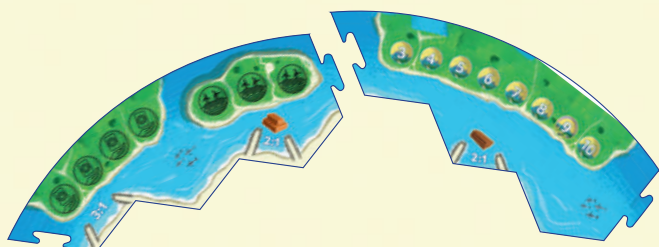


PŘÍPRAVA HRY PRO PRVNÍ PARTII

Hrajete CATAN – Energie poprvé?

Pro první partii vám doporučujeme připravit hru níže popsaným způsobem.

- 1 Natočte **díly rámu** tak, aby byl vidět počet hráčů (je znázorněn počtem velryb ve vodě: v případě hry 3 hráčů jsou vidět 3 velryby, v případě hry 4 hráčů 4 velryby). Sestavte je dohromady tak, aby se vedle sebe nacházela vždy stejná čísla (ve hře 3 hráčů písmena).



Strana se 3 velrybami je určena pro hru 3 hráčů.

Strana se 4 velrybami je určena pro hru 4 hráčů.

- 2 Rozmístěte **díly krajiny a žetony s čísly** tak, jak ukazuje obrázek vpravo.
- 3 Umístěte **ukazatel znečištění** na pole „9“ ve hře 3 hráčů, resp. na pole „12“ ve hře 4 hráčů.
- 4 **Inspektora** postavte na **poušť**.
- 5 Vedle herního plánu připravte zvláštní karty **Nejdelší obchodní trasa** a **Nejaktivnější ekolog**, **žetony škody na životním prostředí**, **žetony energie**, **kostky** a **3 přehledové karty událostí**.
- 6 Rozdělte **karty surovin** a **výzkumu** podle druhů a vložte je do zásobníků na karty. Ty umístěte tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.
- 7 Zamíchejte **akční karty** a položte je lícem dolů do poslední volné přihrádky v zásobníku na karty.
- 8 Vložte 43 **hnědých žetonů událostí** do sáčku.



Stupnice vítězných bodů

Stupnice globálního znečištění

Odkládací pole pro žetony událostí

Přehledové karty



Ukazatel
znečištění



7



1

2

4

12

10

9

8

5

3

11

8



5

9 Každý z vás si vybere jednu barvu a vezme si v ní následující herní materiál:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1 ukazatel vítězných bodů | 5 vesnic |
| 4 města | 12 silnic |
-

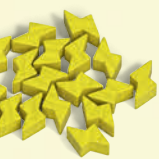
Ukazatel vítězných bodů umístěte na stupnici vítězných bodů na pole „3“.

10 Od každé barvy umístěte na herní plán 1 vesnici, 1 město a 2 silnice tak, jak ukazuje obrázek. Zbylý materiál si položte před sebe.

Poznámka ke hře 3 hráčů:
Při hře ve třech se nepoužije materiál v modré barvě.

Jestliže by chtěl někdo z vás hrát s modrou, jednoduše postavte modré figurky na místa figurek v barvě, kterou nepoužijete.

Poté pokračujte ve čtení na straně 8.



Žetony energie



Žetony škody
na životním prostředí

5

PŘÍPRAVA HRY PRO POZDĚJŠÍ PARTIE

Už máte za sebou několik partií *Energii*?

V tom případě použijte variabilní přípravu hry:

1. Natočte **díly rámu** tak, aby byl vidět počet hráčů (je znázorněn počtem velryb ve vodě: v případě hry 3 hráčů jsou vidět 3 velryby, v případě hry 4 hráčů 4 velryby). Sestavte je dohromady tak, aby se vedle sebe nacházela vždy stejná čísla (ve hře 3 hráčů písmena).

2. Zamíchejte **díly krajín** lícem dolů a rozložte je dovnitř rámu. Následně je otočte lícem nahoru.

3. Rozmístěte na díly krajín **žetony s čísly**. Nejprve je rozložte vedle herního plánu stranou s písmeny nahoru.

Poté je pokládejte v abecedním pořadí na díly krajín. Začněte u libovolného rohového dílu a pokládejte je proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Na poušť se žádný žeton s číslem nedává a její díl se při umísťování přeskočí. Nakonec otočte žetony s čísly tak, aby byla nahoře strana s číslem.

- 1 Umístěte **ukazatel znečištění** na pole „9“ ve hře 3 hráčů, resp. na pole „12“ ve hře 4 hráčů.
- 2 **Inspektora** postavte na **poušť**.
- 3 Vedle herního plánu připravte zvláštní karty **Nejdelší obchodní trasa** a **Nejaktivnější ekolog**, **žetony škody na životním prostředí**, **žetony energie**, **kostky** a **3 přehledové karty** událostí.



6

Přehledové karty

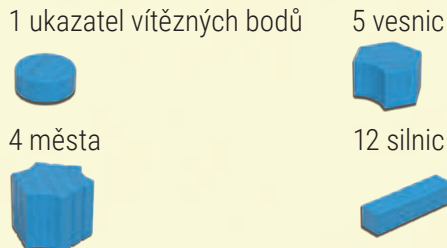


6

- 4 Rozdělte **karty surovin** a **výzkumu** podle druhů a vložte je do zásobníků na karty. Ty umístěte tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.
- 5 Zamíchejte **akční karty** a položte je lícem dolů do poslední volné přihrádky v zásobníku na karty.
- 6 Vložte 43 **hnědých žetonů událostí** do sáčku.



- 7 Každý z vás si vybere jednu **barvu** a vezme si v ní následující herní materiál:



Ukazatel vítězných bodů umístěte na stupnici vítězných bodů na pole „3“.

Fáze zakládání: Umístění figurek

Hoďte kostkami, aby se určilo, kdo bude začínat. Komu padlo nejvyšší číslo, bude jako první umisťovat na herní plán své figurky:

1. kolo

Hráč vezme jednu svou vesnici a postaví ji na libovolnou křižovatku.

Následně k ní přiloží 1 svou silnici tak, aby ležela na jedné ze 3 cest vedoucích k této vesnici.

Poté přichází na řadu ostatní hráči po směru hodinových ručiček: každý umístí 1 vesnici a z ní vycházející 1 silnici.

Při umisťování vesnic je třeba dodržet pravidlo odstupu (viz str. 16).

Pokud byste si potřebovali pravidla pro umisťování vesnic osvěžit, přečtěte si kapitolu *Stavění – vesnice* na str. 16.

2. kolo

Jakmile mají všichni hráči na herním plánu 1 vesnici s přilehlou silnicí, zahájí hráč, který svou vesnici umístil jako poslední, druhé kolo umisťování.

Vezme jedno své město a postaví ho na jakoukoli volnou křižovatku při dodržení pravidla odstupu. Následně k němu přiloží 1 svou silnici tak, aby ležela na jedné ze 3 cest vedoucích k umístěnému městu.

Poté přichází na řadu ostatní hráči proti směru hodinových ručiček: každý umístí 1 město a z něj vycházející 1 silnici.


Příprava desky hráče

Vezměte si následující herní materiál:

- 1 desku hráče
- 9 zelených elektráren
- 6 hnědých elektráren
- 1 skladiště

a připravte svou desku následovně:

Vezměte **zelené žetony událostí**.

 **Poznámka pro hru 3 hráčů:**
Odstraňte ze hry všechny zelené žetony událostí s číslem „4“ a vraťte je zpět do krabice. V partii pro 3 hráče je nebudete potřebovat.

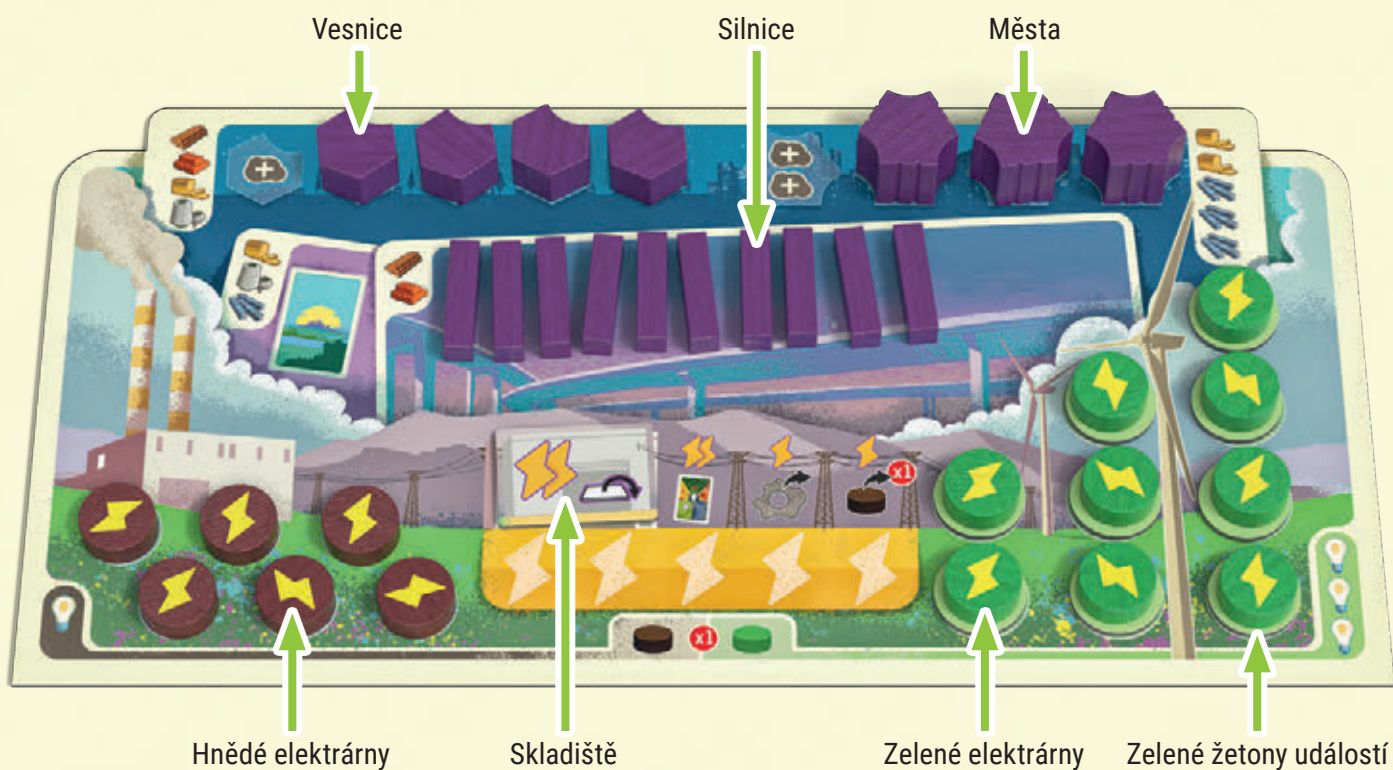
Zamíchejte všechny zelené žetony událostí lícem dolů a vezměte si náhodně 9 z nich. Nyní je umístěte – stále lícem dolů – na pole pro zelené elektrárny v pravé části vaší desky.

Postavte 9 **zelených elektráren** na 9 žetonů událostí, jež jste právě umístili na svou desku.

Postavte 6 **hnědých elektráren** na určená pole v levé části vaší desky.

Umístěte své zbývající **vesnice, města a silnice** rovněž na jim určená pole.

Položte **skladiště** lícem dolů na příslušné pole.



Takto vypadá připravená deska hráče. Stavební náklady jednotlivých součástí jsou uvedeny hned vedle určených polí.

První výnosy

Nyní obdržíte své první výnosy. Za každý díl krajiny, který sousedí s vaším městem, si vezměte 1 odpovídající kartu suroviny z banku. Navíc každý z vás dostane ještě 1 kartu výzkumu.



CÍL HRY

Existují 2 různé případy, jak může hra skončit:

- Někdo dosáhne ve svém tahu 10 vítězných bodů.
- Hra skončí předčasně, než někdo nashromáždí 10 vítězných bodů, jestliže dojde k vyprázdnění sáčku se žetony událostí a tím pádem dosáhne znečištění Catanu kritické úrovně. V takovém případě vyhrává ten, kdo díky stavbě zelených elektráren pokročil nejdále ve výzkumu energie z obnovitelných zdrojů.

RYCHLÝ PŘEHLED HRY

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Jestliže používáte přípravu hry pro první partii, hodte si nyní kostkami, abyste určili, kdo bude začínat. Prvním hráčem se stane ten z vás, komu padlo nejvyšší číslo (v případě, že je takových hráčů více, budou házet znovu tak dlouho, dokud se nedosáhne jednoznačného výsledku).

V případě variabilní přípravy herního plánu začíná ten, kdo umisťoval jako první svou vesnici.

Každý tah sestává z následujících fází:

1. Tažení žetonů událostí a případné vyvolání událostí

V závislosti na stupnici znečištění vytáhnete ze sáčku odpovídající počet žetonů událostí. Jestliže díky tomu dojde k vyvolání jedné či více událostí, vyhodnotí se v příslušném pořadí.

2. Získání výnosů nebo přesunutí inspektora

Hodíte oběma kostkami, čímž určíte výnosy pro všechny hráče. Pokud vám padne „7“, musíte přesunout inspektora.

3. Obchodování, stavění, nakupování

Můžete obchodovat s bankem nebo ostatními hráči, stavět vesnice, města, silnice a elektrárny a kupovat si karty surovin, výzkumu a akční karty.

Po těchto 3 fázích váš tah končí a na řadu přichází další hráč.

PRŮBĚH HRY PODROBNĚ

1. TAŽENÍ ŽETONŮ UDÁLOSTÍ A PŘÍPADNÉ VYVOLÁNÍ UDÁLOSTÍ

Co jsou události?

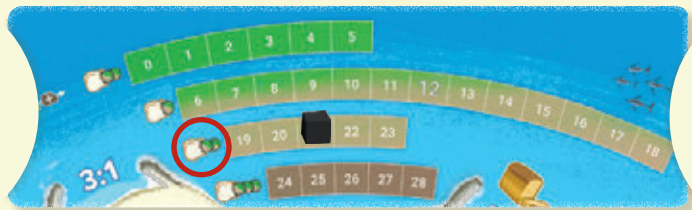
Události mohou být vyvolány žetony událostí, které si každý hráč tahá na začátku svého tahu ze sáčku. Události mohou mít nejrůznější účinky (podrobněji viz str. 24).

Na začátku hry se v sáčku nachází 43 hnědých žetonů událostí. Jakmile je sáček prázdný, hra předčasně končí bez ohledu na to, zda někdo dosáhl 10 vítězných bodů.

Jestliže chcete předčasnému konci hry zabránit, musíte stavět zelené elektrárny, díky čemuž se do sáčku dostane více zelených žetonů. Čím více bude žetonů v sáčku, tím více se odehraje tahů.

Žetony událostí

Když jste na tahu, vytáhnete si nejprve ze sáčku tolik žetonů událostí, kolik udává ukazatel znečištění na stupnici globálního znečištění. Na levém okraji stupnice je vždy uvedeno, kolik žetonů je třeba vytáhnout.

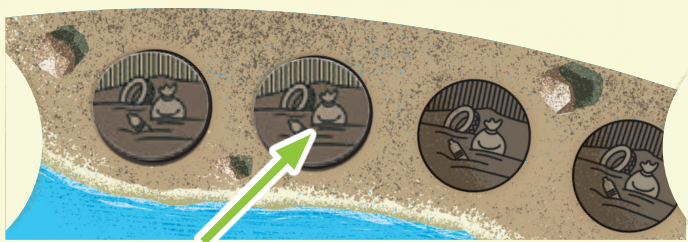


Příklad: Ukazatel znečištění se nachází na poli „21“. Proto musíte ze sáčku vytáhnout 2 žetony událostí.

Pokud si máte vytáhnout více žetonů, tahejte je **po jednom** a vždy vyhodnoťte právě vytažený žeton předtím, než budete tahat další.

Vytažený žeton položte na odkládací pole s odpovídajícím symbolem na rámu herního plánu.

Jestliže nejsou odkládací pole příslušné události dosud zcela zaplněna, k vyvolání této události nedojde a **můžete** vytáhnout další žeton událostí (je-li to nutné) nebo pokračovat k další fázi *Získání výnosů nebo přesunutí inspektora*.



Příklad: Vašek Fialový si vytáhne žeton události se symbolem „Přírodní katastrofa“ a položí ho na příslušné odkládací pole na rámu herního plánu. Protože jsou dosud obsazena pouze 2 pole ze 4, k vyvolání dané události zatím nedojde.

Vyvolání události

Jestliže položíte žeton události na poslední volné odkládací pole příslušející k dané události, dojde k jejímu okamžitému vyvolání. Vezměte všechny žetony události z odkládacích polí této události a vraťte je zpět do krabice. V této partii již nebudou nadále zapotřebí.

Přečtěte, co je k této události uvedeno na přehledové kartě, a ihned vyhodnoťte uvedené pokyny. Přehled událostí se nachází na konci těchto pravidel (str. 24).

Pokud by mělo dojít v důsledku události k posunu žetonu znečištění do části stupnice, jež vyžaduje vytažení více žetonů události, uplatní se toto zvýšení až od následujícího tahu.

Poté, co vyhodnotíte událost, pokračujte dalším žetonem události, resp. následující fází *Získání výnosů nebo přesunutí inspektora*, pokud už není třeba žádný další žeton tahat.

Prázdný sáček

Jestliže je sáček prázdný ve chvíli, kdy si máte vytáhnout žeton události, končí hra předčasně (více viz kapitola *Konec hry* na str. 20). Pokud je v sáčku méně žetonů, než si musíte vytáhnout, vytáhněte ze sáčku nejprve po jednom všechny zbývající žetony a jednotlivě je vyhodnoťte. Ihned poté hra končí. Tento případ nastane téměř jistě tehdy, pokud nikdo z vás nebude stavět žádné zelené elektrárny.

Poznámka: Smíte se kdykoli do sáčku podívat, abyste zjistili, kolik se tam ještě nachází žetonů. Při tahání žetonů událostí se však do sáčku dívat nesmíte.

Události a jejich efekty

Existuje celkem 7 různých událostí, z nichž 4 jsou vyvolány hnědými a 2 zelenými žetony události. Zbývající událost mohou vyvolat hnědé i zelené žetony události. V následujícím textu je proto budeme nazývat „hnědé“, „zelené“ a „neutrální“ události.



Hnědé události mají zpravidla negativní efekty a způsobují škody na životním prostředí na dílech krajiny, ve vesnicích a městech.

Na začátku hry se v sáčku nachází pouze hnědé žetony události.



Zelené události odměňují hráče, kteří mají nejmenší podíl na znečištění životního prostředí. Na začátku hry se zelené žetony události nachází pod zelenými elektrárnami na

deskách hráčů. Do hry se přidávají až ve chvíli, kdy jsou postaveny elektrárny, jež je dosud zakrývaly.

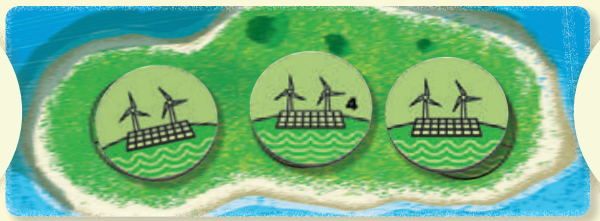


Žetony neutrální události „Konference o klimatu“ se nachází mezi hnědými i zelenými. Tato událost odměňuje hráče, již způsobují nejmenší škody na životním prostředí, a trestá hráče, kteří ho nejvíce znečišťují. Bez ohledu na barvu se všechny vytažené žetony této události pokládají na stejná odkládací pole s příslušným symbolem.

Některé události mají dopad na hráče, kteří způsobují největší/nejmenší znečištění nebo postavili nejvíce zelených elektráren. Jestliže požadovaného výsledku dosáhne více hráčů, platí událost pro všechny z nich v pořadí tahů (počínaje tím, jehož tah právě probíhá).

Jestliže ale stejného výsledku dosáhnou **všichni** hráči, nestane se nic a k vyvolání události nedojde.

Příklad: Dochází k vyvolání události „Udržitelná produkce“. Všichni hráči zkontrolují, kdo má postaveno nejvíce zelených elektráren. Katka Růžová a Vašek Fialový dosud žádnou zelenou elektrárnu nepostavili. Dan Modrý a Petr Žlutý mají postaveno po 1 zelené elektrárně. Protože Dan a Petr dosáhli stejného nejvyššího výsledku, může si každý z nich vzít z banku 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.



Příklad: Dochází k vyvolání události „Přírodní katastrofa“. Dan Modrý hodí „6“. Protože na pastvinách s číslem „6“ již stojí inspektor, lze přidat žeton škody na životním prostředí pouze na hory s číslem „6“. Kdyby se inspektor nacházel na dílu krajiny s číslem „2“ nebo „12“ a Dan by hodil jedno z těchto čísel, nepřidával by se žádný žeton škody na životním prostředí a událost by neměla žádný účinek.

Odstranění škod na životním prostředí

Existují 3 způsoby, jak odstranit škody na životním prostředí:

- **Během fáze Získání výnosů nebo přesunutí inspektora (platí pro všechny hráče):** Odstraňte žetony škody na životním prostředí ze všech vesnic, měst a žetonů s čísly, jež v tomto tahu nepřinesly žádné výnosy, ačkoli padlo odpovídající číslo. Odstraněné žetony škody na životním prostředí vraťte zpět do banku.



Škody na životním prostředí v důsledku událostí

V některých případech způsobí události škody na životním prostředí. V takovém případě se na některé herní prvky umístí žetony škody na životním prostředí. Může se jednat o vesnice, města nebo žetony s čísly.

Jestliže se na vesnici, městě nebo žetonu s číslem nachází žeton škody na životním prostředí, znamená to, že jsou zablokovány a ve fázi Získání výnosů nebo přesunutí inspektora nepřinášejí žádné výnosy, dokud není škoda opět odstraněna.

Na každé vesnici, městě a žetonu s číslem se smí nacházet vždy pouze 1 žeton škody na životním prostředí.

Jestliže se na dílu krajiny nachází inspektor (viz str. 12), nelze na její žeton s číslem přidávat žeton škody na životním prostředí. A naopak, pokud se na některém žetonu s číslem nachází žeton škody na životním prostředí, nelze na tento díl krajiny přesunout inspektora.



Příklad: Padlo „8“. Petr Žlutý nedostane kartu suroviny „cihly“ ani kartu výzkumu za své město, protože se na žetonu s číslem „8“ nachází žeton škody na životním prostředí. Místo toho odstraní žetony škody na životním prostředí z žetonu s číslem a ze svého města. Od následujícího tahu bude ze svého města opět získávat výnosy běžným způsobem.

(viz také Nepadlo „7“ – přidělování výnosů na str. 12).

Pozor: Jestliže padne číslo dílu krajiny, na němž stojí inspektor, **neodstraňují** se žetony škody na životním prostředí ze sousedících vesnic a měst.

Na vysvětlenou: Obyvatelé Catanu jsou k ruce inspektorovi a nemají čas odstraňovat škody.

- **Ve vlastním tahu** (tato možnost je dostupná pouze po fázi *Získání výnosů nebo přesunutí inspektora*): Vraťte 1 žeton energie (viz str. 24) zpět do banku. Současně vraťte zpět do banku 1 libovolný žeton škody na životním prostředí z herního plánu.
- **Ve vlastním tahu:** Zahrajte kartu *Ochrana životního prostředí* (k akčním kartám více na str. 19).

Vesnice, města a krajiny s žetony s čísly, odkud byly odstraněny žetony škody na životním prostředí, poskytují **od následujícího tahu** opět výnosy

2. ZÍSKÁNÍ VÝNOSŮ NEBO PŘESUNUTÍ INSPEKTORA

Nyní hod'te oběma kostkami a hozená čísla sečtěte.

Nepadlo „7“ – přidělování výnosů Braní výnosů

Součet hozených čísel určuje díly krajiny, které budou **všem hráčům** poskytovat výnosy.

Všichni, kdo mají svou **vesnici** u krajiny s hozeným číslem, získají za **každou** svou vesnici u této krajiny 1 kartu suroviny odpovídajícího druhu (tedy 1–3 karty surovin v závislosti na počtu sousedících vesnic).

Všichni, kdo mají své **město** u krajiny s hozeným číslem, získají za každé své město u této krajiny 1 kartu **suroviny** odpovídajícího druhu a **1 kartu výzkumu** (tedy 1–3 karty surovin a výzkumu v závislosti na počtu sousedících měst). Karty surovin a výzkumu si berete do ruky a počítají se do limitu karet v ruce, jestliže se přesouvá inspektor.

Všichni, kdo mají u své vesnice/města na krajině s hozeným číslem postavenou elektrárnu (viz str. 17), si vezmou 1 žeton energie za každou svou **elektrárnu** na krajině s hozeným číslem a umístí ho na určené místo na své desce hráče.

Přehled toho, k čemu všemu lze žetony energie využít, naleznete na str. 24.

Pozor! Nikdy nesmíte mít současně více než 5 žetonů energie. Jakmile byste měli dostat další, propadnou.



Příklad: Padlo „9“. Vašek Fialový dostane dohromady 2× kov a 1 kartu výzkumu za svou vesnici a město. Katka Růžová dostane 1× kov za svou vesnici a 1 žeton energie za svou elektrárnu. Kdyby padlo „4“, dostal by Dan Modrý 1× přírodní vlákna, 1 kartu výzkumu a 1 žeton energie, zatímco Katka 1× přírodní vlákna.

Pozor! Výjimka: Jestliže se na dílu krajiny, jejíž číslo padlo, nachází inspektor, nepřináší vesnice a města u této krajiny žádné výnosy (tj. žádné suroviny, karty výzkumu a žetony energie). Rovněž tak se nepřidělují žádné výnosy za vesnice, města a krajiny, na nichž se nachází žeton škody za životní prostředí.

Odstranění škod na životním prostředí

Jestliže jste si vzali své výnosy, zkontrolujte, zda lze odstranit žetony škody na životním prostředí. Postupujte při tom tak, jak je popsáno v kapitole *Odstranění škod na životním prostředí* na str. 11.

Padlo „7“ – přichází inspektor

Nepřidělují se žádné výnosy, zato vstupuje do hry inspektor!

Inspektoři mají mimo jiné na starost schvalování a kontrolu průmyslových zařízení a dohled nad dodržováním předepsaných podmínek. Na Catanu navštěvuje inspektor vaše města a vesnice, aby se přesvědčil, zda se plní všechna nařízení.

Inspektor blokuje produkci. Díl krajiny, na němž stojí, neposkytuje žádné výnosy (karty surovin, výzkumu a žetony energie).

Více než 7 karet

Nejprve všichni zkontrolujte, zda někdo nemá v ruce více než 7 karet (počítají se karty surovin a výzkumu). Všichni, kdo mají více než 7 karet, musí polovinu z nich odhodit a vrátit do banku (může jít o jakékoli karty). V případě lichého počtu se zaokrouhluje dolů (pokud máte např. v ruce 9 karet, musíte 4 z nich vrátit do banku).

Poznámka: Jestliže máte postavené skladiště (viz str. 19) a v ruce nanejvýš 10 karet, odhazování se vás netýká (tj. musíte vracet karty do banku, až když jich máte v ruce 11 a více).

Přesun inspektora

Následně musíte přesunout inspektora.

- Postavte figurku inspektora na jiný díl krajiny, na jejímž žetonu s číslem se nenachází žeton škody na životním prostředí. Tato krajina neposkytuje žádné výnosy, dokud se inspektor nepřesune opět jinam.
- Náhodně si vyberte 1 kartu z ruky **jednoho** hráče, který má vesnici nebo město u krajiny, kam jste inspektora přesunuli.

3. OBCHODOVÁNÍ, STAVĚNÍ, NAKUPOVÁNÍ

Pokud jste na tahu, smíte provádět v libovolném pořadí a libovolně často následující činnosti:

- Obchodovat, tj. vyměňovat suroviny a žetony energie.
- Stavět, abyste získali další vítězné body a zvýšili pravděpodobnost výnosů.
- Nakupovat, abyste získali další výhody.

Můžete tyto činnosti v rámci jedné fáze také libovolně střídat a vracet se k nim.

Obchodování

Smíte obchodovat se svými kartami surovin, výzkumu a žetony energie. Pro obchodování platí jediné omezení v počtu karet a žetonů energie, které jste schopni, resp. ochotni použít.

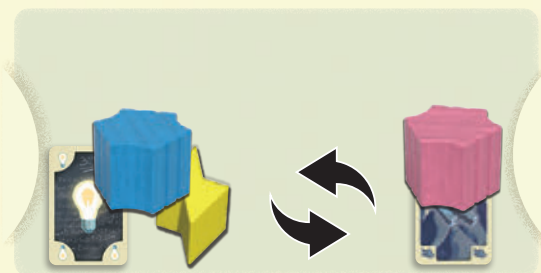
Existují 3 druhy obchodu:

Obchod se spoluhráči

Ve svém tahu smíte obchodovat (měnit karty surovin, výzkumu a/nebo žetony energie). Sdělte ostatním, co požadujete a co jste ochotni poskytnout.

Spoluhráči vám mohou rovněž činit své nabídky, na něž můžete patřičně reagovat. Mohou však obchodovat pouze s vámi, a nikoli mezi sebou navzájem.

Obchod nemusí nutně probíhat na bázi 1 : 1. Můžete požadovat nebo nabízet i více karet/žetonů energie za méně. Karty ani žetony však nelze darovat a při jedné výměně nemůžete použít stejnou surovinu nebo žeton energie na obou stranách (např. vyměnit cihly za cihly a kov).



Příklad: Dan Modrý je na tahu a chtěl by kov. Katka Růžová je ochotná se ho vzdát, požaduje za něj ale 1 kartu výzkumu a 1 žeton energie. Dan souhlasí, tak si oba vymění karty a žeton energie.

Obchod s bankem

Ve svém tahu můžete:

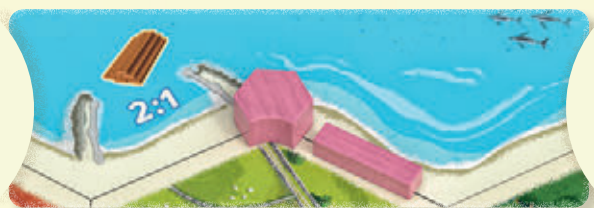
- Vyměňovat s bankem **suroviny** v poměru 4 : 1. Vraťte zpět do banku 4 karty těžby suroviny a vezměte si odsud 1 kartu jakékoli jiné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.
- Vyměňovat s bankem **karty výzkumu** v poměru 3 : 1. Vraťte zpět do banku 3 karty výzkumu a vezměte si odsud 1 kartu libovolné suroviny.
- Vyměňovat s bankem **žetony energie** v poměru 2 : 1. Vraťte zpět do banku 2 žetony energie a vezměte si odsud 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.

Obchod s přístavy

Ve svém tahu můžete měnit suroviny ve výhodnějším poměru, jestliže máte svou vesnici nebo město na místě vyhrazeném pro přístav. Výhody přístavu smíte využívat i tehdy, jestliže se na sousedící krajině a/nebo na přístavní vesnici/měště nachází žeton škody na životním prostředí. Přístav smíte začít využívat již v tahu, kdy ho postavíte.

S přístavem 3 : 1 smíte měnit libovolné suroviny v poměru 3 : 1. Vraťte zpět do banku 3 karty těžby suroviny a vezměte si odsud 1 kartu jakékoli jiné suroviny nebo 1 kartu výzkumu. V tomto přístavu nelze měnit žetony energie.

Specializovaný přístav 2 : 1 vždy uvádí, jakou konkrétní surovinu lze v tomto poměru měnit. Za 2 karty této suroviny získáte z banku 1 kartu jakékoli jiné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.



Příklad: Katka Růžová má vesnici v přístavu specializovaném na dřevo. Ve svém tahu proto smí libovolně často měnit 2x dřevo za 1 kartu jakékoli jiné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.

Stavění

Stavění umožňuje získávat více surovin a vítězných bodů. Abyste mohli něco postavit, musíte zaplatit (vrátit do banku) přesně danou kombinaci karet surovin/výzkumu a následně umístit příslušnou stavbu na herní plán.

Než si vysvětlíme jednotlivé možnosti stavění, je důležité si uvědomit, že stavění ovlivňuje životní prostředí na Catanu.

Jestliže postavíte vesnici, město nebo hnědou elektrárnu, způsobíte **znečištění**. Toto znečištění určuje váš vliv na životní prostředí, jenž se dá stanovit na základě vaší desky hráče.

Sečtěte všechny viditelné symboly (+) na své desce hráče. Ty představují vámi způsobené znečištění, k němuž dochází, jestliže stavíte vesnice, města a hnědé elektrárny.

Od výše uvedené hodnoty odečtěte počet všech viditelných symbolů (-) na své desce hráče. Ty představují váš pozitivní dopad na životní prostředí, jestliže stavíte zelené elektrárny.

Výsledek odpovídá vašemu **osobnímu vlivu na životní prostředí**. Čím je výsledek vyšší, tím větší znečištění způsobujete a tím horší je následně váš vliv na životní prostředí.



Za každý viditelný symbol (+) na své desce hráče způsobujete 1 bod znečištění.



Města mají 2 symboly (+), takže způsobují 2 body znečištění.



Za každý viditelný symbol (-) na vaší desce hráče se vámi způsobované znečištění snižuje o 1 bod.

Celkové znečištění Catanu se zaznamenává na stupnici globálního znečištění.

Co představuje stupnice globálního znečištění?

Stupnice globálního znečištění odráží znečištění životního prostředí na celém Catanu, které způsobují dohromady všichni hráči. Již na začátku hry způsobí každý 3 body znečištění za počáteční vesnice a města, jež se rovněž zanáší na stupnici globálního znečištění. Na začátku hry 3 hráčů se proto ukazatel znečištění nachází rovnou na poli „9“, v případě hry 4 hráčů na poli „12“.

Během hry můžete umístění ukazatele znečištění kdykoli zkontrolovat, pokud sečtete viditelné symboly (+) všech hráčů a od nich odečtete všechny viditelné symboly (-).



Čím dále ukazatel znečištění postoupí na stupnici, k tím většímu znečištění na Catanu dochází a tím více žetonů událostí musíte tahat ze sáčku na začátku tahu. V důsledku toho může docházet stále častěji k vyvolání událostí, jež budou mít přímý dopad na další průběh vaší hry.

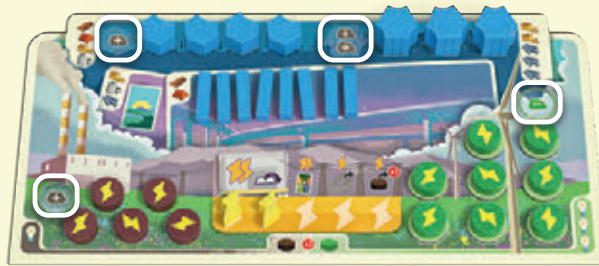
Některé události přináší efekty, které se týkají hráčů s nejpozitivnějším nebo nejnegativnějším vlivem na životní prostředí.



Příklad: Dochází k vyvolání události „Konference o klimatu“. Každý hráč proto musí určit svůj vliv na životní prostředí.



Na desce Petra Žlutého je vidět 5 symbolů (+) a 2 symboly (-). Jeho vliv na životní prostředí proto činí 3.



Na desce Dana Modrého jsou vidět 4 symboly (+) a 1 symbol (-). Jeho vliv na životní prostředí proto činí 3.



Na desce Katky Růžové je vidět 5 symbolů (+) a žádný symbol (-). Její vliv na životní prostředí proto činí 5.



Na desce Vaška Fialového je vidět 6 symbolů (+) a žádný symbol (-). Jeho vliv na životní prostředí proto činí 6.

Vaškův vliv 6 je nejhorší. Proto musí vrátit 1 svou kartu suroviny nebo výzkumu zpět do banku. Dan a Petr mají oba nejpozitivnější vliv, a proto získají z banku 1 kartu výzkumu nebo 1 kartu libovolné suroviny.

Co je možné stavět:

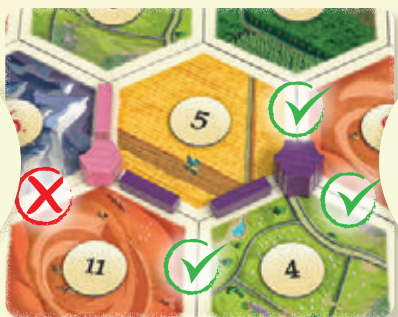
Silnice

Stavební náklady:



Silnice se staví na cestách. Cesty představují místa, kde se stýkají hrany dvou dílů krajiny, resp. díly krajiny a moře na rámu. Na každé cestě lze postavit pouze 1 silnici.

Silnici je možné přiložit pouze ke křižovatce, na níž stojí **vaše vlastní** vesnice či město, resp. na volné křižovatce, k níž už vede jiná vaše silnice. Vesnice a města jiných hráčů vám znemožňují přikládat silnice ke křižovatkám, pro cizí silnice to však neplatí.



Příklad: Vašek Fialový smí postavit silnici na zeleně označených cestách, ale nikoli na cestě označené červeně.

Nejdelší obchodní trasa



Obchodní trasou se nazývá souvislá linie silnic jednoho hráče. Mohou se na ní nacházet jeho vesnice či města, ale cizí vesnice či města ji přerušují! Jakmile někdo postaví obchodní trasu skládající se alespoň z 5 silnic

(odbočky se nepočítají), jež není přerušena cizí vesnicí nebo městem, dostane zvláštní kartu Nejdelší obchodní trasa. Jestliže se jinému hráči podaří postavit obchodní trasu z více silnic, než má aktuální vlastník této zvláštní karty, získá ji okamžitě on. V případě shodné délky si kartu ponechá její stávající držitel. Zvláštní karta Nejdelší obchodní trasa má hodnotu 2 vítězných bodů.



Příklad: Vašek Fialový má nepřerušovanou obchodní trasu tvořenou 6 silnicemi (odbočka se nepočítá), a proto vlastní Nejdelší obchodní trasu. Linie 7 silnic Katky Růžové je rozdělena fialovou vesnicí na obchodní trasy tvořené dvěma a pěti silnicemi.

Jestliže má pro přerušení nejdelší obchodní trasy více hráčů stejně dlouhé obchodní trasy, postupujte následovně:

- Pokud momentální vlastník karty Nejdelší obchodní trasa patří mezi hráče s nejdelší obchodní trasou, tuto kartu si ponechá.
- Pokud momentální vlastník karty Nejdelší obchodní trasa nepatří mezi hráče s nejdelší obchodní trasou, položí se tato karta stranou. Přidělí se následně až tomu hráči, který jako první a jediný bude mít postavenou nejdelší obchodní trasu (sestavající opět alespoň z 5 silnic).
- Tato karta se položí stranou i v tom případě, že po výše uvedeném přerušení nebude mít žádný hráč obchodní trasu skládající se alespoň z 5 silnic, tj. nebude existovat žádná „nejdelší obchodní trasa“.

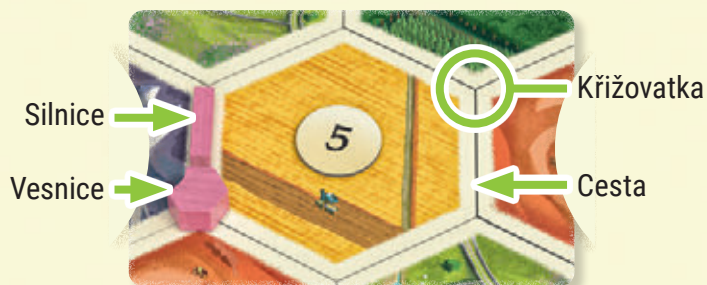
Vesnice

Stavební náklady:



Vesnici můžete postavit na křižovatce, k níž vede alespoň jedna vaše silnice.

Křižovatka je bod, kde se sbíhají tři, resp. dvě cesty.



Poznámka: Vesnice je možné stavět i na křižovatkách, jež hraničí s mořem. Rovněž tak lze podél pobřeží stavět silnice.

Při stavění je nutné dodržovat pravidlo odstupu.

Pravidlo odstupu

Vesnici lze umístit pouze tehdy, pokud 3 sousedící křižovatky NEJSOU obsazeny vesnicemi nebo městy – je jedno, komu patří.



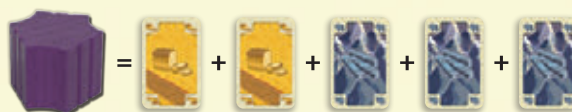
Příklad: Petr Žlutý může postavit vesnici na zeleně označené křižovatkce. Kvůli pravidlu odstupu to však není možné na červeně označených křižovatkách.

Jestliže chcete postavit vesnici, vraťte do banku požadované karty surovin, vezměte vesnici ze své desky hráče a umístěte ji na herní plán. Nyní je na vaší desce hráče vidět o 1 symbol (+) více. Na základě toho způsobujete 1 další bod znečištění a musíte posunout ukazatel znečištění na stupnici globálního znečištění o 1 pole dále.

Každá vesnice má hodnotu 1 vítězného bodu. Jakmile postavíte vesnici, posuňte svůj ukazatel vítězných bodů na stupnici o 1 pole vpřed.

Město

Stavební náklady:



Město je možné postavit pouze rozšířením vaší vesnice. Vraťte do banku požadované karty surovin a vybranou vesnici přesuňte z herního plánu zpět na svou desku hráče. Ze své desky hráče naopak vezměte město a nahraďte jím určenou vesnici.

Uprázdňené pole pro město na desce hráče nyní zviditelňuje 2 symboly (+), takže máte o 1 symbol více než předtím (vrácená vesnice opět 1 symbol zakryla). Proto posuňte odpovídajícím způsobem ukazatel znečištění na stupnici globálního znečištění.

Každé město má hodnotu 2 vítězných bodů. Jakmile postavíte město, posuňte svůj ukazatel vítězných bodů na stupnici o 1 pole vpřed (odebraná vesnice měla sama o sobě hodnotu 1 vítězného bodu, který už nyní nemáte). A protože město má hodnotu 2 vítězných bodů, stačí posunout ukazatel vítězných bodů o 1 pole.

Jestliže u vesnice, jež byla rozšířena na město, stojí elektrárna, zůstane na místě a od této chvíle je součástí města.

Elektrárny

Elektrárny poskytují energii ve formě žetonů, které lze použít pro získání karet surovin, výzkumu a dalších výhod.

Elektrárny, jež využívají fosilní paliva (v textu se o nich rovněž mluví jako o „hnědých“ elektrárnách), jsou sice levnější a poskytují žetony energie, ale zároveň působí nepříznivě na životní prostředí.

Můžete však ovlivňovat životní prostředí i kladně, pokud budete investovat do zelené energie a stavby zelených elektráren, jež poskytují stejné množství žetonů energie. Na jednu stranu jsou sice dražší než hnědé, ale současně jsou ekologicky šetrné a zlepšují váš osobní vliv na životní prostředí.

Ve svém tahu ve fázi *Obchodování, stavění, nakupování* můžete postavit **nanejvýš 1 elektrárnu**, tj. 1 hnědou nebo 1 zelenou.

Poznámka: Jestliže jste již na začátku svého tahu postavili elektrárnu v důsledku vyvolané události, můžete i přesto postavit ve fázi *Obchodování, stavění, nakupování* ještě jednu další.

Elektrárna se staví přímo vedle města nebo vesnice na dílu krajiny. Vráťte do banku požadované karty výzkumu, vezmete elektrárnu ze své desky hráče a přidáte ji na herní plán. Zasuňte ji do výřezu na figurce své vesnice nebo města.



U každé vesnice lze postavit nanejvýš 1 elektrárnu (figurka vesnice má pouze jeden výřez). Natočte figurku vesnice tak, aby výřez směřoval na krajinu, kde chcete elektrárnu postavit.



U každého města lze postavit nanejvýš 3 elektrárny (figurka města má 3 výřezy). Na každém ze tří dílů krajiny, jež město obklopují, může mít toto město nanejvýš 1 elektrárnu.




Příklad: Petr Žlutý a Dan Modrý mají každý jedno město. Oba smějí postavit po 1 elektrárně na každém dílu krajiny, jenž s jejich městem sousedí.

Elektrárnu je možné postavit pouze na dílu krajiny, kde se nachází žeton s číslem. Nemůže proto stát na poušti nebo na moři na rámu.



Elektrárny lze stavět u vesnic a měst i na dílech krajiny, kde se nachází inspektor.

Jestliže padne číslo krajiny s elektrárnou, získáte 1 žeton energie. Ten je možné použít kdykoli během fáze *Obchodování, stavění, nakupování* (viz str. 24).


Hnědé elektrárny

 V hnědých elektrárnách se získává energie z uhlí, plynu a ropy. Používání těchto fosilních paliv má velký vliv na životní prostředí. Kromě jiného vede ke znečištění ovzduší, škodám způsobeným těžbou, kyselým deštěm a uvolňuje do atmosféry skleníkové plyny, jež mění klima. Více informací k této problematice najdete na konci těchto pravidel (viz str. 21).

Z tohoto důvodu znamená stavba hnědé elektrárny 1 bod znečištění na stupnici globálního znečištění.

Stavební náklady:  = 

Při stavbě hnědé elektrárny vraťte zpět do banku 1 kartu výzkumu a postavte jednu hnědou elektrárnu vedle některé své vesnice nebo města.

Stavbou hnědé elektrárny způsobujete další znečištění. Na vaší desce hráče je nyní vidět o 1 symbol  více, proto posuňte ukazatel znečištění o 1 pole vpřed.


Zbourání hnědé elektrárny

Jednou za svůj tah (ale až po hodu kostkami) smíte zbourat 1 hnědou elektrárnu, kterou jste již dříve postavili.

V takovém případě vraťte do banku 1 žeton energie, odeberte vybranou hnědou elektrárnu z herního plánu a postavte ji opět na svou desku. Díky tomu se rovněž o 1 zlepší váš osobní vliv na životní prostředí, neboť nyní je jeden z vašich viditelných symbolů (+) opět zakryt elektrárnou.

Rovněž tak způsobujete o 1 bod znečištění méně. Posuňte tedy ukazatel znečištění na stupnici globálního znečištění o 1 pole zpět.

Zelené elektrárny

 Zelené elektrárny vyrábí energii z obnovitelných zdrojů, například větru, slunečního záření nebo vody. Díky opakovanému využívání obnovitelných zdrojů se snižuje spotřeba fosilních paliv, což má pozitivní dopad na životní prostředí. Více informací k této problematice naleznete na konci těchto pravidel (viz str. 21).

Z těchto důvodů snižuje v této hře stavba zelených elektráren znečištění a pohybuje ukazatelem znečištění na stupnici zpět.

Stavební náklady:  =  +  + 

Při stavbě zelené elektrárny vraťte zpět do banku 3 karty výzkumu a postavte jednu zelenou elektrárnu vedle některé své vesnice nebo města.

Stavbou zelené elektrárny se znečištění zmenšuje. Na vaší desce hráče je nyní vidět o 1 symbol (-) více, proto posuňte ukazatel znečištění o 1 pole zpět. Nakonec vezměte žeton události, který dosud ležel pod právě postavenou zelenou elektrárnou, a přidejte ho do sáčku.

Poznámka: Všimli jste si, že se při extrémně nízkém globálním znečištění tahají ze sáčku rovněž 2 žetony události? Abyste se do této situace dostali, musí hodně z vás intenzivně investovat do zelených technologií. Díky tomu se do sáčku dostanou další zelené žetony události a události, k nimž může takto dojít, mohou mít zejména pro tyto hráče spíše pozitivní efekt.



Příklad: Petr Žlutý postavil město u vrchoviny s číslem „8“. Na této krajině později přistaví ke svému městu zelenou elektrárnu. Vrať 3 karty výzkumu zpět do banku a posune ukazatel znečištění na stupnici o 1 pole zpět.

Poté přijde na tah Vašek Fialový a hodí „8“. Petr dostane 1x cihly, 1 kartu výzkumu a 1 žeton energie.

Poznámka: Zelené elektrárny sice stojí více karet výzkumu než hnědé, ale jsou symbolem růstu provázeného menším znečištěním. Je jen na vás, kdy a kterou elektrárnu postavíte...




Poznámka ke stupnici globálního znečištění

Ve vzácném případě, kdy by se měl ukazatel znečištění přesunout za poslední pole stupnice, zůstane jednoduše na posledním poli až do doby, dokud znečištění opět nepoklesne na méně než 20 bodů znečištění v hře 3 hráčů, resp. 28 bodů znečištění ve hře 4 hráčů.

V ještě vzácnějším případě, kdy by se měl ukazatel znečištění přesunout před první pole stupnice, zůstane jednoduše na prvním poli až do doby, dokud znečištění nevzroste alespoň na 1 bod.

Nakupování

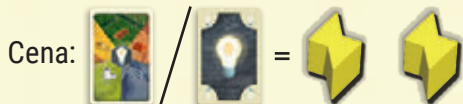
Skladiště

Cena:  =  + 

Jestliže si chcete postavit skladiště, vraťte zpět do banku 2 žetony energie a otočte skladiště na své desce hráče lícem nahoru.

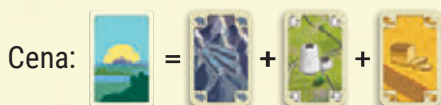
Díky skladišti můžete mít v ruce až o 3 karty více (tj. až 10 karet), když se řeší odhazování karet v případě, že padne „7“. Karty vracíte do banku teprve tehdy, pokud jich máte v ruce 11 a více.

Karta suroviny nebo karta výzkumu



Vraťte zpět do banku 2 žetony energie a vezměte si odsud 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.

Akční karta



Pokud si chcete koupit akční kartu, vraťte do banku odpovídající karty surovin a vezměte si vrchní kartu z balíčku akčních karet. Tuto kartu udržujte v tajnosti, dokud ji nezahrajete.

Akční karty se nepovažují za karty v ruce, a proto se nepočítají, když padne „7“.

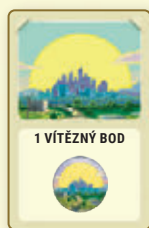
Hraní akční karty

Kdykoli ve svém tahu smíte zahrát **právě 1 akční kartu** – tedy i před hodem kostkami. Jestliže hrajete akční kartu před hodem, musíte to provést ještě dříve, než budete tahat žetony událostí.

Nemůžete zahrát akční kartu ve stejném tahu, kdy si ji koupíte nebo získáte v důsledku události (výjimku představují karty s vítězným bodem, viz níže).

Zahranou akční kartu nechte ležet lícem nahoru před sebou.

Ve hře se objevují následující akční karty:



Vítězný bod (5x)

Každá tato akční karta má hodnotu 1 vítězného bodu. Karty s vítěznými body nechávajíte ležet před sebou lícem dolů. Hrajete (tj. otáčíte) je během svého tahu ve chvíli, kdy dosáhnete 10 vítězných bodů. V takovém případě jich můžete zahrát i více najednou včetně karty s vítězným bodem, kterou jste si v daném tahu koupili (a která vám přinesla vytožený 10. bod).



Stavba silnic (2x)

Smíte postavit zdarma 2 silnice podle výše uvedených pravidel.



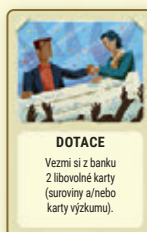
Zvýšení výkonu (2x)

Vezměte si 1 kartu suroviny **až ze 3 různých** dílů krajiny.

Podmínka: Na každé této krajině musíte mít postavenou zelenou elektrárnu.



Příklad: Dan Modrý má 2 zelené elektrárny v jedné horách a 1 na pastvině. Když zahraje akční kartu Zvýšení výkonu, vezme si z banku 1x kov a 1x přírodní vlákna.



Dotace (2x)

Vezměte si z banku 2 karty libovolných surovin a/nebo výzkumu.



Ochrana životního prostředí (14x)

Po zahrání této karty máte na výběr z následujících možností:

- Přesuňte inspektora na jiný díl krajiny, na jejímž žetonu s číslem se nenachází žeton škody na životním prostředí, a vezměte si náhodně 1 kartu z ruky od některého hráče, který má u dané krajiny svou vesnici nebo město.

nebo

- Inspektora nepřesuvejte, ale odstraňte z herního plánu (ze žetonu s číslem, vesnice nebo města) libovolný žeton škody na životním prostředí. Poté si vezměte náhodně 1 kartu z ruky od některého hráče, který má stejný nebo horší vliv na životní prostředí než vy. Tuto možnost si smíte zvolit jen tehdy, pokud se na herním plánu nachází alespoň 1 žeton škody na životním prostředí, který lze odstranit.

Nejaktivnější ekolog



Hráč, který bude mít jako první před sebou lícem nahoru 3 karty Ochrana životního prostředí, si vezme zvláštní kartu Nejaktivnější ekolog, jež má hodnotu **2 vítězných bodů**. Jestliže se jinému

hráči podaří zahrát více karet Ochrana životního prostředí, než má aktuální vlastník této zvláštní karty, získá ji okamžitě on. V případě shodného počtu si kartu ponechá její stávající držitel.

Poznámka: Na rozdíl od akční karty s vítězným bodem nemůžete kartu Ochrana životního prostředí zahrát ve stejném tahu, kdy si ji koupíte, i kdybyste takto mohli získat zvláštní kartu Nejaktivnější ekolog a tím i potřebných 10, resp. 11 vítězných bodů. Musíte počkat až do svého následujícího tahu (a doufat, že vás mezitím nikdo nepředběhne).

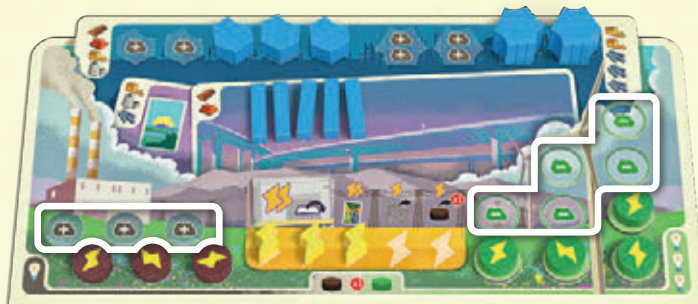
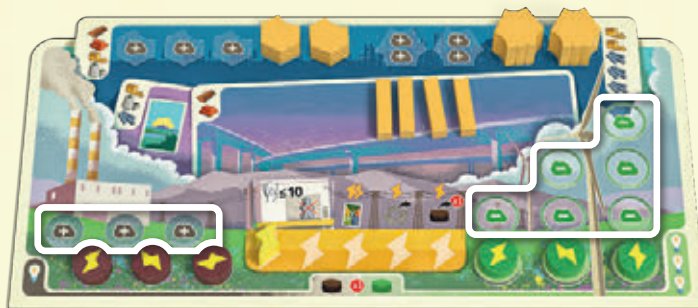
Konec tahu

Jakmile zakončíte fázi *Obchodování, stavění, nakupování*, je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček. Předejte mu sáček se žetony událostí, aby mohl zahájit svůj tah fázi *Tažení žetonů události a případné vyvolání událostí*.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy nastane jedna ze dvou níže popsanych situací:

- Pokud hráč, který je právě na tahu, má dohromady alespoň 10 vítězných bodů. V tomto případě se stává vítězem.
- Pokud má hráč na začátku svého tahu vytáhnout žeton událostí ze sáčku, ale již tam žádný nezbývá. Jestliže má hráč na začátku svého tahu vytáhnout ze sáčku žetony událostí, ale není jich tam dostatečný počet, hra končí. V tomto případě mohou zvítězit pouze hráči, kteří mají postaveno více zelených než hnědých elektráren. Vyhrává ten z nich, kdo má největší rozdíl mezi zelenými a hnědými elektrárnami (odečtete počet hnědých elektráren od počtu zelených elektráren).



Příklad: Ve chvíli, kdy došlo k předčasnému ukončení hry, mají hráči postaveny následující elektrárny: Petr Žlutý 6 zelených a 3 hnědé, Dan Modrý 5 zelených a 3 hnědé a Katka Růžová žádnou zelenou, ale zato 5 hnědých. Vítězem se stává Petr, protože jeho rozdíl (3) je vyšší než u Dana (2) a Katky (-5).

V případě shodného rozdílu vítězí hráč s více vítěznými body. Jestliže nemá žádný hráč více zelených než hnědých elektráren, všichni prohrávají.

CATAN – ENERGIE – TEMATICKÝ DOSLOV

Hra *CATAN – Energie* přenáší ostrov Catan přes průmyslovou revoluci na práh současného energetického obratu. Lidé nyní chápou rizika, která představuje pro civilizaci a planetu převládající forma výroby energie z fosilních paliv. Je jim jasné, že změna ve způsobu získávání energie je nevyhnutelná.

ENERGETICKÝ OBRAT

Na počátku 18. století zkonstruoval Thomas Newcomen v Anglii parní stroj, který předznamenal moderní dobu. Sloužil k čerpání vody z hlubin uhelných dolů, aby se v nich mohlo pokračovat v těžbě. Parní stroj představoval pro společnost revoluci: stál na počátku železnice, paroplavby a v 19. století výroby elektřiny.

Díky rozvoji parních turbín se stalo uhlí nejdůležitější surovinou pro výrobu elektrického proudu. I dnes pochází zhruba jedna třetina elektřiny z uhlí a v roce 2021 se na výrobu elektrického proudu použilo více uhlí než kdykoli předtím. V poslední době se k výrobě elektřiny používá rovněž zemní plyn a v nepatrné míře i ropa. Tato tři fosilní paliva slouží dnes v celosvětovém měřítku k produkci téměř dvou třetin elektrického proudu (a zároveň k výrobě více než 80 % veškeré energie, včetně energie pro dopravu, topení a fungování průmyslu).

Používání fosilních paliv však nevedlo pouze k lokálnímu znečištění ovzduší, škodám způsobeným těžbou, kyselým deštům a záplavám, ale i k uvolňování velkého množství oxidu uhličitého (CO₂), metanu a dalších skleníkových plynů do atmosféry, což proměnilo i zemské klima.

Od doby, kdy lidé začali spalovat fosilní paliva, jsme vypustili do atmosféry více než bilion tun CO₂. To přibližně odpovídá masě všech lidmi vytvořených staveb a předmětů, jež vznikly mezi lety 1900 a 2020. Díky tomu se již Země oteplila o 1,2 stupně Celsia a vědci soudí, že podle údajů Programu o životním prostředí

OSN (UNEP) tato hodnota vzroste na 2,4 až 2,6 °C. To povede k narušení srážkového a zemědělského cyklu, značnému zvýšení hladiny oceánu a záplavám na pobřeží, ničení korálových útesů, tání ledovců a mořského ledu a k dalším katastrofálním změnám. Aby zůstalo oteplení omezeno na uvedenou hodnotu (a zabránilo se tak dalšímu zvyšování teploty a ještě horším následkům), bude zapotřebí razantního energetického obratu, v jehož rámci lidé rezignují na fosilní paliva a do roku 2050 dosáhnou „civilizace čisté nuly“.

„Čistá nula“ se vztahuje na veškeré emise skleníkových plynů, které lidstvo produkuje. Některá fosilní paliva se sice budou i nadále používat, ale ve scénáři „čistá nula“ budou vytvořené skleníkové plyny neutralizovány, například obnovou povrchu (pomocí nových stromů a dalších rostlin, jež spotřebovávají CO₂ při fotosyntéze), průmyslovým odbouráváním CO₂, geologickým ukládáním nebo zpracováním na produkty jako je cement. Energetický obrat však především vyžaduje drastické snížení produkce energie z tepelných elektráren, přičemž uhlí, zemní plyn a ropu nahradí obnovitelné zdroje jako vítr, sluneční záření, zemské teplo a voda. Mnoho zemí a firem se v rámci jednání na každoročních mezinárodních konferencích o změně klimatu (Climate Conference of the Parties, Climate COP) přihlásilo ke snižování emisí. Desítky zemí se již dokonce zavázaly k „čistě nulovým emisím“ (zpravidla do roku 2050). Ovšem od současného využívání energie k dosažení čistě nulových emisí povede ještě dlouhá cesta.





TEPELNÉ ELEKTRÁRNY

V naší hře využívají tepelné elektrárny fosilní paliva a každá z nich způsobuje 1 bod znečištění. Existuje řada forem znečištění, jež mají na svědomí tepelné elektrárny, mimo jiné smog, kyselý déšť, záplavy a emise skleníkových plynů.

- **Smog:** Tato směs škodlivých látek a částic, která vzniká při spalování fosilních paliv, vytváří nejen opar, ale způsobuje i řadu zdravotních obtíží jako rakovinu plic, emfyzém nebo astma.
- **Kyselý déšť:** Při spalování uhlí se uvolňuje oxid siřičitý a oxidy dusíku. Ty reagují s vodou v atmosféře a vytváří kyselé sloučeniny, jež pak dopadají na povrch během srážek. Kyselý déšť škodí lesům, rostlinám, půdě, pěstovaným plodinám a vodním tvorům. Dokáže narušit i kámen a ocel, čímž dochází k poškozování budov a mostů.
- **Skleníkové plyny:** Oxid uhličitý a další skleníkové plyny, jež vznikají při spalování uhlí, se dostávají do atmosféry. To vede ke globálnímu oteplování, jelikož tyto plyny zadržují teplo a brání jeho rozptýlení ve vesmíru. A jelikož je CO_2 kyselý, zvyšuje i kyselost oceánů, protože se v nich ukládá. To může vést k záplavám, suchu a častým přírodním katastrofám. Od počátku průmyslové revoluce jsou povrchové oceánské vody o 30 % kyselejší. Kvůli tomu se zpomaluje růst mořských živočichů a dochází k poškozování jejich schránky a celkově tělesného povrchu. Týká se to nejen korálů a dalších tvorů, již mají schránky, ale i mikroorganismů, které jsou základem mořského potravního řetězce. To má zase dopad na to, jak se daří mořským živočichům na všech úrovních tohoto řetězce.

Hnědé elektrárny sice zajišťují pro Catan stabilní přísun energie, protože fosilní paliva na rozdíl od obnovitelných zdrojů energie nepodléhají přírodním vlivům, jako je intenzita větru nebo slunečního záření. Zároveň však spalování fosilních paliv vede ke znečištění životního prostředí, které představuje 1 bod znečištění, jež může mít škodlivý dopad na vesnice, města a okolní krajinu.



OBNOVITELNÁ ENERGIE

V posledních letech bylo dosaženo značných pokroků na poli obnovitelné energie, zejména solární, kdy se sluneční záření mění přímo na elektrický proud, a větrné, kdy vítr pohání turbínu, jež následně vyrábí elektrický proud (stejně jako při výrobě páry). Při získávání elektřiny ze sluneční a větrné energie nedochází k zatěžování životního prostředí ve formě smogu, kyselých dešťů nebo klimatických změn. Avšak tato zařízení způsobují sekundárně rovněž rozsáhlé poškození životního prostředí, protože se neobejdou bez těžby písku, kovů a vzácných prvků (jako je např. lithium), jež jsou zapotřebí k výrobě panelů, turbín a baterií, které se v nich používají.

V naší hře (zelené) elektrárny na obnovitelné zdroje nejenže nezpůsobují žádné znečištění životního prostředí, ale navíc ještě 1 bod znečištění ubírají. Jak je to možné? Existují tři způsoby, jak toho dosáhnout: pomocí technologií, postupů na přírodní bázi a sníženou spotřebou energie.

- **Technologie:** CO_2 je možné zachytávat již při samotné produkci energie. Jestliže zdroj energie představují fosilní paliva, je získaná energie uhlíkově neutrální. Pokud se jako palivo pro výrobu energie používá biomasa (například zbytky ze zemědělské výroby) a CO_2 vzniklý při spalování by se jímal, jednalo by se o uhlíkově negativní zdroj energie. Tento proces však vyžaduje značné množství energie a sekvestrační technologie se dosud nachází ve stádiu vývoje. To je také jeden z důvodů, proč v naší hře stojí zelené elektrárny 3 karty výzkumu.
- **Postupy na přírodní bázi:** Další scénář předpokládá, že v blízkosti větrných turbín a solárních parků vzniknou prostranství, jež budou sloužit k ozdravení krajiny a zachycování CO_2 . Tato řešení na přírodní bázi mají za cíl, aby nové stromy, regenerující se půdy a traviny s hluboko prorůstajícími kořeny, jež ozdravují poničenou zeminu, opět vyrovnaly pokles množství uhlíku. K němu dochází často v důsledku těžby, odlesňování, konvenčního zemědělství a rozvoje měst. Protože příroda odebírá uhlík z ovzduší, znamená to všeobecné snižování množství skleníkových plynů.

- **Snížení spotřeby energie:** S přechodem na nové formy energie, které vykazují nižší hustotu než fosilní paliva, budou lidé muset svou spotřebu odpovídajícím způsobem snížit, aby dokázali vyjít s menším množstvím energie. Kombinací změn životního stylu (např. většího používání jízdních kol na úkor automobilů), nových technologií (např. budov šetrných k životnímu prostředí, jež potřebují k vytápění a klimatizaci výrazně méně energie) a dalších vynálezů by bylo možné výrazně snížit spotřebu energie a tím i celkovou zátěž životního prostředí.

Stále ještě se nalézáme v raném stádiu vývoje, kdy výroba obnovitelné energie skutečně snižuje zatížení životního prostředí. Proto jsou tyto regenerativní inovace ve hře *CATAN – Energie* náročnější na výzkum, ale jdou hráčům i krajíně k duhu, protože snižují znečištění životního prostředí. Rovněž tak technologie k získávání energie se neustále vylepšují, ale není to zadarmo. Skladiště, do nichž mohou hráči investovat, odráží právě tyto pokroky.



VESNICE A MĚSTA

Proč vesnice a města na Catanu přispívají ke znečištění životního prostředí? Tak jako by mohla teoreticky existovat zelená energie, mohla by stejně dobře existovat i zelená města.

V současné době však města vyžadují spoustu energie, většinou z fosilních zdrojů, aby mohla fungovat – na zajištění chodu průmyslu, dopravy a topení. I kdyby se elektrický proud získával zcela ekologicky, docházelo by přesto ve vesnicích a městech i nadále k značnému znečišťování životního prostředí. Není divu, že města s větším počtem obyvatel a průmyslem způsobují rozsáhlejší znečištění než vesnice, což ve hře odráží 1, resp. 2 body znečištění. V budoucnu snad budou města doopravdy udržitelná, fungující na bázi energie z obnovitelných zdrojů, s dopravou založenou více na lidské síle, s budovami navrženými tak, že budou uhlíkově neutrální, se zelení nahrazující parkoviště a se zelenými střechami, jež budou utvářet vzhled města. Ale k tomu povede ještě dlouhá cesta.

ZDROJE POUŽITÉ PŘI TVORBĚ TEMATICKÉHO DOSLOVU

Autor tematického doslovu: Erik Assadourian

Data vztahující se k energii a životnímu prostředí:

International Energy Agency. (11. července 2023). Fossil Fuels: Coal. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022);

International Energy Agency. (11. července 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.

Hmotnost veškerého CO₂: NOAA. (3. června 2022).

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

Hmotnost všech lidmi vytvořených předmětů: BBC. (3. června 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 stupňů Celsia viz UNEP, Emissions Gap Report: UNEP. (2022).

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

PŘEHLED UDÁLOSTÍ



Zvýšení produkce

Hráči s nejhorsším osobním vlivem na životní prostředí **smí** zdarma postavit 1 hnědou elektrárnu. V takovém případě dostanou z banku 1 kartu suroviny odpovídající krajině, na niž tuto elektrárnu umístí. Takto nelze získat karty výzkumu.



Znečištění ovzduší

Hráči s nejhorsším osobním vlivem na životní prostředí musí umístit žeton škody na životním prostředí na 1 své město. Pokud jsou všechna jejich města již znečištěna, musí ho umístit na 1 svou vesnici.



Lijáky a záplavy

Všichni hráči musí umístit 1 žeton škody na životním prostředí na některou svou vesnici nebo město.



Přírodní katastrofa

Hráč na tahu hodí kostkami a musí umístit žetony škody na životním prostředí na všechny díly krajiny s tímto číslem. Výjimka: Pokud na takové krajině stojí inspektor, žeton škody na životním prostředí se na ni nepřidává. Jestliže hodí „7“, hází tak dlouho, dokud mu nepadne jiné číslo.



Konference o klimatu

Hráči s nejlepším osobním vlivem na životní prostředí dostanou z banku 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.

Hráči s nejhorsším osobním vlivem na životní prostředí musí vrátit zpět do banku 1 libovolnou kartu ze své ruky.



Udržitelná produkce

Hráči s největším počtem zelených elektráren dostanou z banku 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.





Státní podpora


Hráči s nejlepším osobním vlivem na životní prostředí si vezmou vrchní kartu z balíčku akčních karet. Jestliže je takových hráčů více, berou si je po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který tuto událost vyvolal.


Přehled: K čemu je možné použít žetony energie?

Žetony energie, získané z elektráren, můžete kdykoli během svého tahu použít následovně:

 : Vraťte do banku 2 žetony energie a vezměte si odsud 1 kartu libovolné suroviny nebo 1 kartu výzkumu.

 : Kupte si skladiště: vraťte do banku 2 žetony energie a otočte skladiště na své desce hráče lícem nahoru. Od této chvíle nemusíte odhazovat karty, když dorazí inspektor, pokud jich máte nanejvýš 10 (místo 7).

 : Vraťte do banku 1 žeton energie a odstraňte z herního plánu 1 libovolný žeton škody na životním prostředí.

 : Zbourejte 1 vlastní hnědou elektrárnu (jednou za tahu): vraťte do banku 1 žeton energie a odstraňte z herního plánu 1 svou hnědou elektrárnu.

TIRÁŽ

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

Zvláštní poděkování si zaslouží: 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

Všechna práva vyhrazena.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 684365