

© 2021 CATAN GmbH, CATAN, The Settlers of CATAN, CATAN Logic Puzzle and the "CATAN Sun" mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).
Všechna práva vyhrazena.

Published by Asmodee Group
under license from Funko, LLC.

Albi

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

Máte chybějící nebo
poškozenou komponentu?
Napište nám na info@albi.cz,
rádi Vám zdarma zašleme novou!

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



CATAN

LOGICKÁ HRA

PRAVIDLA

„Země na obzoru!“

Po měsících strávených na moři se na obzoru objevuje váš cíl: ostrov Catan. Ačkoli je obloha zamračená, z ostrova vyzařuje malebnost a příslib šťastné budoucnosti. Jeho vysoké skalnaté vrcholky, husté lesy a žírné pastviny svědčí o zdejších proslulém přírodním bohatství.

Všechny příběhy o Catanu v sobě skrývají poselství plné naděje: i s malým množstvím surovin zde každý může dosáhnout blahobytu. Přicházíte s touhou po dobrodružství a po novém životě. Věříte, že zde najdou uplatnění vaše dovednosti v plánování a obchodování.

Když se vyloďte v přístavu, přivítá vás jeho správce varováním: „Dávejte si pozor na zloděje! Je o nich známo, že v těchto končinách přepadají karavany.“

Na okamžik zaváháte. Že by bylo chybou vydat se sem?

Poté se však nebe rozjasní. Paprsky slunce prorazí skrze mraky a v jejich záři se pole s pšenicí promění v záplavu zářícího zlata.

Usmějete se a jste opět plni nadějí. Ať už přijde cokoli, Catan bude prosperovat.

Součásti

Pravidla

- 1 úložná krabice
s herním plánem na víku
- 40 karet hádanek
- 30 plastových dílků:
- 10 obchodních cest
- 5 zlodějů
- 5 rytířů
- 5 vesnic
- 5 měst
- 2 řeky
- 1 poušť



Řešení hádanek

K vyřešení hádanky je zapotřebí spojit **VŠECHNY** vesnice a města za použití **VŠECH** obchodních cest a rytířů uvedených na kartě hádanky. Jakmile hádanku vyřešíte, podívejte se na druhou stranu karty, abyste zkontrolovali, zda bylo vaše řešení správné.



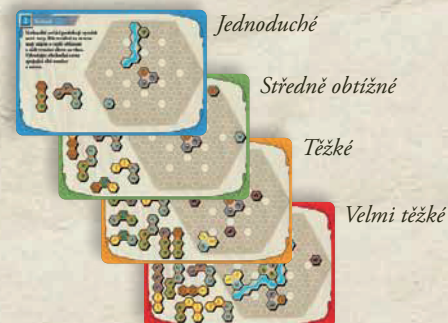
Podstata hry

Stáváte se odvážlivci, kteří mají v úmyslu vybudovat síť obchodních cest mezi catanskými osadami. Díky karavanám, jež budou po těchto cestách putovat, budou vznikat nové vesnice a města, přicházet noví rytíři a obyvatelům ostrova se bude dařit stále lépe.

Každá hádanka představuje jednu etapu ve vašem celkovém plánu. Na její kartě najdete počáteční situaci, cíl a potřebné dílky, které jsou k dokončení dané obchodní cesty zapotřebí.

Příprava

Vyberte si kartu hádanky a umístěte na herní plán všechny počáteční dílky, jak udává tato karta. Hádanek můžete luštit jednu po druhé v uvedeném pořadí nebo nezávisle na sobě. Vezměte si k ruce všechny dílky, které karta hádanky požaduje. Nyní jste připraveni k budování obchodní cesty.



Počáteční dílky

Počáteční dílky představují terén, města, vesnice a nebezpečí, které daná hádanka obsahuje. Jakmile jsou umístěny, NESMÍ se s nimi dále hýbat.

Dílky vesnic a měst

Catanské vesnice a města představují místa, kde obyvatelé Catanu žijí, pracují a obchodují.

Aby bylo možné hádanku úspěšně vyřešit, musí být všechny vesnice a města propojeny dílky obchodních cest.



Dílek vesnice

Dílek města

Dílky zlodějů

Zloději žijí v divočině a číhají na karavany, aby je mohli přepadnout.



Dílek zloděje

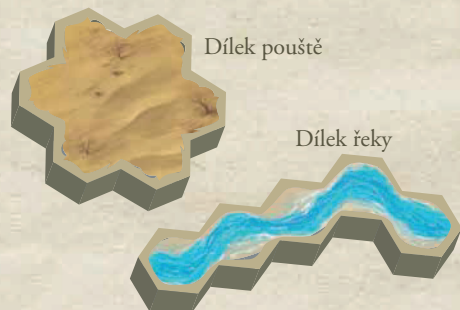
Obchodní cestu nikdy nemůžete umístit tak, aby sousedila se zlodějem. Vedle zlodějů mohou být umístěni pouze rytíři (viz Dílky rytířů).



Dílky pouště a řek

Vyprahlé pouště a divoké řeky představují překážky při budování obchodních cest.

Dílky pouště a řek blokují části herního plánu. Obchodní cesty je ovšem možné umístit tak, aby si nimi sousedily.



Dílek pouště

Dílek řeky

Budování obchodních cest

Abyste vybudovali obchodní cestu, musíte spojit VŠECHNY vesnice a města na herním plánu pomocí všech dílků obchodních cest uvedených na kartě hádanky.



Příklad: Vesnice A a B a město C se rozmístí na herní plán uvedeným způsobem. Pro úspěšné vyřešení hádanky je zapotřebí, aby byly obě vesnice a město propojeny dílky obchodních cest.

Dílky obchodních cest

Obchodní cesty symbolizují obchody a výměny, ke kterým dochází mezi vesnicemi a městy, jež na dané trase leží.

Když umísťujete dílek obchodní cesty vedle jiného dílku, všechny symboly na tomto dílku se MUSÍ shodovat se všemi symboly na sousedících dílcích (toto neplatí pro řeky a poušť). Obchodní cestu nemůžete nikdy umístit tak, aby některý z jejích symbolů surovin sousedil s odlišným symbolem surovin.



Dílek obchodní cesty

Dílky obchodních cest nelze umístit tak, aby se některé jejich části ocitly mimo herní plán.

Příklad: Obchodní cesta je umístěna tak, že se její symbol rudy nachází vedle symbolu rudy ve vesnici a symbolu dřeva vedle symbolu dřeva na obchodní cestě, jejíž dílek byl umístěn už dříve.



Příklad: Obchodní cesta nemůže být umístěna tak, aby její symbol obilí sousedil se symbolem dřeva.



Dílky rytířů

Rytíři putují po obchodních cestách a chrání karavany před zloději.

Pro rytíře platí stejná pravidla jako pro obchodní cesty, až na následující odlišnosti:

Rytíř musí být VŽDY umístěn vedle zloděje; nelze ho umístit jinak. Vedle zloděje musí pokaždé přijít symbol rytíře, nikoli symboly surovin z dílku daného rytíře.



Dílek rytíře

Příklad: Dílek rytíře je přiložen k dílku zloděje.



Příklad: Symbol rudy na dílku rytíře nemůže sousedit se zlodějem.



Při umísťování rytíře si můžete vybrat, se kterým zlodějem bude sousedit. K jednomu zloději mohou být přiloženy až tři dílky rytířů.