



CATAN



Dobrodružství z Catanu

Pro 1-4 hráče
věk 10+

POZOR: Na herní materiál (karty, atd.) se zatím **neďivejte! Nejdříve si společně nahlas** přečtete návod a pečlivě se řídte uvedenými pokyny.

Pokud již máte zkušenosti s hraním EXIT Unikových her na úrovni „začátečník“, stačí si přečíst pouze modrý text v tomto návodu!



O co ve hře vlastně jde?

Časy jsou zlé a život ve vaší vesnici se stává těžší, než jste si kdy dokázali představit. Jednoho dne se od námořníků doslechnete o krásném a úrodném ostrově jménem Catan. Tito námořníci obdivně mluví o jeho bujné vegetaci a rozmanitosti surovin. V naději na lepší časy se rozhodnete vydat s několika přáteli na průzkum tohoto nového světa, kde se chcete usadit. Co můžete očekávat?

Podaří se vám společně zvládnout nepřízně osudu a usadit se v cizí zemi? Vaše vzrušující dobrodružství začíná odjezdem na ostrov Catan.



DŮLEŽITÉ: Neprohližejte si žádný herní materiál dříve, než hra skutečně začne! **Neotevírejte** listy a **nedívejte se** na přední stranu karet. Počkejte, až budete vyzváni během hry.

Herní materiál

97 karet

30 s nápovědou

33 s odpovědí

25 rébusových

9 karet pomocníků Catanu

1 dešifrovací kotouč

8 složených listů

12 zvláštních předmětů

16 žetonů zdrojů

(2x cihla, 2x dřevo,

5x vlna, 4x obilí, 3x ruda)

žeton X

tužka

krajina

7 dílů
silnice

2-dílná
figurka
berana

Další potřebný herní materiál

Navíc budete potřebovat něco **na psaní** (nejlépe **propisku**, **tužku** a **gumu**), jeden nebo více **papírů**, **nůžky** a **hodinky** (nejlépe **stopky**) ke sledování času.

Příprava hry

Sestavte **dvoudílnou „figurku berana“**, jak je znázorněno na tomto obrázku.

Poznámka: Tato úniková hra vyžaduje na stole o něco více místa než obvykle.

Nejprve položte „**zvláštní předměty**“, **žetony zdrojů** a **složené listy** na okraj stolu. Ujistěte se, že listy leží stranou s výstrahou STOP nahoru.



Roztřídte **karty** do tří balíčků podle označení na zadní straně:

› **Rébusové karty** (A až Y)

› **Karty s odpovědí** (1 až 33)

› **Karty s náповědou**

Na přední stranu žádné z karet se zatím nesmíte podívat.

Karty s náповědou roztřídte podle symbolů. Potom je položte na stranu stolu. Karty stejného symbolu položte na sebe v takovém pořadí, že 1. NÁPOVĚDA je zcela nvrchu, pod ní je 2. NÁPOVĚDA a vespod je karta s ŘEŠENÍM.

Novinka: V této EXIT únikové hře je 9 karet „Pomocníků Catanu“.

Vyložte tyto karty na hromádku. Zkontrolujte, že karta s nadpisem „Pomocníci Catanu“ je nvrchu.



Kde je herní plán?

Tato hra herní plán nemá! Sami budete muset zjistit, co máte ve hře hledat a jak místo vypadá. Na začátku hry máte k dispozici pouze dešifrovací kotouč a složený list „START“.

Jak se hra odvíjí, budete postupně sbírat **rébusové karty** a **složené listy**. Odkaz na ně je možné najít na obrázcích nebo v textech. Jakmile je najdete, můžete si vzít příslušné věci a podívat se na ně. Stejně tak i „**zvláštní předměty**“ můžete použít pouze tehdy, bude-li řečeno, že jste je našli. Do té doby je nechte na okraji stolu! V této hře najdete rébusové karty v **abecedním pořadí od A do Y**.



Příklad:

Rébusové karty A až E vidíte na listu „START“. Příslušné rébusové karty si můžete **okamžitě vzít a podívat se na ně**.



Na **kartu s odpovědí** se můžete podívat pouze v případě, že jste nastavili kód na dešifrovacím kotouči a byli jste odkázáni na odpovídající kartu s odpovědí.

Stejně tak smíte používat **zvláštní předměty** pouze tehdy, pokud vám bylo řečeno, že jste je našli. Do té doby musí zůstat na okraji stolu!



Průběh hry

Vaším cílem je společně objevit všechna tajemství ostrova Catan, čím rychleji, tím lépe! To by bylo jistě jednodušší, kdyby na vás nečekala spousta rébusů na každém kroku!

DŮLEŽITÉ: Při řešení rébusů můžete herní materiál **popisovat, skládat, stříhat...** To vše je dovolené a někdy i nutné. (Hru lze hrát pouze jednou – poté již budete znát všechny rébusy a nebudete herní materiál dále potřebovat!)

V průběhu hry budete **postupně** řešit rébusy a to vás bude posouvat dále. **Každému rébusu je přiřazen symbol** a postoupit dál můžete jediné s pomocí správného **trojciferného kódu**. Když najdete rébus, podívejte se pozorně na příslušné složené listy a rébusové karty. Společně přemýšlejte a kombinujte, jak by se rébus dal vyřešit, abyste přišli na správný trojmístný kód. Kód pak vložte pod odpovídající symbol na **dešifrovacím kotouči**.

Na vnějším okraji kotouče je zobrazeno **10 různých symbolů**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a jeden hledaný kód. Pečlivě dbejte na to, **jaký symbol** je zobrazený na kartách a složených listech! Trojmístný kód nastavte pod tento symbol na kotouči – **směrem zvenčí dovnitř**. V **okénku** nejmenšího kotouče se pak objeví číslo. Toto číslo představuje **číslo karty s odpovědí**, na kterou se můžete podívat.

Příklad:

U rébusu se symbolem ▼ jste se dopracovali k trojmístnému kódu **123**.

Nastavte tedy tuto kombinaci pod symbol ▼ na dešifrovacím kotouči.

V malém okénku se objeví **číslo karty s odpovědí**, kterou si poté můžete vytáhnout z balíčku a podívat se na ni – zde je to č. 23.





➔ Kód je **nesprávný**?

Pak se to dozvíte z **karty s odpovědí**, na které bude **X**. Vraťte kartu s odpovědí zpět do balíčku a zkontrolujte symbol i kód. Pokud to nepomůže, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.



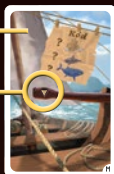
➔ Kód je **možná správný**?

Pak získáte **přehledovou kartu s odpovědí** s přehledem předmětů.

K čemu patří symbol kódu?

Tato **karta s odpovědí** ukazuje přehled všech rébusů reprezentovaných obrázky, které je třeba rozluštit. Každý **rébus je označen symbolem**.

V našem příkladu chcete rozluštit rébus u lodního kormidla se **symbolem** . Proto hledejte na přehledové kartě s odpovědí lodní kormidlo se symbolem . Ten vás pak odkáže na další kartu s odpovědí.



V příkladu vás odkazuje na kartu č. 2. Vezměte si tuto kartu z balíčku. Teprve tato **druhá karta s odpovědí** vám prozradí, zda je kód **opravdu** správný.



➔ Je kód **skutečně správný**?

Pokud ano, řekne vám **druhá karta s odpovědí**, jak pokračovat. Najdete jednu nebo i více rébusových karet, které si můžete **ihned** vytáhnout z balíčku a **podívat se na ně**.



➔ Je kód **přesto nesprávný**?

Tak v tom případě znovu skončíte u **karty s odpovědí**, na které je **X**. Zkontrolujte pořadí číselného kódu a porovnejte symbol na dešifrovacím kotouči se symbolem na rébusových kartách. Pokud je kód přesto nesprávný, podívejte se znovu na rébus a zkuste přijít na jiný kód.





DŮLEŽITÉ: Musíte řešit rébusy **ve správném pořadí!**
Jinými slovy: Smíte pokračovat k dalšímu rébusu pouze tehdy,
pokud jste vyluštili předchozí kód a hra vám to v textu dovolí.

Nezapomeňte:

- ➔ Na přehledových kartách s odpověďmi jsou zobrazeny rébusy, které máte postupně luštit – nejdřív v levém sloupci shora dolů a pak v pravém sloupci.
- ➔ Ať už byl kód správně nebo nesprávně – vraťte všechny karty s odpověďmi do balíčku karet s odpověďmi, pokud je tak řečeno.
- ➔ Všechny kódy lze vyřešit logicky. Účelem není náhodně zkoušet různé kombinace na dešifrovacím kotouči.



Potřebujete pomoci?

Hra vám samozřejmě může nabídnout pomoc, pokud se zaseknete. Ke každému kódu jsou k dispozici tři karty s nápovědou, které poznáte podle symbolu na zadní straně.

Karta s **1. NÁPOVĚDOU** vám poskytne prvotní užitečné vodítko a řekne vám též, co vše potřebujete, abyste mohli tento konkrétní rébus vyřešit.

Karta s **2. NÁPOVĚDOU** vám již nabídne poněkud konkrétnější pomoc při hledání řešení tohoto rébusu.

Karta s nápovědou **ŘEŠENÍ** již nabízí celé řešení tohoto konkrétního rébusu a prozradí vám správný kód.

Nebojte se využít karet s nápovědou, pokud nebudete vědět, jak dál.

Použité karty s nápovědou odložte na odkládací balíček lícem nahoru.

Kdy hra končí?

Hra končí, když úspěšně vyřešíte poslední rébus a objevíte tajemství ostrova Catanu. Dozvíte se to z karty.

Hodnocení

Vyřešit všechny rébusy je hlavní vítězství. Pokud chcete vědět, jak dobře jste si vedli, podívejte se na následující tabulku. **Při počítání použitých karet s nápovědou berte v úvahu pouze ty, které vám poskytly NOVÁ vodítka nebo řešení.**



Žádná karta
s nápovědou

1–2 karty
s nápovědou

3–5 karet
s nápovědou

6–10 karet
s nápovědou

> 10 karet
s nápovědou

< 60 Min.

10 hvězd

9 hvězd

8 hvězd

6 hvězd

5 hvězd

< 90 Min.

9 hvězd

8 hvězd

7 hvězd

5 hvězd

4 hvězdy

≤ 120 Min.

8 hvězd

7 hvězd

6 hvězd

4 hvězdy

3 hvězdy

> 120 Min.

7 hvězd

6 hvězd

5 hvězd

3 hvězdy

2 hvězdy

Hra začíná

Na co ještě čekáte? Spusťte stopky. Nyní můžete otevřít list „START“. Přejeme hodně zábavy při hře Exit – Dobrodružství z Catanu!



Autoři:

Inka & Markus Brandová žijí se svými dětmi Lukase a Emely v Gummersbachu v Německu. Vydali mnoho dětských a rodinných her a získali řadu ocenění. Samozřejmě jsou vášnivými luštiteli hádanek a fandové únikových her.

© 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart, Germany

VYROBENO V NĚMECKU.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, the “CATAN Sun,” and the CATAN Brand Logo are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. All rights reserved.

Edice Exit:
Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
(KOSMOS)
Ilustrace obalu: Martin Hoffmann
Ilustrace: Claus Stephan, Eric Hibbeler,
Alexandria Neonakis, Naomi Robinson,
Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle,
Sensit Communication
Česká editace: Oli Machačová

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.mojedino.cz
Česká republika





OSVĚDČENÍ CATAN.

Následující hráči

dne

v

úspěšně prozkoumali Catan. Dostali se na kloub všem tajemství ostrova.
Jaký famózní úspěch!

Trvalo jim to

minut

a

sekund

Použili celkem

karet s nápovědou.

V hodnocení získali

hvězd!

Nejskvělejší rébus byl

Nejkrásnější okamžik ve hře byl