



CATAN



Dobrodružstvo z Catanu

Pre 1-4 hráčov
vek 10+

POZOR: Na žiadny herný materiál (karty, atď.) sa zatiaľ **nepozerajte! Najskôr si spoločne nahlas prečítajte návod a starostlivo sa riadte uvedenými pokynmi.**

Pokiaľ už máte skúsenosti s hraním EXIT Únikových hier na úrovni „začiatočník“, stačí si prečítať iba modrý text v tomto návode!



O čo v hre vlastne ide?

Časy sú zlé a život vo vašej dedine sa stáva ťažším, než ste si kedy dokázali predstaviť. Jedného dňa sa od námorníkov dopyčujete o krásnom a úrodnom ostrove menom Catan. Títo námorníci obdivne hovoria o jeho bujnej vegetácii a rozmanitosti surovín. V nádeji na lepšie časy sa rozhodnete vydať s niekoľkými priateľmi na prieskum tohto nového sveta, kde sa chcete usadiť. Čo môžete očakávať?

Podarí sa vám spoločne zvládnuť nepriazne osudu a usadiť sa v cudzej krajine? Vaše vzrušujúce dobrodružstvo začína odchodom na ostrov Catan.



DÔLEŽITÉ: Neprehliadajte si žiadny herný materiál skôr, než hra skutočne začne! Neotvárajte listy nepozerajte sa na prednú stranu kariet. Počkajte, až budete vyzvaní počas hry.

Herný materiál

97 kariet

30 s náповедou

33 s odpovedou

25 rébusových

9 kariet pomocníkov Catanu

1 dešifrovací kotúč

8 zložených listov

12 zvláštnych predmetov

16 žetónov zdrojov

(2x tehla, 2x drevo,

5x vlna, 4x obilie, 3x ruda)



ceruzka



krajina



2-dielna
figúrka
barana



Ďalší potrebný herný materiál

Navyše budete potrebovať niečo **na písanie** (najlepšie **prepisovačku**, **ceruzku** a **gumu**), jeden alebo viac **papierov**, **nožnice** a **hodinky** (najlepšie **stopky**) k sledovaniu času.

Príprava hry

Zostavte dvojdielnu „figúrku barana“, ako je znázornené na tomto obrázku.

Poznámka: Táto úniková hra vyžaduje na stole o niečo viac miesta ako obvykle.

Najprv položte „**zvláštne predmety**“, **žetóny zdrojov** a **zložené listy** na kraj stola. Uistite sa, že listy ležia stranou s výstrahou STOP hore.



Roztriedte **karty** do troch balíčkov podľa označenia na zadnej strane:

- › **Rébusové karty** (A až Y)
- › **Karty s odpoveďou** (1 až 33)
- › **Karty s náповедou**

Na prednú stranu žiadnej z kariet sa zatiaľ nesmiete pozrieť.

Karty s náповедou roztriedte podľa symbolov. Potom ich položte na stranu stola. Karty s rovnakým symbolom položte na seba v takom poradí, že 1. NÁPOVEDA je úplne navrchu, pod ňou je 2. NÁPOVEDA a naspodku je karta s RIEŠENÍM.

Novinka: V tejto EXIT únikovej hre je 9 kariet „Pomocníkov Catanu“. Vložte tieto karty na kôpku. Skontrolujte, že karta s nadpisom „Pomocníci Catanu“ je navrchu.



Kde je herný plán?

Táto hra herný plán nemá! Sami budete musieť zistiť, čo máte v hre hľadať a ako miesto vyzerá. **Na začiatku hry máte k dispozícii iba dešifrovací kotúč a zložený list „START“.**



Ako sa hra odvíja, budete postupne zbierať **rébusové karty** a **zložené listy**. Odkaz na nich je možné nájsť na obrázkoch alebo v textoch. Akonáhle ich nájdete, môžete si vziať príslušné veci a pozrieť sa na nich. Rovnako tak aj „**vlastné predmety**“ môžete použiť iba vtedy, ak bude povedané, že ste ich našli. Do tej doby ich nechajte na okraji stola! V tejto hre nájdete rébusové karty **v abecednom poradí od A do Y**.

Príklad:

Rébusové karty A až E vidíte na liste „START“. Príslušné rébusové karty si môžete **okamžite vziať a pozrieť sa na nich**.



Na **kartu s odpoveďou** sa môžete pozrieť iba v prípade, že ste nastavili kód na dešifrovacom disku a boli ste odkázaní na zodpovedajúcu kartu s odpoveďou.

Rovnako tak smiete používať **zvláštne predmety** iba vtedy, ak vám bolo povedané, že ste ich našli. Do tej doby musí zostať na okraji stola!



Priebeh hry

Vaším cieľom je spoločne objaviť všetky tajomstvá ostrova Catan, čím rýchlejšie, tým lepšie! To by bolo určite jednoduchšie, keby na vás nečakalo množstvo rébusov na každom kroku!

DÔLEŽITÉ: Pri riešení rébusov môžete herný materiál **popisovať, skladať, strihať...** To všetko je dovolené a niekedy aj nutné. (Hru je možné hrať iba raz – potom už budete poznať všetky rébusy a nebudete herný materiál ďalej potrebovať!)

V priebehu hry budete **postupne** riešiť rébusy a to vás bude posúvať ďalej. **Ku každému rébusu je priradený symbol** a postúpiť ďalej môžete jedine pomocou správneho **trojciferného kódu**. Keď nájdete rébus, pozrite sa pozorne na príslušné zložené listy a rébusové karty. Spoločne premýšľajte a kombinujte, ako by sa rébus dal vyriešiť, aby ste prišli na správny trojmiestny kód. Kód potom vložte pod zodpovedajúci symbol na **dešifrovačom kotúči**.

Na vonkajšom okraji kotúča je zobrazených **10 rôznych symbolov**. Každý symbol zastupuje jeden rébus a jeden hľadaný kód. Starostlivo dbajte na to, **aký symbol** je zobrazený na kartách a zložených listoch! Trojmiestny kód nastavte pod tento symbol na kotúči – **smerom zvonku dovnútra**. V **okienku** najmenšieho kotúča sa potom objaví číslo. Toto číslo predstavuje **číslo karty s odpoveďou**, na ktorú sa môžete pozrieť.

Príklad:

Pri rébuse so symbolom ▼ ste sa dopracovali k trojmiestnému kódu **123**.

Nastavte teda túto kombináciu pod symbol ▼ na dešifrovačom kotúči.

V malom okienku sa objaví **číslo karty s odpoveďou**, ktorú si potom môžete vytiahnuť z balíčka a pozrieť sa na ňu – tu je to č. 23.





➔ Kód je **nesprávný**?

Ak áno, dozviete sa to z **karty s odpoveďou** na ktorej bude **X**. Vráťte kartu s odpoveďou späť do balíčka a skontrolujte symbol aj kód. Ak to nepomôže, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.



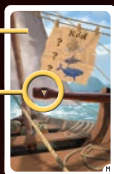
➔ Kód je **možno správny**?

Potom získate **prehľadovú kartu s odpoveďou** s prehľadom predmetov.



K čomu patrí symbol kódu?

Táto **karta s odpoveďou** ukazuje prehľad ukážkových **obrázkov k rébusom**, ktoré je treba vylúštiť. Každý obrázok je označený **symbolom**.



V našom príklade chcete vylúštiť rébus pri lodnom kormidle so **symbolom** . Preto hľadajte na prehľadové karte s odpoveďou lodné kormidlo so symbolom . Tá vás potom odkáže na ďalšiu kartu s odpoveďou.



V príklade vás odkazuje na kartu č. 2. Vezmite si túto kartu z balíčka. Až táto **druhá karta s odpoveďou** vám prezradí, či je kód **naozaj** správny.

➔ Je kód **skutočne správny**?

Ak áno, povie vám **druhá karta s odpoveďou**, ako pokračovať. Nájdete jednu alebo aj viac rébusových kariet, ktoré si môžete **ihneď** vytiahnuť z balíčka a **pozrieť sa na nich**.



➔ Je kód **napriek tomu nesprávny**?

Tak v tom prípade znovu skončíte pri **karte s odpoveďou**, na ktorej je **X**. Skontrolujte poradie číselného kódu a porovnajte symbol na dešifrovacom kotúči so symbolom na rébusových kartách. Ak je kód napriek tomu nesprávny, pozrite sa znovu na rébus a skúste prísť na iný kód.





DÔLEŽITÉ: Musíte riešiť rébusy **v správnom poradí!**
Inými slovami: Smiete pokračovať k ďalšiemu rébusu len vtedy,
ak ste vylúštili predchádzajúci kód a hra vám to v texte dovoľí.

Nezabudnite:

- ➔ Na prehľadových kartách s odpoveďou sú zobrazené rébusy, ktoré máte postupne riešiť – najskôr v ľavom stĺpci zhora nadol a potom v pravom stĺpci.
- ➔ Nech už bol kód správny alebo nesprávny – vráťte všetky karty s odpoveďou do balíčka kariet s odpoveďou, pokiaľ je tak povedané.
- ➔ Všetky kódy možno vyriešiť logicky. Účelom nie je náhodne skúšať rôzne kombinácie na dešifrovanie kotúči.



Potrebujete pomôcť?

Hra vám samozrejme môže ponúknuť pomoc, ak sa zaseknete. Ku každému kódu sú k dispozícii karty s nápovedou, ktoré spoznáte podľa symbolu na zadnej strane.

Karta s **1. NÁPOVEDOU** vám poskytne prvotné užitočné vodítko a povie vám tiež, ktoré rébusové karty už musíte mať k dispozícii, aby ste mohli tento konkrétny rébus vyriešiť.

Karta s **2. NÁPOVEDOU** vám už ponúkne trochu konkrétnejšiu pomoc pri hľadaní riešenia tohto rébusu.

Karta s nápovedou **RIEŠENIE** už ponúka celé riešenie tohto konkrétneho rébusu a prezradí vám správny kód.

Nebojte sa využiť karty s nápovedou, ak nebudete vedieť, ako ďalej. Použité karty s nápovedou odložte na odkladací balíček lícom nahor.

Kedy hra končí?

Hra končí, keď úspešne vyriešite poslednú rébusu a objavíte tajomstvo ostrova Catanu. Dozviete sa to z karty.

Hodnotenie

Vyriešiť všetky rébusy je hlavné víťazstvo. Ak chcete vedieť ako dobre ste si vedli, pozrite sa na nasledujúcu tabuľku. **Pri počítaní použitých kariet s náповедou berte do úvahy len tie, ktoré vám poskytli NOVÉ vodička alebo riešenie.**



	Ziadna karta s náповедou	1–2 karty s náповедou	3–5 kariet s náповедou	6–10 kariet s náповедou	> 10 kariet s náповедou
< 60 Min.	10 hviezd	9 hviezd	8 hviezd	6 hviezd	5 hviezd
< 90 Min.	9 hviezd	8 hviezd	7 hviezd	5 hviezd	4 hviezdy
≤ 120 Min.	8 hviezd	7 hviezd	6 hviezd	4 hviezdy	3 hviezdy
> 120 Min.	7 hviezd	6 hviezd	5 hviezd	3 hviezdy	2 hviezdy

Hra začína

Na čo ešte čakáte? Spustite stopky. Teraz môžete otvoriť list „START“. Prajeme veľa zábavy a úspechov pri hre Exit – Dobrodružstvo z Catanu!



Autori:

Inka & Markus Brandová žijú so svojimi deťmi Lukasom a Emely v Gummersbachu v Nemecku. Vydali veľa detských a rodinných hier a získali rad ocenení. Samozrejme sú vášnivými lúštitelmi hádaniek a fanúšikovia únikových hier.

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

VYROBENÉ V NEMECKU.

© 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)
Ilustrácia obalu: Martin Hoffmann
Ilustrácia: Claus Stephan, Eric Hobbeler, Alexandria Neonakis, Naomi Robinson, Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle, Sensit Communication
Česká editácia: Oli Macháčová

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





CATAN.

OSVĚDČENIE

Nasledujúci hráči

dňa

v

úspešne preskúmali Catan. Dostali sa na kľb všetkých tajomstiev ostrova.
Aký famózný úspech!

Trvalo im to

minút

a

sekúnd

Použili celkom

kariet s nápovedou.

V hodnotení získali

hviezd!

Najskvelejší rébus bol

Najkrajší okamih v hre bol