

CATAN

Junior

Země na obzoru! Na černé pirátské lodi budete brázdit moře, objevovat nové ostrovy, shromažďovat zásoby a stavět pirátská doupatá. Ale pozor na černého piráta! Kdekoli se ukáže, bude vám znepříjemňovat život. Kdo z vás se tedy nakonec stane nejmocnějším pirátem všech dob?

OBSAH HRY



PŘÍPRAVA HRY

- ✘ **Před první hrou** vyplokejte kartonové díly z rámečků a **figurku černého piráta** zasuňte do **podstavce**.
- ✘ **Před každou hrou** sestavte trojdílný herní plán a položte ho doprostřed stolu. Každý díl má strany A a B. Se **stranou A** se hraje ve **třech** nebo **čtyřech hráčích**, se **stranou B** ve **dvou hráčích**.
- ✘ Prohlédněte si herní plán a žetony zásob. Ve hře se objevuje **5 různých druhů krajin**, na nichž je možné získat **4 různé druhy žetonů zásob**:



Z lesa získáte dřevo.



Z pastviny získáte od ovcí vlnu.



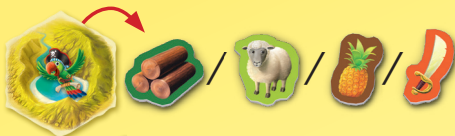
Z plantáže získáte ananas.



Z dolu získáte železo pro výrobu šavlí.



Ze zlatonosné řeky získáte 1 žeton zásob dle svého výběru.



- ✗ S krajinami sousedí **lodní cesty pro pirátskou loď** a **stavební místa pro pirátská doupata**.

Pole pro loď pirátů

Stavební místo pro pirátské doupě



- ✗ **Vyberte si barvu a připravte startovní pole.**

Ve hře čtyř a tří hráčů si každý vybere jeden žeton a 3 destičky pirátských doupat ve stejné barvě.

Jednu destičku doupěte můžete umístit na startovní pole své barvy. K dispozici pak budete mít ještě 2 destičky pirátských doupat.

Ve hře tří hráčů se s jednou barvou nehraje. Obsadte startovní pole této barvy a jedno další libovolné stavební místo pro pirátské doupě destičkami pirátských doupat nepoužité barvy, jež obrátíte neutrální stranou nahoru. Tato stavební místa nebudou v dané hře k dispozici.

Ve hře dvou hráčů se hraje se žlutou a fialovou barvou. První pirátská doupata obou hráčů jsou již zakreslena na herním plánu. Každý bude mít tedy ještě 3 destičky pirátských doupat.

Startovní pole



Neutrální pirátské doupě



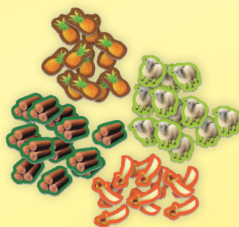
- ✗ Roztřídte všech 48 žetonů zásob podle druhů a vytvořte z nich **bank** vedle herního plánu.

- ✗ Poté si každý hráč vezme **2 žetony zásob**.

Druh těchto žetonů určují krajiny, které sousedí s příslušným startovním polem.

- ✗ Zamíchejte **6 kartiček s papouškem** a položte je na hromádku vedle herního plánu tak, aby byla strana s papouškem nahoře.

- ✗ Připravte kostku a černou pirátskou pevnost, aby byly po ruce, a postavte **černého piráta na sopečnou skálu** uprostřed herního plánu.



Příklad: Startovní pirátské doupě žlutého hráče se nachází mezi lesem a dolem. Proto si žlutý hráč vezme na začátku hry 1 dřevo a 1 šavli.

Sopečná skála



O CO VE HŘE JDE?

Vaším úkolem je nejprve postavit co nejrychleji **všechna** vaše **pirátská doupata**. Komu se pak jako prvnímu podaří vybudovat **pirátskou pevnost** na sopečné skále, stane se nejmocnějším pirátem a vítězem hry.



JAK SE HRAJE?

Budete se postupně střídat v tazích. Začínajícím hráčem se stává ten nejmladší. Zahájí hru a postaví černou pirátskou loď na lodní cestu u svého pirátského doupě.



Tah každého hráče sestává ze dvou fází:

1. FÁZE VÝNOSŮ: HOD, SHROMAŽDOVÁNÍ ŽETONŮ, PŘESUN LODI

HOD A SHROMAŽDOVÁNÍ ŽETONŮ

- ✗ **Padl na kostce výsledek 1 až 5?** Tento hod platí pro všechny hráče. Každý, kdo má postavené **pirátské doupě** tak, že sousedí s **krajinou**, jejíž číslo padlo, dostane z banku **1 žeton zásob**. Pokud má hráč u takové krajiny postavena dvě doupata, dostane 1 žeton zásob za každé z nich. Druh žetonu závisí na druhu krajiny a poznáte ho podle obrázku nad číslem.
- ✗ **Padl na kostce výsledek 6?** V takovém případě hráč na tahu zahnal **černého piráta** a musí jeho figurku přesunout na libovolné jiné pole! Jako odměnu dostane z banku **2 žetony zásob**. Jejich druh odpovídá krajině, na niž figurku přesunul.

Příklad: Červený hráč je na tahu a padne mu 6. Protože nutně potřebuje vlnu, přesune černého piráta na pastvinu a vezme si z banku 2 žetony vlny.

Jestliže hráč přesune černého piráta na zlatonosnou řeku, smí si vybrat **jeden druh zásob**, od něhož dostane z banku 2 žetony.

Ostatní hráči v daném tahu žádné žetony zásob nedostanou.

Pozor: Černý pirát vám blokuje přísun zásob!

Hráči, jejichž pirátská doupata sousedí s krajinou, kde právě stojí figurka černého piráta, nedostanou z dané krajiny **žádné žetony zásob**, pokud padne její číslo.



× SHROMAŽDOVÁNÍ ZÁSOB

Získané žetony zásob si položte před sebe. Za ně můžete ve svém tahu stavět pirátská doupata nebo požádat o pomoc papouška.

Pravidlo o maximálním počtu žetonů zásob: Hráč smí mít v jednom okamžiku **nanejvýš 3 žetony zásob téhož druhu.**

Příklad: Pokud by měl hráč již 2 žetony dřeva a v důsledku hodu měl dostat další dva, smí si vzít z banky pouze jeden (bez ohledu na to, zda je právě na tahu on sám, nebo někdo jiný).

PŘESUN LODI

Poté hráč na tahu **přesune pirátskou loď o tolik lodních cest**, kolik mu padlo na kostce. Směr pohybu určují šipky nakreslené na herním plánu. Po dokončení přesunu si smí vzít z banky **1 žeton zásob**, který odpovídá jedné ze sousedících krajín.

Příklad: Hráč na tahu hodil 1. Pro přidělení příslušných žetonů zásob posune loď o 1 lodní cestu ve směru šipky. Ta se nyní nachází mezi pastvinou, lesem a plantáží. Hráč si tedy může vzít z banky 1 žeton vlny, dřeva, nebo ananasu.



Pozor: Žetony nelze získat z krajiny, kterou právě blokuje černý pirát.

2. FÁZE STAVĚNÍ A VÝMĚNY: STAVĚNÍ, VÝMĚNA, POMOC PAPOUŠKA

Ve 2. fázi svého tahu může hráč provádět v libovolném pořadí následující činnosti:

STAVĚNÍ

Hráč na tahu může stavět pirátská doupata. Za to musí vrátit zpět do banky určité žetony zásob, které dosud nashromáždil.

× **Postavení pirátského doupěte stojí:**



1× dřevo + 1× vlna + 1× ananas + 1× šavle

✖ Postavení pirátské pevnosti stojí:



2x dřevo + 2x vlna + 2x ananas + 2x šavle

Pravidla pro stavění

✖ Pirátské doupě je možné postavit pouze na takovém volném stavebním místě, kam je možné rovněž **dostat se z lodi přes molo.**

✖ Na každém stavebním místě může stát pouze 1 pirátské doupě.

✖ Hráč smí **postavit pirátskou pevnost** teprve tehdy, jestliže již **postavil všechna svá pirátská doupata** a nashromáždil zásoby potřebné pro její stavbu.



VÝMĚNA

Jestliže hráč na tahu nemá potřebné žetony zásob, aby mohl něco postavit nebo požádat o pomoc papouška, může **během fáze stavění a výměny** libovolně často měnit **2 své** žetony zásob za **1 libovolný** žeton zásob **jiného** druhu z banku. Žetony vrácené do banku nemusí být téhož druhu.

Pozor: Během **fáze výnosů** není možné snížit počet vlastních žetonů výměnou nebo stavěním.

POMOC PAPOUŠKA

Mazaný papoušek ovládá spoustu triků. Pokud chce hráč na tahu požádat papouška o pomoc, musí vrátit do banku následující žetony zásob:

✖ Získání pomoci papouška stojí:



1x dřevo + 1x vlna



Hráč na tahu si poté vezme 1 kartičku z hromádky kartiček s papouškem a ihned provede její efekt. V závislosti na získané kartičce může využít jeden z následujících papouškových triků:

✖ Žetony zásob

Hráč si vezme z banku 2 žetony zásob. Mohou, ale nemusí být stejného druhu. Nezapomeňte však na pravidlo o maximálním počtu žetonů!



✖ Přesun lodí

Hráč může přesunout pirátskou loď na jakoukoli jinou lodní cestu. Následně si smí vzít v závislosti na sousedících krajinách z banku 1 žeton zásob.



✖ Zahnání černého piráta

Hráč přesune černého piráta na libovolné jiné pole a vezme si z banku 2 žetony zásob. Jejich druh odpovídá krajině, na niž figurku přesunul.



Pozor: Použité kartičky s papouškem dávejte stranou. Jakmile si někdo vezme poslední kartičku, všechny znovu zamíchejte a vytvořte z nich novou hromádku.

KONEC HRY

Jakmile má některý hráč postavená všechna pirátská doupata a následně se mu podaří postavit i pirátskou pevnost, hra končí a tento hráč se stává vítězem.

Autoři: Klaus & Benjamin Teuber
Ilustrace a grafika: Annette Nora Kara, anoka.de
Tvorba: Michaela Kienle
3D grafika: Andreas Resch
Redakce: Katja Ermitsch
Překlad: Václav Pražák

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the “CATAN Sun” mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

Výrobce: © 2019 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart,
Germany

Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Německu.

Art.-Nr.: 711474

Máte chybějící nebo poškozený komponent? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme nový!



CATAN

Junior

Zem na obzore! Na čiernej pirátskej lodi budete brázditi more, objavovať nové ostrovy, zhromažďovať zásoby a stavať pirátske brlohy. Ale pozor na čierneho piráta! Kdekoľvek sa ukáže, bude vám znepríjemňovať život. Kto z vás sa teda nakoniec stane najmocnejším pirátom všetkých čias?

OBSAH HRY



PRÍPRAVA HRY

- ✘ **Pred prvou** hrou vytlačte kartónové diely z rámečkov a **figurku čierneho piráta** zasuňte **do podstavca**.
- ✘ **Pred každou** hrou zostavte trojdielny herný plán a položte ho doprostred stola. Každý diel má strany A a B. So **stranou A** hrajú **traja** alebo **štyria hráči**, so **stranou B** **dva**ja hráči.
- ✘ Prezrite si herný plán a žetóny zásob. V hre sa objavuje **5 rôznych druhov krajín**, na ktorých je možné získať **4 rôzne druhy žetónov zásob**:



Zo zlatonosnej rieky získate 1 žetón zásob podľa vlastného výberu.



- ✗ S krajinami susedia **lodné cesty pre pirátsku loď** a **stavebné miesta pre pirátske brloh**.

Pole pre loď pirátov

Stavebné miesto pre pirátsky brloh



- ✗ **Vyberte si farbu a pripravte štartovné pole.**

Pri hre štyroch a troch hráčov si každý vyberie jeden žetón a 3 doštičky pirátskych brlohov v rovnakej farbe. Jednu doštičku brlohu môžete umiestiť na štartovné pole vo svojej farbe. K dispozícii potom budete mať ešte 2 doštičky pirátskych brlohov.

Štartovné pole

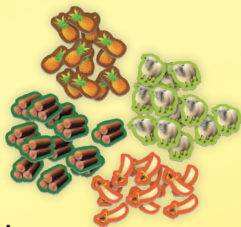


Pri hre troch hráčov sa s jednou farbou nehrá. Obsadíte štartovné pole tejto farby a jedno ďalšie ľubovoľné stavebné miesto pre pirátsky brloh doštičkami pirátskych brlohov nepoužitej farby, ktoré obrátite neutrálnou stranou nahor. Tieto stavebné miesta nebudú v danej hre k dispozícii.

Neutrálny pirátsky brloh



Pri hre dvoch hráčov sa hrá so žltou a fialovou farbou. Prvé pirátsky brlohy oboch hráčov sú už zakreslené na hernom pláne. Každý bude mať teda ešte 3 doštičky pirátskych brlohov.



- ✗ Roztriedte všetkých 48 žetónov zásob podľa druhov a vytvorte z nich vedľa herného plánu **bank**.

- ✗ Potom si každý hráč vezme **2 žetóny zásob**. Druh týchto žetónov určujú krajiny, ktoré susedia s príslušným štartovným poľom.



Príklad: Štartovný pirátsky brloh žltého hráča sa nachádza medzi lesom a baňou. Preto si červený hráč vezme na začiatku hry 1 drevo a 1 šablú.

- ✗ Zamiešajte **6 kartičiek s papagájom** a položte ich na kôpku vedľa herného plánu tak, aby bola strana s papagájom otočená nahor.

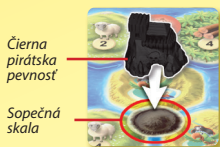
- ✗ Pripravte kocku a čiernu pirátsku pevnosť, aby boli poruke, a postavte **čierneho piráta na sopečnú skalu** uprostred herného plánu.

Sopečná skala



O ČO V HRE IDE?

Vašou úlohou je najskôr postaviť čo najrýchlejšie **všetky** svoje **pirátske brlohy**. Komu sa potom ako prvému podarí vybudovať **pirátsku pevnosť** na sopečnej skale, stane sa najmocnejším pirátom a víťazom hry.



PRIEBEH HRY

Budete sa postupne striedať na ťahu. Začína najmladší hráč. Začne hru a postaví čiernu pirátsku loď na lodnú cestu pri svojom pirátskom brlohu.



Ťah každého hráča pozostáva z dvoch fáz:

1. FÁZA VÝNOSOV: HOD, ZHROMAŽĎOVANIE ŽETÓNOV, PRESUN LODE

HOD A ZHROMAŽĎOVANIE ŽETÓNOV

- ✗ **Padol na kocke výsledok 1 až 5?** Tento hod platí pre všetkých hráčov. Každý, kto má postavený **pirátsky brloh** tak, že susedí s **krajinou**, ktorej **číslo padlo**, dostane z banku **1 žetón zásob**. Ak má hráč pri takej krajine postavené dva brlohy, dostane 1 žetón zásob za každý z nich. Druh žetónu závisí od druhu krajiny a spoznáte ho podľa obrázka nad číslom.
- ✗ **Padol na kocke výsledok 6?** V takom prípade hráč na ťahu zahnal **čierneho piráta** a musí jeho figúrku **presunúť** na ľubovoľné iné pole! Za odmenu dostane z banku **2 žetóny zásob**. Ich druh zodpovedá krajine, na ktorú figúrku presunul.

Príklad: Červený hráč je na ťahu a padne mu 6. Keďže nutne potrebuje vlnu, presunie čierneho piráta na pastvinu a vezme si z banku 2 žetóny vlny.

Ak hráč presunie čierneho piráta na zlatonosnú rieku, smie si vybrať jeden druh zásob, z ktorého dostane z banku 2 žetóny.

Ostatní hráči v danom ťahu žiadne žetóny zásob nedostanú.

Pozor: Čierny pirát vám blokuje prísun zásob!

Hráči, ktorých pirátske brlohy susedia s krajinou, na ktorej práve stojí figúrka čierneho piráta, nedostanú z danej krajiny **žiadne žetóny zásob**, ak padne jej číslo.



× ZHROMAŽĎOVANIE ZÁSOB

Získané žetóny zásob si položte pred seba. Môžete za ne vo svojom ťahu stavať pirátske brlohy alebo požiadať o pomoc papagája.

Pravidlo o maximálnom počte žetónov zásob: hráč smie mať v jednom okamihu **nanajvýš 3** žetóny zásob **jedného druhu**.

Príklad: Ak by mal hráč už 2 žetóny dreva a v dôsledku hodu by mal dostať ďalšie dva, smie si vziať z banku len jeden (bez ohľadu na to, či je práve na ťahu on sám alebo niekto iný).

PRESUN LODE

Potom hráč na ťahu **presunie pirátsku loď o toľko lodných ciest**, koľko mu padlo na kocke. Smer pohybu určujú šípky nakreslené na hernom pláne. Po dokončení presunu si smie vziať z banku **1 žetón zásob**, ktorý zodpovedá jednej zo susediacich krajín.

Príklad: Hráč na ťahu hodil 1. Na pridelenie príslušných žetónov zásob posunie loď o 1 lodnú cestu v smere šípky. Tá sa teraz nachádza medzi pastvinou, lesom a plantážou. Hráč si teda môže vziať z banku 1 žetón vlny, dreva alebo ananásu.



Pozor: Žetóny nemožno získať z krajiny, ktorú práve blokuje čierny pirát.

2. FÁZA STAVANIA A VÝMENY: STAVANIE, VÝMENA, POMOC PAPA GÁJA

V 2. fáze svojho ťahu môže hráč v ľubovoľnom poradí vykonať nasledujúce činnosti:

STAVANIE

Hráč na ťahu môže stavať pirátske brlohy. Za to musí vrátiť späť do banku určité žetóny zásob, ktoré doteraz nazhromaždil.

× **Postavenie pirátskeho brlohu stojí:**



1× drevo + 1× vlnu + 1× ananás + 1× šabľu

✖ Postavenie pirátskej pevnosti stojí:



2x drevo + 2x vlnu + 2x ananás + 2x šablú

Pravidlá stavania

- ✖ Pirátsky brloh je možné postaviť len na takom voľnom stavebnom mieste, na ktoré sa dá zároveň dostať z lode cez mólo.
- ✖ Na každom stavebnom mieste môže stáť len 1 pirátsky brloh.
- ✖ Hráč smie postaviť **pirátsku pevnosť** až vtedy, keď už **postavil všetky svoje pirátske brlohy** a nazhromaždil zásoby potrebné na jej stavbu.



VÝMENA

Ak hráč na ťahu nemá potrebné žetóny zásob, aby mohol niečo postaviť alebo požiadať o pomoc papagája, môže vo **fáze stavania a výmeny** ľubovoľne meniť **2 svoje** žetóny zásob za **1 ľubovoľný** žetón zásob **iného** druhu z banku. Žetóny vrátené do banku nemusia byť rovnakého druhu.

Pozor: Vo **fáze výnosov** nie je možné znížiť počet vlastných žetónov výmenou alebo stavaním.

POMOC PAPAGÁJA

Prešibaný papagáj ovláda veľa trikov. Ak chce hráč na ťahu požiadať papagája o pomoc, musí vrátiť do banku uvedené žetóny zásob:

✖ Získanie pomoci papagája stojí:



1x drevo + 1x vlnu



Hráč na ťahu si potom vezme 1 kartičku z kôpky kartičiek s papagájom a ihneď vykoná jej efekt. V závislosti od získanej kartičky môže využiť jeden z nasledujúcich papagájových trikov:

✘ Žetóny zásob

Hráč si vezme z banku 2 žetóny zásob. Môžu byť rovnaké alebo môže ísť o dva rôzne druhy. Nezabudnite však na pravidlo o maximálnom počte žetónov!



✘ Presun lode

Hráč môže presunúť pirátsku loď na ľubovoľnú inú lodnú cestu. Následne si smie vziať v závislosti od susediacich krajín z banku 1 žetón zásob.



✘ Zahnanie čierneho piráta

Hráč presunie čierneho piráta na ľubovoľné iné pole a vezme si z banku 2 žetóny zásob. Ich druh zodpovedá krajine, na ktorú figurku presunul.



Pozor: Použité kartičky s papagájom dávajte nabok.

Len čo si niekto vezme poslednú kartičku, všetky znova zamiešajte a vytvorte z nich novú kôpku.

KONIEC HRY

Keď má už niektorý hráč postavené všetky pirátske brlohy a následne sa mu podarí postaviť aj pirátsku pevnosť, hra končí a tento hráč sa stáva víťazom.

Autori: Klaus & Benjamin Teuber

Ilustrácie a grafika: Annette Nora Kara, anoka.de

Tvorba: Michaela Kienle

3D grafika: Andreas Resch

Redakcia: Katja Ermitsch

Preklad: Henrieta Hanovcová

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the “CATAN Sun” mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

Výrobca: © 2019 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart,
Germany

Všetky práva vyhradené.

Vyrobené v Nemecku.

Art.-Nr.: 711474

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent?
Napíšte nám na albi@albi.sk, radi vám zadarmo pošleme nový!

