- Vždy navázat na vlastní silnici
- Vždy dodržet pravidlo o vzdálenosti mezi dvěma

Pozor: Hráč, který postavil 5 vesnic, žádné další nemá. Musí nejprve povýšit některou z nich na město, aby získal zpět domek a mohl stavět další vesnici.

Wherní body

Vyhrává ten, kdo jako první nashromáždí 10 bodů.

| esnice | = 1 pod = |
|------------------------|-------------|
| lěsto | = 2 body |
| ejdelší obchodní cesta | = 2 body |
| ejvětší vojsko | = 2 body |
| arta s výherním bodem | = 1 bod |

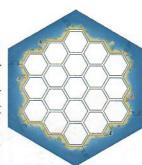
Každý hráč podle pravidel dostane již na začátku 2 body (za 2 vesnice). Chybí tedy ještě 8 bodů k vítězství...

Výstavba variabilního herního plánu

1. Nejprve sestavte do sebe 6 částí rámů s přístavy. Mohou spojnicích se nemusí shodovat), ale dejte přítom pozor, abyste nepoužili rubovou stranu rámů, kde přístavy být v libovolném pořadí vedle sebe (malá čísla na



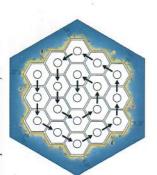
Poté postupně dávejte díly jeden po druhém lícem nahoru 2. Díly s pevninou otočte rubem nahoru a zamíchejte je. dovnitř rámu, dokud jej celý nezaplníte.



- Rozložení žetonů s čísly:
- Žetony s čísly otočte písmeny nahoru a položte vedle herního plánu.
- plán písmenem dolů (tedy číslem nahoru). Začněte V abecedním pořadí pokládejte žetony na herní

na libovolném rohovém poli a pokračujte proti směru hodinových ručiček.

Pozor: Na poušť žeton nedávejte.



Zloděj

Černá figurka je zloděj. Na začátku hry stojí na poušti. Pohybuje se pouze tehdy, když padne v součtu 7 nebo některý Rytíř (↓).

žeton), nedává tento díl žádné výnosy tak dlouho, dokud Když je zloděj přemístěn na díl krajiny (postavte jej na není zloděj opět přesunut jinam.



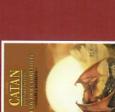
Žetony s čísly

2 a 12 jsou k dispozici pouze 1x, 7 vůbec ne (viz Zloděj (♥)) Písmena na zadně straně jsou podstatná pouze pro výstavbu variabilního herního plánu (viz. heslo Výstavba variabilního Malé kulaté žetony jsou označeny čísly od 2 do 12, přičemž Čím častěji číslo padá, tím častěji přináší suroviny hráčům, a ostatní čísla po 2 kusech. Čím je číslo větší (velikostně, jejichž osady jsou na hranici příslušného dílu krajiny. nikoli cifra), tím je pravděpodobnost, že padne, větší. Nejčastěji padají 6 a 8, proto jsou navíc červené. herního plánu (→)).



Tematická rozšíření ke hře Catan – Osadníci z Katanu:

Zkuste další dobrodružství z ostrova Katan:







NEBO VYZKOUŠEJTE SAMOSTATNOU HRU

PRO 2 HRÁČE.

ZAHRAJTE SI CATAN AŽ V 6 HRÁČÍCH...







