

# CATAN

---

## OSNOVNA IGRA



## ALMANAH

Detaljno objašnjenje pravila i primeri igre



igranjub

## Komponente

**19 šestougaonih polja**

- šuma (4)
- pašnjak (4)
- njiva (4)
- brdo (3)
- planina (3)
- pustinja (1)
- okvir (6 delova sa devet luka)



**95 karata sa resursima (po 19):**

drvo	= deblo	= šuma
vuna	= ovca	= pašnjak
žito	= pšenica	= njiva
glina	= cigla	= brdo
ruda	= kamen	= planina

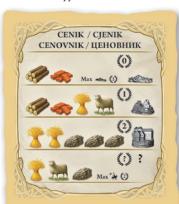


**25 razvojnih karata**

- vitez (14)
- karte napretka (6)
- karte sa bodom (5)



**4 karte „Cenovnik”**



**2 posebne karte:**



**2 držača za karte**



**Figure za igru  
(u četiri boje)**

- 16 gradova
- 20 naselja
- 60 puteva



**18 numerisanih tokena**



**2 kockice**



**1 lopov**



**4 kutije za  
figure**



(Sastavite ih pre prve igre.)

# Detaljno objašnjenje pravila i primeri igre Catan

Bodovi  
Faza osnivanja  
Grad  
Gradnja  
Karte napretka  
Karte sa bodom  
Kraj igre  
Lopov  
Luke  
Najduži trgovački put  
Naselje  
Numerisani tokeni  
Obala  
Pustinja  
Put  
Raskršće  
Razvojne karte  
Sedmica na kockicama – aktiviranje lopova  
Staza  
Tabla za igru – nasumična postavka  
Taktika  
Trgovina  
Trgovina i gradnja – kombinovana faza  
Trgovina na moru  
Unutrašnja trgovina (trgovina sa drugim igračima)  
Vitez

## B

### Bodovi

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, osvoji deset bodova.

Igrači dobijaju bodove za:

naselje	1 bod
grad	2 boda
najduži trgovački put	2 boda
najveću armiju	2 boda
karte sa bodom	1 bod

Igrači počinju igru sa dva naselja, dakle, na samom početku imaju dva boda, što znači da im je za pobedu potrebno još 8.

## F

### Faza osnivanja

Kada sastavite tablu za igru koristeći nasumičnu postavku (→), počinje faza osnivanja.

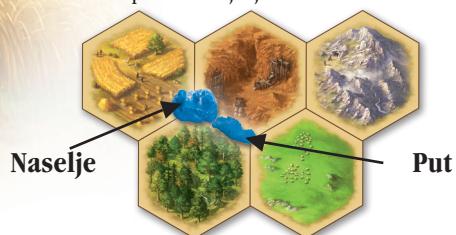
- Svaki igrač bira svoju boju i dobija odgovarajući broj figura za igru: pet naselja, četiri grada i petnaest puteva. Pored toga dobija i kartu „Cenovnik”.
- Razvrstajte karte sa resursima u pet šiplova i postavite ih, licem prema gore, u držače za karte, koje treba da postavite pored table za igru.
- Promešajte razvojne karte (→) i postavite ih, licem prema dole, u poslednju praznu pregradu držača za karte.
- Pored table za igru postavite obe posebne karte i kockice.
- Lopova postavite na pustinju (→).

Faza osnivanja traje dva kruga i tokom te faze svaki igrač će postaviti dva puta i dva naselja.

#### 1. Prvi krug

Prvi krug počinje igrač koji je prilikom bacanja kockica dobio najveći rezultat. Igrač postavlja jedno naselje na slobodno raskršće (→), po sopstvenom izboru, i jedan put na bilo koju slobodnu stazu (→) koja je povezana sa raskršćem na kom je se nalazi naselje. Zatim u smeru kretanja kazaljke na satu ostali igrači postavljaju po jedno naselje i jedan put, po istom principu.

**Pažnja:** Prilikom postavljanja svih sledećih naselja mora da se uzme u obzir pravilo rastojanja!



## 2. Drugi krug

Nakon što su svi igrači postavili svoje prvo naselje i put, drugi krug počinje igrač koji je u prvom krugu poslednji postavljao. On prvi postavlja svoje drugo naselje i put koji je povezan sa njim.

**Pažnja:** Ostali igrači nastavljaju fazu osnivanja u smeru suprotnom od smera kretanja kazaljke na satu. Igrač, koji je u prvom krugu postavljao prvi, sada svoje drugo naselje i put postavlja poslednji.

Drugo naselje možete da postavite potpuno nezavisno od prvog, na bilo koje slobodno raskršće, ali morate da uzmete u obzir pravilo rastojanja. Drugi put mora da bude povezan sa drugim naseljem, ali je potpuno svejedno u kom pravcu će se pružati. Odmah nakon postavljanja drugog naselja svaki igrač dobija početne resurse. Za svako polje koje se graniči sa drugim naseljem, igrač uzima iz zaliha odgovarajuću kartu sa resursima. Igrač, koji je poslednji izgradio svoje drugo naselje, počinje igru. Baca obe kockice i svi igrači, koji imaju naselja koja se graniče sa poljem, na kojem je token jednak zbiru kockica, dobiju odgovarajuće resurse za taj krug. Korisne savete o osnivanju svakog sledećeg naselja možete da pronađete pod pojmom „Taktika“ (→).

## G

### Grad

Grad može da se izgradi samo unapređenjem postojećeg naselja. Grad vredi dva boda. Vlasnik grada dobija za svako polje koje se graniči sa gradom po dve karte sa odgovarajućim resursom, kada se bacanjem kockica dobije vrednost tog polja. Figuru naselja, koje je zamjenjeno gradom, igrač može ponovo da upotribe za izgradnju novog naselja.



**Primer:** Bacanjem kockica određeno je polje sa „osmicom“. Plavi igrač dobija tri karte sa rudom - jednu za naselje i dve za grad. Narandžasti igrač za svoj grad dobija dve karte sa drvetom.

**Savet:** Veoma je teško da ostvarite pobedu ako ne unapređujete naselja u gradove (svaki grad vredi dva boda). Samo sa naseljima možete da osvojite maksimalno pet bodova, jer na raspolaganju imate samo pet naselja.

## Gradnja

Nakon što je igrač, koji je na potezu, bacio kockice, uzeo odgovarajuće karte sa resursima za svoja naselja i gradove, i završio sa trgovinom, može da gradi. Za gradnju mora da vrati određene kombinacije karata sa resursima (pogledajte kartu Cenovnik) na odgovarajuće špilove. Igrač može da gradi koliko želi i kupi razvojnih karata koliko želi, sve dok ima odgovarajuće resurse za „plaćanje“ odnosno dok u zalihamima ima dovoljno razvojnih karata i figura za igru. Pogledajte, takođe, pojmove naselje (→), grad (→), put (→) i razvojne karte (→). Svaki igrač ima na raspolaganju petnaest puteva, pet naselja i četiri grada. Kada igrač unapredi naselje u grad, figuru naselja, koje je zamjenio gradom, može ponovo da upotribe. Putevi i gradovi, kada se jednom izgrade, moraju da ostanu na tom mestu do kraja igre.

*Nakon faze gradnje potez igrača je završen. Igru nastavlja igrač koji sedi levo od njega.*

*Naprednu varijantu pravila možete da nađete pod pojmom „Trgovina i gradnja – kombinovana faza“ (→).*

## K

### Karte napretka

Karte napretka su vrsta razvojnih karata. Igrač na svom potezu može da odigra samo jednu kartu napretka. Postoje tri puta po dve iste karte napretka:

- **Gradnja** puteva: Igrač koji je odigrao ovu kartu može besplatno da izgradi dva puta. Mora da uzme u obzir samo standardna pravila za gradnju puteva.
- **Izum:** Igrač koji je odigrao ovu kartu može da uzme iz zaliha bilo koje dve karte sa resursima. Ako igrač u tom potezu još nije gradio može odmah da upotribe jednu ili obe karte.
- **Monopol:** Igrač koji je odigrao ovu kartu može da odabere jedan resurs i svi ostali igrači moraju da mu daju sve karte sa odabranim resursom koje imaju u ruci. Ko nema karte sa odabranim resursom ne mora ništa da daje.

### Karte sa bodom

Karte sa bodom spadaju u razvojne karate (→) koje možete da „kupite“. Te karte predstavljaju važne kulturne tekovine, koje su ilustrovane pojedinim građevinama. Svaka takva karta vredi jedan bod. Ako je igrač kupio kartu sa bodom, treba da je drži u tajnosti. Kad je na potezu, a skupio je ukupno deset bodova, igrač treba da otkrije kartu sa bodom (ili više takvih karata) i proglaši svoju pobedu.

**Savet:** Karte sa bodom se čuvaju tako da drugi igrači ne mogu da zaključe da ih imate. Igrač koji ispred sebe ima jednu ili više razvojnih karata i ne upotrebljava ih, budi sumnje da skriva karte sa bodom.

## Kraj igre

Ako igrač ima ili osvoji na svom potezu deset bodova igra se završava i on je pobedio.

**Primer:** Igrač ima dva naselja (2 boda), posebnu kartu „Najduži trgovački put“ (2 boda), dva grada (4 boda) i dve karte sa bodom (2 boda). Na svom potezu treba da otkrije obe karte sa bodom, tako da ukupno ima deset bodova i on je pobedio.

## L

### Lopov

Lopov se na početku igre nalazi u pustinji (→). Lopov se pomera samo kada se dobije „sedmica“ na kockicama (→) ili kada jedan od igrača odigra kartu „Vitez“ (→). Kada lopov zauzme neko polje, sprečava dobijanje resursa sa tog polja dok god stoji na njemu. Igrači koji imaju naselja i/ili gradove koji se graniče sa tim poljem, ne dobijaju resurse dok se lopov ne pomeri sa tog polja.

**Primer (slika na str. 9 pod „Vitez“):** Dušan je na redu da igra i on je bacio „sedmicu“. To znači da mora da poméri lopova, koji stoji na polju sa planinom. Lopova pomera na polje sa šumom, na kojem se nalazi token sa brojem „4“. Sada Dušan može da ukrade jednom od igrača sa naseljima „A“ i „B“ jednu kartu sa resursima iz ruke. Takođe, ako u sledecim potezima padne „4“, vlasnik naselja „A“ i „B“ ne dobijaju resurse za to polje. To važi sve dok neko ne baci sedmicu ili dok ne odigra kartu „Vitez“ i prenesti lopova.

### Luke

Luke omogućavaju povoljnije menjanje resursa. Da bi ostvario kontrolu nad lukom igrač mora da izgradi naselje, na jednom od dva raskršća uz obalu (→), na kojem se nalazi luka. Pogledajte „Trgovina na moru“ (→).

**Važno:**

Tek izgrađeno naselje u luci može da se koristi tek u sledećem krugu, u fazi trgovine vašeg sledećeg poteza. Za napredna pravila pogledajte „Trgovina i gradnja – kombinovana faza“ (→).



## N

### Najduži trgovački put

• Najduži trgovački put (trenutno najduži neprekidut niz puteva veći od pet), moguće je prekinuti, ako neki drugi igrač izgradi naselje na slobodnom raskršću na tom trgovačkom putu!



**Primer:** Narandžasti igrač je imao „Najduži trgovački put“ sa sedam puteva. Crveni igrač je izgradio svoje naselje na raskršću, označeno crnim kružićem, i tako prekinuo trgovački put narandžastog igrača. Na taj način crveni je dobio kartu „Najduži trgovački put“ i dva boda.

**Pažnja:** Vaša sopstvena naselja i gradovi ne prekidaju „Najduži trgovački put“!

- U slučaju da nakon prekida najdužeg trgovačkog put ima više igrača sa trgovačkim putevima iste dužine, dešava se sledeće:
  - ako je igrač, koji trenutno poseduje kartu „Najduži trgovački put“, jedan od igrača koji imaju trgovački put iste dužine, posebna karta „Najduži trgovački put“ se odlaže pored table za igru. U igru ponovo ulazi kada samo jedan igrač ima najduži trgovački put.
  - ako igrač, koji trenutno poseduje kartu „Najduži trgovački put“, nije jedan od igrača koji imaju trgovački put iste dužine, posebna karta „Najduži trgovački put“ se odlaže pored table za igru. U igru ponovo ulazi kada samo jedan igrač ima najduži trgovački put.

Ako ni jedan od igrača nakon prekida nema niz od pet ili više puteva, odnosno kada više nema najdužeg trgovačkog puta posebna karta „Najduži trgovački put“ se odlaže pored table za igru.

### Naselje

Naselje vredi jedan bod i njegov vlasnik sa svih susednih polja dobija resurse.

**Važno:** Kod osnivanja naselja mora da se uzme u obzir pravilo rastojanja – ni na jednom od tri susedna raskršća ne sme da postoji bilo koje drugo naselje (svejedno čije). Ako igrač izgradi svih pet naselja, mora prvo jedno od njih da unapredi u grad, da bi mogao da izgradi novo naselje.

## Numerisani tokeni

Veličina brojeva na tokenima označava verovatnoću da će zbir kockica biti jednak brojčanoj vrednosti tog tokena. Što je broj na tokenu veći, veća je i verovatnoća da se taj broj dobije bacanjem kockica. Tako da su polja „6“ i „8“ mnogo unosnija nego polja „2“ i „12“.



## O

### Obala

Ako se polje graniči sa morem, govorimo o obali. Uz obalu može da se izgradi put. Na raskršćima, koja se graniče sa morem, mogu da se izgrade naselja i da se unaprede u gradove. Mana naselja na obali je to što ćete dobijati resurse samo sa jednog ili dva polja. Prednost je to što se na obali nalaze luke, koje omogućavaju povoljniju razmenu resursa putem trgovine na moru. Međutim, naselja na raskršćima uz obalu bez luka ne donose nikakvu prednost prilikom trgovine.

## P

### Pustinja

Pustinja je jedino polje koje ne donosi resurse. U pustinji živi lopov ( $\rightarrow$ ), koji se tu nalazi na početku igre. Igrač koji izgradi naselje uz pustinju mora da zna da će dobijati resurse sa jednog polja manje.

## Put

Putevi povezuju vaša naselja i/ili gradove. Putevi se grade na stazama ( $\rightarrow$ ). Na svakoj stazi (uključujući i one duž obale) može da se izgradi samo jedan put. Put možete da izgradite na stazi koja je povezana sa raskršćem na kojem se već nalazi vaše naselje ili grad, ili na stazi koja je povezana sa slobodnim raskršćem (koje nije zauzeo neki drugi igrač), do kojeg vodi vaš put. Ne možete da izgradite naselje ako ono nije povezano putevima sa vašim već izgrađenim naseljima. Sami putevi mogu da vam pomognu da ostvarite pobedu samo ako uspete da dobijete posebnu kartu „Najduži trgovачki put“ ( $\rightarrow$ ).

## R

### Raskršće

Raskršća su tačke u kojima se spajaju tri polja. Samo na raskršćima mogu da se izgrade naselja.

## Razvojne karte

Postoje tri vrste razvojnih karata: vitez ( $\rightarrow$ ), karte napretka ( $\rightarrow$ ) i karte sa bodom ( $\rightarrow$ ). Igrač, koji kupi razvojnu kartu, uzima gornju kartu sa špilu razvojnih karata. Razvojne karte se drže u tajnosti, dok se ne upotrebe. Igrač ne može da trguje sa razvojnim kartama niti sme da ih poklanja. Svaki igrač, na svom potezu, može da odigra samo jednu razvojnu kartu, ili viteza ili kartu napretka. To može da učini bilo kada za vreme svog poteza, čak i pre nego što baci kockice. Ali ne sme da odigra onu kartu koju je kupio u tom potezu.

**Izuzetak:** Ako igrač kupi kartu sa bodom ( $\rightarrow$ ) i ako je to njegov deseti bod, tada može odmah da otkrije kartu i da pobedi. Karte sa bodom (jednu ili više) igrač treba da otkrije tek kada je siguran da ima deset bodova i da će da završi igru.

**Pažnja:** Kada se neki igrač pljačka (pogledajte „Sedmica na kockicama – aktiviranje lopova“ ( $\rightarrow$ )), dozvoljeno je da mu se iz ruke kradu samo karte sa resursima. Razvojne karte igrač treba da položi ispred sebe ili da ih drži negde drugde.

## S

### Sedmica na kockicama – aktiviranje lopova

Ako igrač, koji je na potezu, baci „sedmicu“, niko od igrača ne dobija resurse. Umesto toga dešava se sledeće:

- Svi igrači broje karte sa resursima koje imaju u rukama. Svaki igrač koji ima više od sedam karata sa resursima (osam ili više) mora da odabere i vrati u zalihe polovinu svojih karata. Ako igrač poseduje neparan broj karata, veći od sedam, broj karata koji treba da vrati u rezervu zaočrujuće se na manji broj (npr. igrač koji ima devet karata mora da vrati četiri karte).

**Primer:** Dušan je bacio „sedmicu“. U rukama ima samo šest karata sa resursima. Natalija ima osam karata, a Uroš jedanaest. Natalija mora da vrati četiri karte, a Uroš pet (uvek se zaokružuje na manji broj).

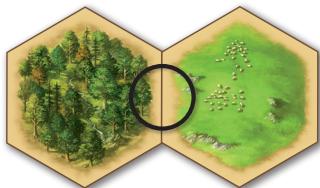
- Nakon toga igrač, čiji je potez, mora da pomeri lopova ( $\rightarrow$ ) na numerisani token bilo kog drugog polja ili na pustinju. Na taj način se blokira proizvodnja resursa na tom polju dokle god se lopov ne pomeri na neko drugo polje. Takođe, igrač na potezu mora da ukrade jednu kartu sa resursima

iz ruku bilo kog igrača sa naseljem ili gradom koji se graniči sa poljem na koje je lovor pomeren. Igrač, kojeg pljačkaju, drži karte skrivene u ruci, a igrač koji pljačka uzima mu jednu nasumično izabrano kartu. Ako više igrač ima naselje i/ili grad koji se graniče sa tim poljem igrač koji krade sam bira od koga će da ukrade kartu. Pogledajte pojam „Vitez“ (→).

Igrač zatim nastavlja svoj potez fazom trgovine.

## Staza

Stazom nazivamo ivice na kojima se dodiruju dva polja. Staza može da vodi uz granicu između dva polja ili između polja i mora. Na svakoj stazi može da se izgradi samo jedan put (→). Svaki put vodi u raskršće (→), u tačku gde se spajaju tri polja.

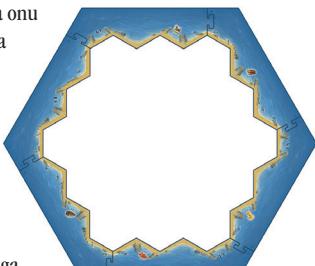


## T

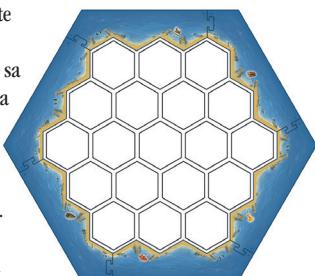
### Tabla za igru - nasumična postavka

1. Prvo složite šest delova okvira u nasumičnom redosledu.

Pazite samo da na onu stranu svakog dela okvira, gde nema luke, priključite sledeći deo onom stranom gde se nalazi luka.

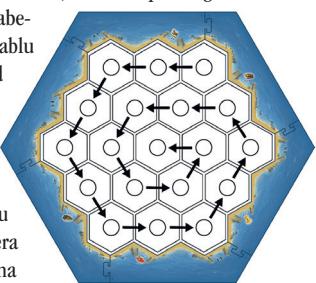


2. Promesajte šestougaona polja licem prema dole. Zatim uzimite jedno po jedno šestougaono polje sa vrha i licem prema gore stavljajte u unutrašnjost okvira, počevši od jedne strane table. Okvir je popunjjen kada potrošite sva šestougaona polja.



3. Postavljanje numerisanih tokena:

- Položite pored table za igru sve numerisane tokene, brojevi ma okrenutim prema dole, a slovima prema gore.
- Složite tokene po abecednom redu na tablu za igru. Počnite od bilo kog polja u **uglu table**, na koje ćete postaviti prvi token, a sve sledeće u smeru suprotnom od smera kretanja kazaljke na satu. Pogledajte sliku.  
**Pažnja:** Na pustinju se ne postavlja token, zato nju preskácate.
- Kada ste postavili sve tokene, okrenite ih da bi se na tokenima videli brojevi



*Igru nastavljate sa fazom osnivanja (→).*

## Taktika

Pošto se igra obično odvija na nasumično postavljenoj tabli, taktiku planirate svaki put iz početka. Ipak ima nekoliko opštih tačaka na koje bi svaki igrač trebalo da obrati pažnju. Nekoliko najvažnijih pravila su:

1. Na početku igre glina i drvo su najvažniji resursi jer su potrebni za izgradnju puteva i naselja. Zato bi svaki igrač trebalo da pokuša da izgradi naselja tako da se graniče sa barem jednim dobrim poljem sa šumom i brdom.
2. Ne smete da potcenite značaj luka. Igrač sa naseljima i gradovima koji se graniče sa dobrim njivama trebalo bi da pokuša da u toku igre izgradi naselje u specijalizovanoj luci za žito.
3. Prilikom izgradnje prva dva naselja morate da pazite da imate dovoljno prostora za dalje širenje. Ako oba naselja postavite na sredinu ostrva može da bude opasno. Drugi igrač mogu brzo da blokiraju vaše puteve i da vas odseku od luka.
4. Ko mnogo trguje ima veću šansu da pobedi. Slobodno ponudite svoje resurse igraču na potezu!

## Trgovina

Nakon što igrač, koji je na potezu, bací kockice, i igrači dobiju odgovarajuće karte sa resursima, nastupa faza trgovine. Igrač,

koji je na potezu, može da menja resurse sa drugim igračima (unutrašnja trgovina ( $\rightarrow$ )), a može da menja i nezavisno od drugih igrača (trgovina na moru ( $\rightarrow$ )), tako što će menjati svoje karte sa resursima sa karte iz zalihe. Igrač, koji je na potezu, sme da menja onoliko puta koliko mu to omogućavaju karte sa resursima koje ima u ruci.

## Trgovina i gradnja – kombinovana faza

Početnicima se preporučuje odvajanje faza trgovine i faze gradnje kako bi zbog jasne strukture lakše shvatili pravila igre. Iskusnijim igračima se preporučuje da zanemare ovo odvajanje. Nakon faze dobijanja resursa, trgovina i gradnja mogu da se odvajaju bilo kojim redosledom. Igrač na potezu može da trguje, gradi, opet trguje i ponovo gradi, itd. – dok god mu to njegove karte dozvoljavaju.

Takođe, igrač može da koristi luku u istom potezu u kom je izgradio naselje na toj luci.

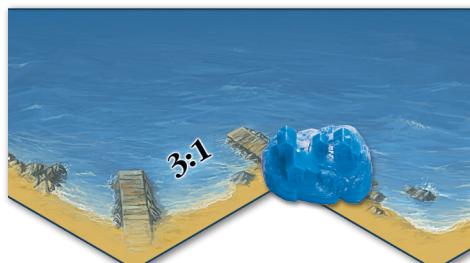
## Trgovina na moru

Igrač, koji je na potezu, u fazi trgovine može da menja karte sa resursima, a da ne trguje sa drugim igračima - to mu omogućava trgovina na moru.

- Bez luke:** Najjednostavnija (i najnepovoljnija) trgovina na moru u odnosu 4:1. Igrač vraća četiri iste karte sa resursima u zalihe da bi u zamenu uzeo jednu kartu sa resursom po želji. Za trgovinu u odnosu 4:1 igrač ne mora da ima izgrađeno naselje u luci ( $\rightarrow$ ).

*Primer: Maša u rezerve vraća četiri karte sa rudom da bi uzela jednu kartu sa drvetom. Naravno, prvo bi trebala da pokuša da ostvari povoljniju razmenu sa ostatim igračima (unutrašnja trgovina ( $\rightarrow$ )).*

- Sa lukom:** Igrač koji je izgradio naselje ili grad u luci ( $\rightarrow$ ) ima povoljnije uslove za trgovinu. Postoje dve vrste luke:
  - Obična luka (3 : 1):** Omogućava igraču, koji je na potezu, da u fazi trgovine zameni bilo koje tri iste karte sa resursima za jednu kartu sa resursom iz zaliha, koja mu je potrebna.



**Primer:** Plavi igrač može da vrati u zalihe tri karte sa drvetom, da bi uzeo jednu kartu sa rudom.

- Specijalizovana luka (2 : 1):** Za svaki resurs postoji po jedna specijalizovana luka. Povoljna mogućnost razmene u odnosu 2:1 važi samo za onaj resurs, koji je označen na polju specijalizovane luke. **Pažnja:** U specijalizovanoj luci ne mogu da se menjaju druge vrste resursa u odnosu 3:1!



**Primer:** Plavi igrač je izradio naselje (ili grad) u specijalizovanoj luci za drvo. Plavi igrač sme da vrati u zalihe dve karte sa drvetom i da uze jednu kartu sa bilo kojim drugim resursom, koji mu je potreban. Može da zameni i četiri karte sa drvetom za bilo koje druge dve karte iz zalihe.

**Važno:** Trgovinu na moru sme da obavlja samo igrač koji je na potezu!

## U

### Unutrašnja trgovina (trgovina sa drugim igračima)

Kada je igrač, koji je na potezu, bacio kockice i svi igrači uzeli odgovarajuće karte sa resursima za svoja naselja i/ili gradove, ima mogućnost trgovine sa drugim igračima. Uslovi trgovine (koliko karata za šta) određuju trgovačka sposobnost svakog pojedinog igrača. Poklanjanje karata nije dozvoljeno („razmena“ 0 za 1 ili više karata).

**Važno:** Drugi igrači mogu da trguju samo sa onim igračem koji je na potezu. Ostali igrači između sebe ne smeju da menjaju karte sa resursima.

**Primer:** Na potezu je Dejan. Potrebna mu je gлина da bi izgradio put. On ima dve karte sa drvetom i tri sa rudom. Glasno pita: „Ko će da mi da glinu? Za nju nudim rudu“. Predrag odgovara: „Od mene možeš da dobiješ glinu ako mi za nju daš tri rude“. Javlja se i Slobodan: „Ako mi daš jedno drvo i jednu rudu, ja će ti dati glinu“. Dejan se odlučuje za Slobodanovu ponudu i menja karte sa drvetom i rudom za veoma potrebnu kartu sa glinom.

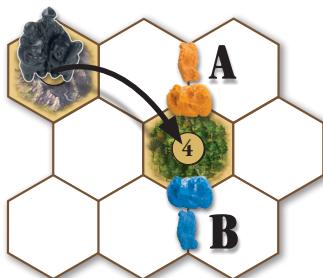
**Važno:** Kada je Dejan na potezu, Predrag i Slobodan ne smiju da trguju između sebe.

## V

### Vitez

Ako igrač, koji je na potezu, odigrao razvojnu kartu „Vitez“ (što sme da uradi i pre nego što baci kockice), mora odmah da premesti lopova (→).

- Igrač, koji je odigrao kartu „Vitez“, mora da premesti lopova na numerisani token bilo kog drugog polja ili na pustinju.
- Nakon toga može da uzme (i zadrži) jednu kartu sa resursima jednom od igrača koji poseduju naselj i/ili grad koji se graniči sa poljem na koje je premestio lopova. Ako ima više takvih igrača, sam može da odabere kog igrača će da opljačka.
- Igrač, kojeg pljačkaju, drži karte skrivene u ruci, a igrač koji pljačka mu uzima jednu nasumično izabrano kartu.
- Igrač koji prvi odigra tri karte „Vitez“ koje treba da drži, licem prema gore, na stolu ispred sebe, dobija posebnu kartu „Najveća armija“ koja nosi dva boda.
- Ako neki drugi igrač uspe da odigra jednu kartu „Vitez“ više, on preuzima posebnu kartu „Najveća armija“ i dva boda.



**Primer:** Na potezu je Dušan, koji je odigrao kartu „Vitez“. Lopova je pomerio sa polja sa planinom na polje sa šumom na kojem se nalazi token sa brojem „4“. Sada mora da iz ruke igrača „A“ ili „B“ ukrade jednu kartu sa resursima.

**Važno:** Kada se odigra karta „Vitez“ nije važno da li neko od igrača ima u ruci sedam ili više karata sa resursima. Karte se vraćaju u zalihe samo u slučaju kada prilikom bacanja kockica padne „sedmica“.

Za sve informacije u vezi sa prodajom igre Catan, ekspanzijama, pravilima igre i organizacijom turnira u Srbiji обратите се на:



MIPL - Pridemage Games,  
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)  
catan@mipl.rs





Autor: Klaus Teuber

Ilustracije: Michael Menzel

Grafika: Michaela Kienle

Dizajn figurica: Andreas Klober

3D-Grafika: Andreas Resch

Tehnički razvoj igre: Monika Schall

Urednik aktualnog izdanja: Arnd Fischer

Redakcija: Reiner Muller, Sebastian Rapp

Sva prava zadržana. © 2022 CATAN GmbH  
CATAN, CATAN sunce i logo „CATAN sunce“  
su zaštitni znakovi firme CATAN GmbH  
(catan.com)

© 1995, 2022 KOSMOS Verlag  
Franckh-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Štutgart, Nemačka

**KOSMOS**

#### Četvrto srpsko izdanje

© 2022 Igroljub d.o.o., Radegunda 55,  
3330 Mozirje, Slovenija  
catan@igroljub.si, www.igroljub.si

**igroljub**

Sva prava zadržana.  
Proizvedeno u Nemačkoj.

Uvoz i distribucija za Srbiju:  
MIPL - Pridemage Games,  
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.  
www.drustveneigre.rs  
catan@mipl.rs

**MIPL**