

# CATAN

EKSPANZIJA

## BLAGO, ZMAJEVI I ISTRAŽIVAČI

### Pravila igre

#### Dobrodošli u nove avanture na ostrvu KATAN!

Ekspanzija Blago, zmajevi i istraživači donosi šest novih scenarija. Ovi scenariji su pre svega namenjeni ljubiteljima Katana, koji već imaju iskustva sa ekspanzijama Pomorci i Gradovi i vitezovi i koji žele kompleksniju igru. Scenariji „Pustinjski zmajevi”, „Veliki Katan”, „Veliki Kanal” i „Ukleta zemlja” nude potpuno novu dimenziju igre. Za one koji vole da otkrivaju svet Katana, ali na lakši način, tu su scenariji „Ostrva sa blagom” i „Odlazak u nepoznato”. Za sve, čak i one koji smišljaju sopstvene scenarije ili menjaju postojeće, ekspanzija Blago, zmajevi i istraživači donosi dosta novih mogućnosti. Želimo vam mnogo zabave u otkrivanju Katana!

#### Napomene o pravilima igre

U suštini u svim scenarijima primenjuju se pravila osnovne igre Katan i ekspanzije Pomorci. U scenarijima koje igrate sa Gradovima i vitezovima, morate uzeti u obzir pravila ove ekspanzije. U kombinaciji sa Pomorcima i Gradovima i vitezovima, koristite pravila navedena u pasusu Igra sa ekspanzijom Pomorci (Katan – ekspanzija Gradovi i vitezovi, 1. srpsko izdanje, Igroljubka 2018, strana 9). Odstupanja od ovih pravila i dodatna pravila su opisana u svakom scenaru posebno. Ako imate pitanja u vezi pravila pošaljite ih na office@astal.rs.

#### SADRŽAJ

Ostrva sa blagom .....	2
Odlazak u nepoznato .....	4
Veliki Katan .....	7
Pustinjski zmajevi .....	10

Veliki kanal .....	13
Ukleta zemlja.....	15
Impresum .....	16

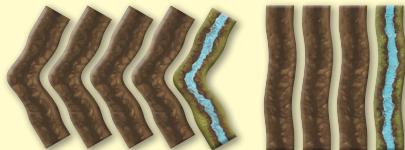
#### KOMPONENTE

##### 12 šestougaonih polja:

- Šuma (3)
- Pašnjak (3)
- Njiva (2)
- Brdo (2)
- Planina (2)



##### 9 pločica sa kanalom



##### 19 pločica sa zmajem

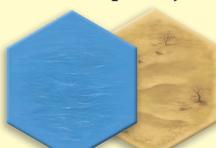


##### 12 numerisanih tokena



##### 5 zip-kesica

##### 6 mora/pustinja



##### 2 dela okvira



##### 16 gradova (u četiri boje)

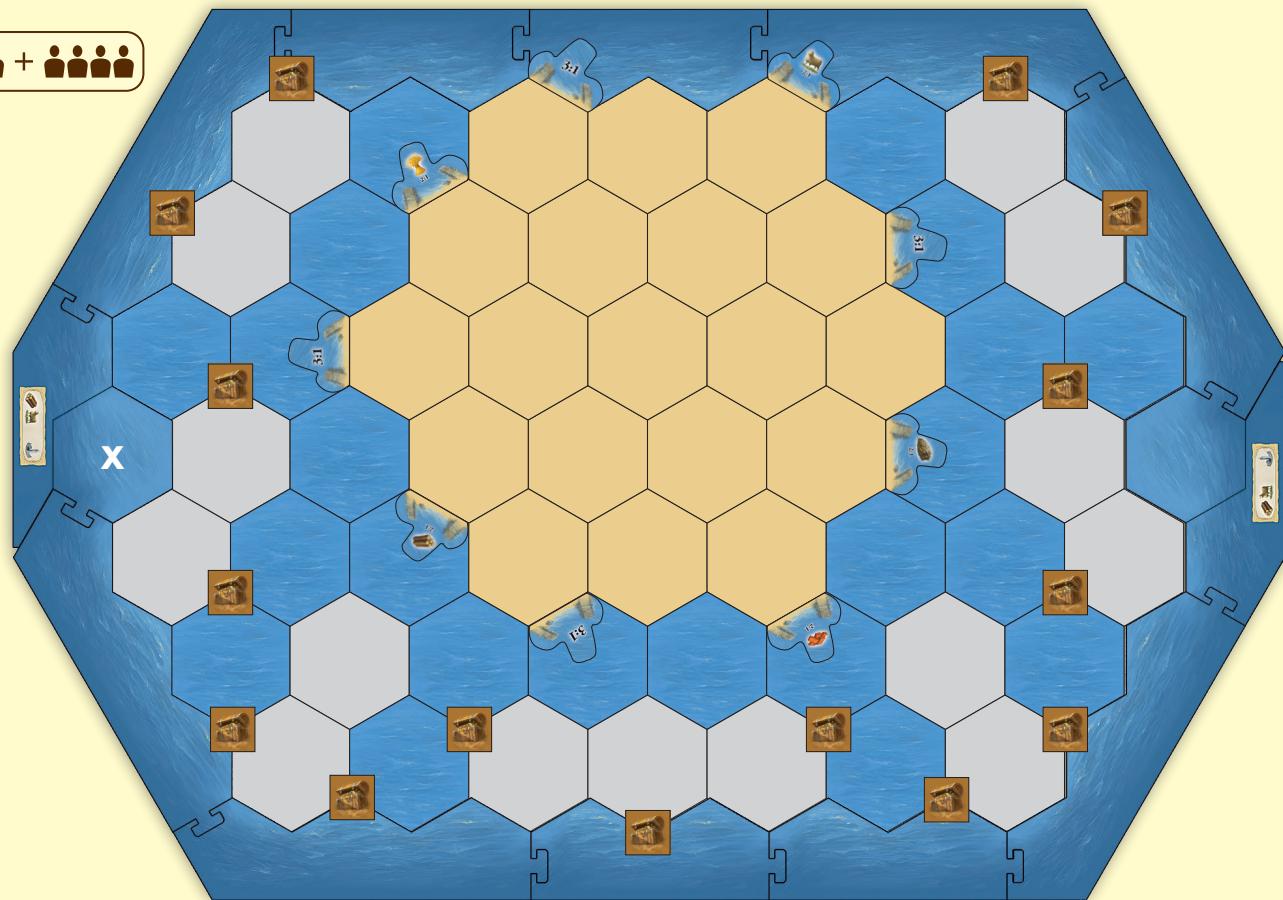


**Savet:** Da biste mogli lakše da razlikujete komponente različitih ekspanzija igre Katan šestougaona polja i numerisani tokeni iz ekspanzije Blago, zmajevi i istraživači su obeleženi simbolom:

# SCENARIO 1

## OSTRVA SA BLAGOM

Scenario za Pomorce, koji može da se igra i sa Gradovima i vitezovima



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 i 4 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:5 x specijalizovana luka 4 x obična luka (3:1)	
		22	1	-	4	3	3	4	4	37		
Ostrva sa blagom	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	20 pločica sa blagom	
	Komada	3	2	2	2	2	2	1	1	15		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	2	1	1	-	1	2	1	-	20 katan tokena

### OSTRVA SA BLAGOM

Ko će prvi da zaplovi ka ostrvima sa blagom? To je bitno ne samo zato što možete da osvojite dodatne bodove za prva naselja na ostrvima oko Katana, već i zbog toga što vredna blaga čekaju istraživače.

### POSTAVKA

**Glavno ostrvo:** Glavno ostrvo postavite prema pravilima osnovne igre. Potom dodajte morska polja i luke.

**Ostrva sa blagom:** Za ostrva sa blagom (siva polja) uzmite tri morska polja, dve pustinje i ostala polja kao što je naznačeno u tabeli. Promešajte ih licem na dole i skriveno ih postavite na siva polja. Čak i numerisane tokene promešajte licem na dole i skriveno ih postavite pored table za igru.

**Pločice sa blagom:** Promešajte pločice sa blagom tako da strana sa kovčegom bude na gore. Petnaest pločica postavite na mesta kao što je prikazano na slici. Preostalih pet postavite pored table za igru tako da strana sa kovčegom bude na gore.

# SCENARIO 1

## OSTRVA SA BLAGOM

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza osnivanja

Igrači moraju da postave prva dva naselja i dva puta na glavno ostrvo, kao što je opisano u osnovnoj igri Katan. Ako postavite naselje na obalu možete umesto puta da postavite brod.



Igrač može da izgradi dva besplatna puta ili broda ili jedan put i jedan brod



Igrač dobija kartu razvoja.

#### Gusari/losov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i losovom. Lospov igru počinje na pustinji, a gusari na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“.

#### Otkrivanje

**Otkrivanje polja:** Kada igrač otkrije novo polje mora da uzme jedan numerisani token i da ga stavi licem na gore na to polje. Kao nagradu za otkriće novog polja, može da uzme jednu kartu sa resursom koje proizvodi to polje. Ako igrač pronađe polje sa zlatnom rekom može da uzme kartu sa bilo kojim resursom.

**Otkrivanje morskog polja ili pustinje:** Ako igrač otkrije morsko polje ili pustinju uzima jednu pločicu sa blagom iz rezervi.

#### Blaga

Kada igrač postavi put ili brod tako da se graniči sa raskršćem na kojoj se nalazi pločica sa blagom, on uzima tu pločicu sa blagom. Blago može da vam donese ili resurse ili karte razvoja ili besplatnu izgradnju puteva i brodova.



Gornja strana (lice) pločice sa blagom



Igrač dobija jedan resurs po izboru.



Igrač dobija po jednu pšenicu, ovcu i glinu.



Igrač dobija dva resursa po izboru.

### KRAJ IGRE

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 15 bodova, u tri igrača, ili 14 bodova, u četiri igrača.

### IGRA SA EKSPANZIJOM GRADOVI I VITEZOVI

Scenario „Ostrva sa blagom“ može da se kombinuje sa ekspanzijom Gradovi i vitezovi. U tom slučaju neophodno vam je 17 odnosno 16 bodova za pobedu. U ovoj kombinaciji koristite pravila navedena u pasusu Igra sa ekspanzijom Pomorci (Katan – ekspanzija Gradovi i vitezovi, 1. srpsko izdanje, Igroljubka 2018, strana 9), ali za ovaj scenario morate da uzmete u obzir sledeće izmene pravila:



Kada igrač dobije pločicu sa blagom, koja na donjoj strani ima nacrtanu kartu razvoja, može da uzme jednu kartu razvoja sa bilo kog od tri špila karata razvoja (nauka, politika, trgovina).

### O SCENARIJU

Scenario „Ostrva sa blagom“ je napravljen za računarsku igru Katan – Gradovi i vitezovi. Od tada je deo mnogih digitalnih verzija Katana, poput *Catan Universe*. To je jedan od najpopularnijih scenarija za Pomorce.



## SCENARIO 2 PUT U NEPOZNATO

Scenario za Pomorce, koji može da se igra i sa Gradovima i vitezovima



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:4 x obična luka (3:1)	
		Komada	13	1	-	2	2	2	4	3		
Neistraženo more	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	2	1	2	2	1	2	1	-	13
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	17 pločica sa blagom (odbacite 3 nasumično odabране pločice)	
	Komada	6	2	2	3	3	3	1	2	22		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14

### PUT U NEPOZNATO

Neistraženo more se prostire duž obala Katan. Nova ostrva, zlato i blaga čekaju da budu otkriveni. Naseljenici ostrva Katan razvijaju jedra svojih brodova i plove ka nepoznatim morskim prostranstvima.

### PRIPREMA

**Glavno ostrvo:** Pomešajte šestougaona polja glavnog ostrva (vidi tabelu) i nasumično ih postavite na smeđe označena polja, licem prema gore (u igri za tri igrača, prvo postavite pustinju, kao što je prikazano na slici). Numerisane tokene postavite kao što je prikazano na slici. Zatim postavite morska polja (šest ih je iz ove ekspanzije i sa druge strane se nalazi

pustinja). Luke 3:1 postavite kao što je prikazano na slici.

**Neistraženo more:** Obe pustinje i oba polja sa zlatnom rekom postavite otkriveno, kao što je prikazano na slici. Na jedno polje sa zlatnom rekom postavite numerisani token sa brojem šest, a na drugo token sa brojem osam. Preostalih 18 šestougaonih polja (od kojih je 6 morskih) pomešajte licem na dole i skriveno ih postavite. Preostale numerisane tokene, za neotkrivena polja, pomešajte licem na dole i skriveno ih postavite u gomilu pored table za igru.

**Pločice sa blagom:** Pomešajte pločice sa blagom tako da strana sa kovčegom bude vidljiva i postavite ih na mesta kao što je prikazano na slici.

**Specijalizovane luke:** Specijalizovane luke postavite pored table za igru.

# SCENARIO 2

## PUT U NEPOZNATO



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (4 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:4 x obična luka (3:1)	
		Komada	-	-	2	3	3	4	4	31		
Neistraženo more	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	2	2	3	2	2	2	1	-	17
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	20 pločica sa blagom	
	Komada	9	3	2	4	4	4	3	3	32		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	3	2	3	1	1	3	2	3	1	20
											5 x specijalizovana luka	

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza osnivanja

Svaki igrač počinje igru sa tri naselja. Prvo svi igrači postavljaju po dva naselja sa putevima ili brodovima, kao što je opisano u pravilima osnovne igre Katan. Igrač koji je poslednji postavio svoje drugo naselje prvi postavlja treće naselje, sa pripadajućim putem ili brodom. Potom u smeru kretanja kazaljke na satu i svi ostali igrači postavljaju svoje treće naselje. Igrači dobijaju resurse za polja koja se graniče sa naseljem koje su poslednje postavili.

#### Gusari/lopov

Ovaj scenario se igra samo sa lopovom. Gusari se ne koriste u ovom scenariju.

#### Istraživanje

Kada igrač postavi put ili brod pored raskršća koje se graniči sa neotkrivenim poljem, igrač otkriva to polje. Ako je otkrio polje koje proizvodi resurse, sa vrha špila uzima jedan numerisani token i postavlja ga na to polje. Kao nagradu za otkrivanje novog polja dobija kartu sa resursom koja proizvodi to polje. Ako se na raskršću nalazi pločica sa blagom, prvo mora da uzme blago i tek onda može da otkrije polje. Ako je otkriveno polje, morsko polje, ništa se ne dešava.

# SCENARIO 2

## PUT U NEPOZNATO

### Blago

Kada igrač izgradi put ili brod pored raskršća na kojem se nalazi pločica sa blagom, on uzima tu pločicu i može da pogleda njenu donju stranu. Nakon toga ima dve mogućnosti:

- ili da iskoristi blago kao što je opisano u prvom scenariju, i da dobije dodatne resurse, ili izgradi dva puta i/ili broda ili vuče kartu razvoja.
- ili da ga sačuva, i postavi licem na gore (tako da se vidi kovčeg) ispred sebe.

Za neupotrebljena blaga dobijaju se sledeći bonusi:

- Za jednu pločicu sa blagom:** kada padne "sedmica" igrač gubi polovinu karata tek ako ima devet ili više karata sa resursima.
- Za dve pločice sa blagom:** igrač može da uzme jednu specijalizovanu luku iz zaliha i da je postavi pored svog naselja na obali. Od tog trenutka može da menja naznačeni resurs u odnosu 2:1.
- Za tri pločice sa blagom:** tri pločice sa blagom donose 1 dodatni bod.
- Za četiri pločice sa blagom:** četiri pločice sa blagom donose 2 dodatna boda.

Jednom kada igrač odluči da ne iskoristi blago već da ga sačuva, kako bi koristio gore navedene bonusne, više ne može da promeni svoju odluku. Do kraja partije ne može da iskoristi blago sa donje strane pločice.

Igrač ispred sebe ne može da ima više od četiri pločice sa blagom. Ako već ima četiri pločice i treba da uzme još jedno blago mora da ga iskoristi, odnosno da uzme blago sa donje strane pločice.

### KRAJ IGRE

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 12 bodova.

### IGRA SA EKSPANZIJOM GRADOVI I VITEZOVI

Scenario „Put u nepoznato” može da se kombinuje sa ekspanzijom Gradovi i vitezovi. Umesto drugog naselja svaki igrač postavlja grad. Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 14 bodova.

U ovoj kombinaciji koristite pravila navedena u pasusu Igra sa ekspanzijom Pomorci (Katan – ekspanzija Gradovi i vitezovi, 1. srpsko izdanje, Igroljubka 2018, strana 9), ali za ovaj scenario morate uzeti u obzir sledeće izmene pravila:



Kada igrač dobije pločicu sa blagom, koja na donjoj strani ima nacrtanu kartu razvoja, može da uzme jednu kartu razvoja sa bilo kog od tri špila karata razvoja (nauka, politika, trgovina).

### O SCENARIJU

Scenario „Put u nepoznato” je napravljen za ekspanziju Blaga, zmajevi i istraživači i prvi put je predstavljen 2009. godine. Scenariji sa istraživanjem su najpopularniji u svetu Katan. Uz pomoć novih komponenti, sada je moguće istraživati nepoznate predele i otkrivati, ne samo nova ostrva, već i izgubljena blaga.

**CATAN**  
— RAZŠIRITEV — PROSIRENJE —  
MESTA IN VITEZI  
GRADOVI I VITEZOVI

**igroljub**

**KOSMOS**

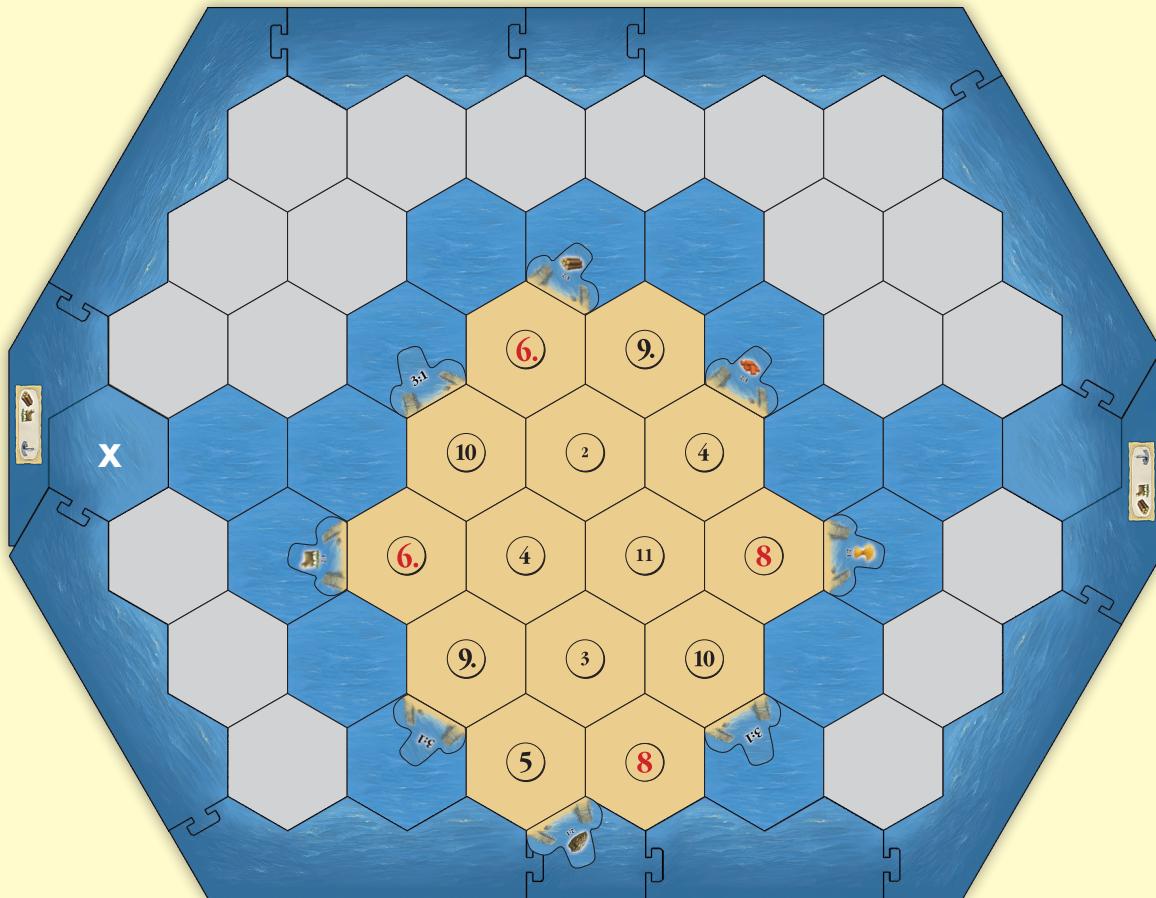
Pred igračima je veliko iskušenje da se ne odazovu ovoj neugodnoj dužnosti, ali morate biti svesni da su još gore posledice ako igrači ne uspeju da odbrane Katan.

The game board features a hexagonal map of the island of Katan, divided into various terrains like forests, fields, and mountains. Resource icons (sheep, wheat, lumber, brick, ore) are placed on the hexes. Numbered tokens (1-12) are scattered across the map. In the foreground, there are player pieces (knights, horses, ships) and resource cards. The background shows a detailed illustration of a medieval castle on a hill under a sunset sky.

# SCENARIO 3

## VELIKI KATAN

Scenario za Pomorce, koji može da se igra i sa Gradovima i vitezovima



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente: 5 x specijalizovana luka 4 x obična luka (3:1)	
		-	-	-	3	2	3	3	3	29		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Nova ostrva	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	3	-	-	3	3	3	2	3	20		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	1	-	1	-	-	1	-	1	-	4

### VELIKI KATAN

Kad se sve uzme u obzir, čak ni na Katanu ne ide sve kao podmazano. Šta bi se desilo ako bi iznenada presušili svi izvori resursa na ostrvu? U ovom scenariju se upravo to dešava. Ne preostaje vam ništa drugo nego da napravite brodove i izgradite naselja na susednim ostrvima, i tamo pronadete nove izvore resursa. Ali važno je da to uradite blagovremeno jer oni koji zaksne ostace bez resursa za gradnju.

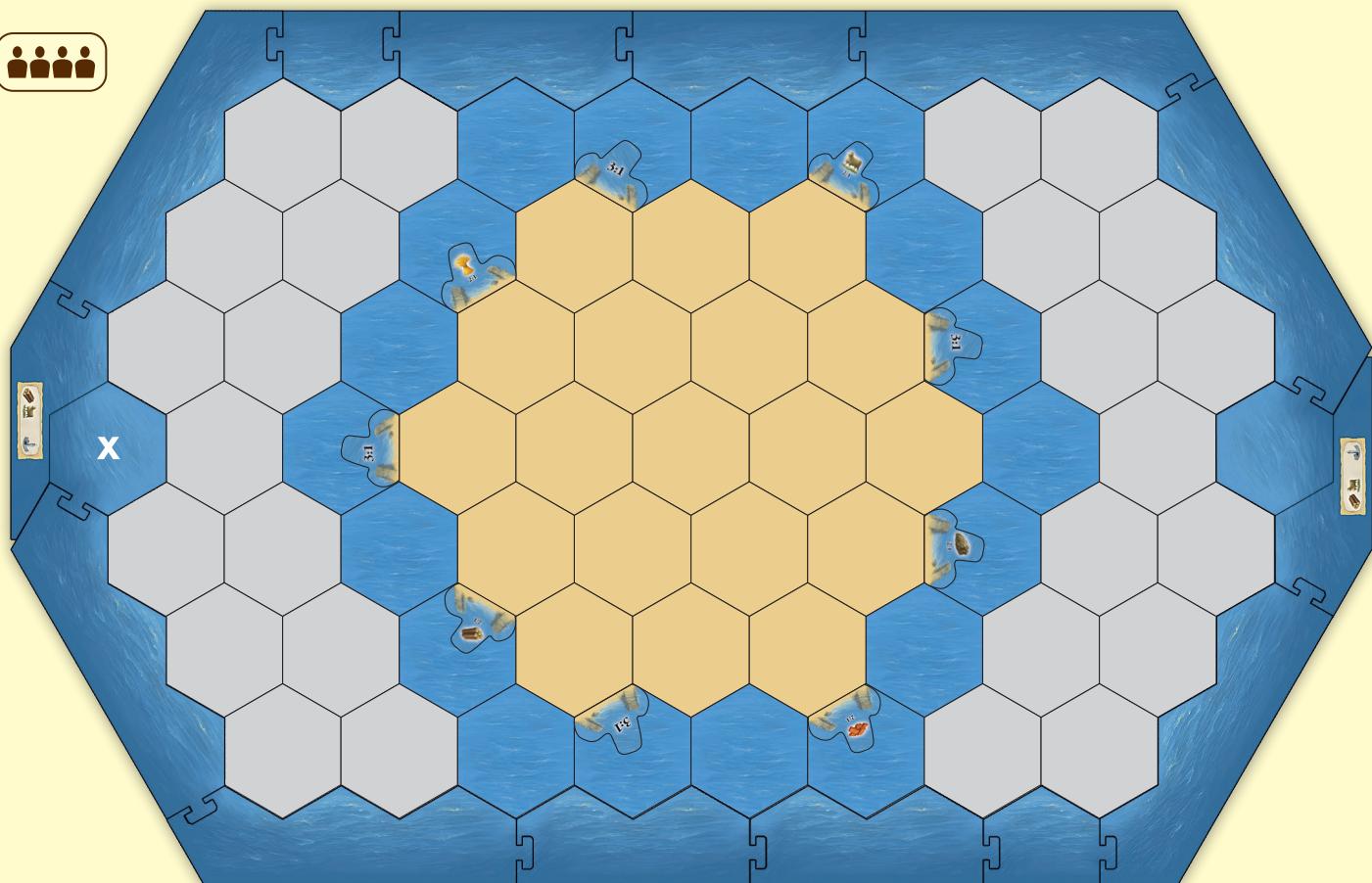
### PRIPREMA

**Glavno ostrvo:** U partiji za tri igrača na smeđe obeležena polja glavnog ostrva, nasumično postavite 14 polja licem na gore, a zatim stavite numerisane tokene tačno onako kao što je prikazano na slici. U partiji za četiri igrača (postavka je prikazana na sledećoj strani) postavite glavno ostrvo po pravilima osnovne igre Katan. Morska polja postavite kao što je prikazano na slici.

**Nova ostrva:** Nova ostrva su prikazana poljima sive boje. Šestougaona polja koja su potrebna za nova ostrva možete pronaći u tabelama (20 za igru u tri igrača i 26 za igru u četiri) promešajte ih i licem na gore (otkriveno) postavite na sivo označena polja.

# SCENARIO 3

## VELIKI KATAN



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (4 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente: 5 x specijalizovana luka 4 x obična luka (3:1)	
		18	1	-	4	3	3	4	4	37		
Nova ostrva	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	7	1	-	3	3	4	4	4	26		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	1	1	1	-	-	1	1	-	-	5

Numerisane tokene koji se koriste za nova ostrva, kao što je označeno u tabelama (četiri za igru u tri igrača i pet za igru u četiri) promešajte licem prema dole i skriveno ih postavite u gomilu pored table za igru.

**Gradovi:** Svaki igrač dobija četiri dodatna grada u svojoj boji (iz ove ekspanzije) tako da može da izgradi ukupno osam gradova.

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza postavljanja

Igrači postavljaju svoja prva dva naselja i puteve na glavnom ostrvu kao što je opisano u pravilima osnovne igre Katan. Ako igrač postavi naselje na obalu može umesto puta da postavi brod.

#### Gusari/lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov igru počinje na pustinji, a gusari na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“.

# SCENARIO 3

## VELIKI KATAN

### Nestanak resursa

Kad igrač sa brodom, a kasnije i putem dođe do raskršća polja bez numerisanog tokena na sebi, uzima gornji token sa špila rezervi i postavlja ga na to polje. Kada se potroše svi numerisani tokeni iz rezerve igrač mora da odabere jedan numerisani token sa glavnog ostrva i da ga postavi na polje novog ostrva. Tom prilikom tri uslova moraju da se ispune:

1. Na novim ostrvima tokeni sa brojevima 6 i 8, ne mogu da se nalaze na susednim poljima.
2. Igrač mora da uzme token sa polja na kojem on ima naselje ili grad.
3. Kada igrač skloni token sa šestougaonog polja na drugim poljima sa kojima se graniči to njegovo naselje ili grad mora da se nalazi barem jedan numerisani token.

Ako nije moguće ispuniti sva tri uslova prilikom prebacivanja tokena, igrač može da prekrši ova pravila tako što će, ako može, kršiti pravila redosledom kao što su navedena.

### KRAJ IGRE

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 18 bodova.

### IGRA SA EKSPANZIJOM GRADOVI I VITEZOVI

Scenario „Ostrva sa blagom“ može da se kombinuje sa ekspanzijom Gradovi i vitezovi. Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 20 bodova. U ovoj kombinaciji koristite pravila navedena u pasusu Igra sa ekspanzijom Pomorci (Katan – ekspanzija Gradovi i vitezovi, 1. srpsko izdanje, Igroljubka 2018, strana 9).

### O SCENARIJU

Scenario „Veliki Katan“ je prvi put objavljen u „Naseljeničkim novinama“ 1997. godine (1/97). Od 2002. godine je uvršten u razne digitalne verzije Katana i veoma je popularan među „online“ igračima.



Za 2 do 4 mala gusara starija od 6 godina.

(Napomena: Junior se može igrati u 2 igrača jer je tabla dvostrana i nudi posebno ostrvo za dva igrača!)

U igri ćete uživati oko pola sata.

# SCENARIO 4

## PUSTINJSKI ZMAJEVI

Scenario za Pomorce, koji ne može da se igra sa Gradovima i vitezovima



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:18 pločica sa zmajem 4 x obična luka (3:1)	
		18	3	-	3	3	3	4	3	37		
Susedno ostrvo	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-	16
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	5 x specijalizovana luka	
	Komada	-	-	1	4	3	3	4	4	19		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	3	2	2	2	2	1	19	

### PUSTINJSKI ZMAJEVI

Blagostanje i mir vladaju Katanom. Ali to neće trajati večno. Zmajevi se okupljaju u nenaseljenim oblastima jer ih magično privlači bogatstvo naselja i gradova. Bliži se vreme kada zmajevi više neće moći da izdrže u divljini i kada će se, kao oluja, stušiti na Katan. Naseljenicima ne preostaje ništa drugo nego da pobegnu na susedno ostrvo na istoku. Tamo će imati priliku da se oporave, ojačaju i proteraju zmajeve iz svojih domova.

### PRIPREMA

**Glavno ostrvo:** Sve tri pustinje, kao i oba polja planina i pašnjaka postavite tačno kao što je prikazano na slici. Preostala šestougaona polja glavnog ostrva skriveno promešajte i nasumično ih otkriveno postavite na smeđe označena polja.

Numerisane tokene postavite na polja kao što je prikazano na slici. Zatim postavite morska polja i luke 3:1 kao što je prikazano na slici.

**Susedno ostrvo:** Polja koja su u tabeli označena za susedno ostrvo skriveno promešajte i nasumično ih otkriveno postavite na sivo označena polja. Numerisane tokene i luke postavite na susedno ostrvo kao što je prikazano na slici.

## SCENARIO 4

# PUSTINJSKI ZMAJEVI



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (4 igrača)

Glavno ostrvo i more	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:18 pločica sa zmajem 4 x obična luka (3:1)	
		15	3	-	3	3	3	4	3	34		
Susedno ostrvo	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-	16
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	5 x specijalizovana luka	
	Komada	-	-	2	4	4	4	4	4	22		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	3	3	2	2	3	3	2	1	22

**Pustinjski zmajevi:** 18 pločica sa zmajem postavite pored table za igru, tako da se vidi zmaj. Donja strana pločica u ovom scenariju nema nikakvu ulogu.

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza postavljanja

Igrači postavljaju svoja prva dva naselja i puteve na glavnom ostrvu kao što je opisano u pravilima osnovne igre Katan. Ako igrač postavi naselje na obalu može umesto puta da postavi brod.

#### Gusari/lopov

Ovaj scenario se igra bez gusara i lopova. Kada padne „sedmica”, igrači koji imaju više od sedam karata sa resursima, moraju da vrati polovicu. Igrač koji je bacio „sedmicu” može jednom igraču po izboru da ukrade jednu kartu sa resursima iz ruke.

#### Okupljanje pustinjskih zmajeva

Svaki put bilo koji igrač izgradi naselje ili grad mora u jednu od tri pustinje, na severu glavnog ostrva, da postavi tri (u partiji sa tri igrača) odnosno dva (u partiji sa četiri igrača) pustinska zmaja. Pri tome treba paziti da su zmajevi ravnomerno raspoređeni u sve tri pustinje.

# SCENARIO 4

## PUSTINJSKI ZMAJEVI

Kada se svih 18 zmajeva okupi u pustinjama počinje njihov juriš:

- Svaki put kada prilikom bacanja kockica padne broj koji označava polje koje se nalazi pored polja sa zmajem, jedan zmaj se iz jedne od tri pustinje prenesti na polje sa baćenim brojem. Na svakom polju može uvek da bude samo jedan zmaj.
- Ako se slučajno pored polja sa zmajem nalaze dva polja označena brojem koji je baćen prilikom bacanja kockica, na oba polja se premešta po jedan zmaj iz pustinje.
- Broj zmajeva u svakoj pojedinačnoj pustinji, trebalo bi, koliko je to moguće, ravnomerno da se smanjuje.

### Primer

1. Igrač je bacio „trojku”. Pošto se pored polja sa zmajem ne nalazi ni jedno polje sa „trojkom” ništa se ne dešava.

2. Igrač je bacio „osmicu”. Polje sa glinom na kojem se nalazi „osmica” je pored dve pustinje sa zmajevima. Jedna pločica sa zmajem se premešta iz pustinje u kojoj ima najviše pločica na polje označeno „osmicom”.

3. Igrač je bacio „peticu”. Pašnjak sa „peticom” se nalazi pored polja sa glinom na kojem je zmaj. Jedna pločica sa zmajem premešta se iz pustinje u kojoj ima najviše pločica na pašnjak.



### Prokletstvo zmajeva

Zmajevi imaju sledeće efekte:

**Blokada polja:** Zmaj prekriva numerisani token na polju na kom se nalazi. To polje ne donosi resurse susednim naseljima i gradovima.

**Pažnja:** Pre nego što zmaj zauzme svoje mesto na polju, vlasnici naselja ili grada koji se graniče sa tim poljem, poslednji put dobija resurse sa tog polja.

**Blokada puteva:** Put koji se nalazi između dva polja, na kojima se nalaze zmajevi, je blokirana. Kako bi se to obeležilo figurica puta se rotira za 90 stepeni. Blokirani put se ne računa za najduži trgovacki put, niti se u njegovom nastavku mogu graditi novi putevi.

**Blokada naselja/grada:** Ako su sva polja oko naselja ili grada zauzeli zmajevi, naselje, odnosno grad je blokirana. Takva naselja ili gradovi ne donose bodove.

**Pažnja:** Zmajevi ne mogu da zauzmu morska polja. Naselja i gradovi na obali - a samim tim i luke - ne mogu da budu blokirani.

### Beg naseljenika

Tokom igre će se desiti da zmajevi zauzmu sva polja na glavnom ostrvu i na taj način će onemogućiti dobijanje svih vrsta resursa. Zato je u ovom scenariju važno da igrači na vreme izgrade brodove i pobegnu na sigurno susedno ostrvo i тамо izgrade naselja i gradove. Samo tako će moći uz pomoć svojih vitezova da proteraju zmajeve sa glavnog ostrva.

### Osveta vitezova

Kad igrač odigra kartu „Vitez” može jednog zmaja, po sopstvenom izboru, da skloni sa glavnog ostrva. Zmaj se na taj način izbacuje iz igre, a karta „Vitez” se odbacuje. Pošto se u ovom scenariju ne koristi lopov, ovo je jedina upotreba karte „Vitez” - da skloni zmaja sa glavnog ostrva. Tako da prilikom odigravanja karte „Vitez” ni jedan od igrača ne gubi kartu sa resursom. U ovom scenariju se ne koristi ni specijalna karta “Najveća armija”

Kada se zmaj skloni sa polja, ono već prilikom sledećeg bacanja kockica može da donese resurse. Blokada puteva, naselja ili gradova se, takođe, počinje ako se graniče sa oslobođenim poljem.

### KRAJ IGRE

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 13 bodova.

### O SCENARIJU

Scenario „Pustinjski zmajevi” je prvi put objavljen 1997. godine u „Naseljeničkim novinama” 2/97 pod nazivom „Pustinjski jahači”.

# SCENARIO 5

## VELIKI KANAL

Scenario za Pomorce i Gradove i vitezove



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 i 4 igrača)

Glavno ostrvo	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente:	
		19	1	-	6	4	5	5	4	44		
Mala ostrva	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	3	3	3	3	2	3	3	2	1	24
Glavno ostrvo	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	4 x specijalizovana luka	
	Komada	-	3	2	-	-	-	-	-	-	5	
Mala ostrva	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	-	-	-	-	2	-	-	-	2	

### VELIKI KANAL

Nakon suše, plodna polja zapadnog Katana su uništena i glad je pred vratićima. Naseljenici Katana su zato odlučili da iskopaju kanal. On bi trebalo da doveđe vodu od jezera visoko u planinama istočnog Katana (B) do pustinja na zapadu (A). Stanovnici ostrva šalju vitezove koji su ovog puta naoružani loptama. Kada se kanal završi i polja mogu da budu navodnjavana ponovo će biti plodna, i davaće obilje žita.

### POSTAVKA TABLE ZA IGRU

**Sestougaona polja:** Polja sa njivama i planinama postavite kao što je prikazano na slici. Pustinju „A“ uzmete iz ove ekspanzije (ima more sa druge strane). Morska polja postavite između glavnog i malih ostrva. Na braon označena polja nasumično postavite otkriveno preostala polja (4 brda, 5 pašnjaka i 4 šume).

**Numerisani tokeni:** Numerisane tokene postavite na oba polja sa zlatnom rekom i na polja sa njivama kao što je prikazano na slici. Zatim tokene na njivama okrenite, tako da se brojevi ne vide. Sve dok se ne navod-

# SCENARIO 5

## VELIKI KANAL

ni pustinja (A), njive na severo-zapadu ostrva ne donose resurse. Preostale numerisane tokene nasumično postavite na ostala polja, ali tako da dva crvena broja ne stoje na dva susedna polja.

**Luke** postavite kao što je prikazano na slici.

**Katan tokeni** postavite kao što je prikazano na slici.

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza postavljanja

Svaki igrač počinje igru sa dva naselja i jednim gradom. Prvo svaki igrač postavlja po jedno naselje, a zatim umesto drugog naselja, grad sa pripadajućim putem ili brodom (pogledajte ograničenja navedena u tekstu) na glavnom ostrvu. Primjenjuje se redosled postavljanja iz osnovne igre Katan. Kad je poslednji igrač postavio svoj grad, on postavlja i svoje drugo naselje sa putem ili brodom. Zatim u smeru kretanja kazaljke na satu i svi ostali igrači postavljaju svoja druga naselja. Igrači dobijaju resurse za polja koja se graniče sa njegovim poslednje postavljenim naseljem (takođe i pšenicu sa inače neplodnih njiva).

Ograničenja:

- Svaki igrač mora barem jedno naselje ili grad da postavi na obali. Obala jezera (B) se u ovom slučaju ne računa kao obala.
- Kada igrač postavi naselje ili grad na obalu mora da postavi brod uz njega.

#### Gusari/lopop

Ovaj scenario se igra samo sa lopovom. Igru počinje na nekoj od pustinja.

#### Nova zaduženja za vitezove

Vitezove možete da postavljate samo na glavnom ostrvu. U ovom scenaruju ih čeka puno različitih zaduženja.

#### 1. Vitezovi kao graditelji kanala

Čim se dva **aktivna** viteza nađu na raskršćima polja sa katan tokenima, kanal na toj deonici je iskopan: sklonite oba katan tokena i na polje postavite pločicu sa kanalom, tako da se vidi strana bez vode. Pločica sa kanalom treba da bude tog oblika da se na oba kraja poklapa ili sa drugim kanalom ili sa katan tokenom. U odnosu na deo kanala upotrebiti ili pločicu sa ravnim ili pločicu sa krivim kanalom. Ako oba aktivna viteza pripadaju istom igraču on dobija oba katan tokena. Ako vitezovi pripadaju dvojci igrača svaki od njih će dobiti po jedan katan token. Svaki katan token vredi jedan bod.

**Poznja:** Kanal je iskopan kada drugi vitez postane aktivan. Nije moguće da i treći igrač aktivira svog viteza na istom polju pre nego što se iskopa kanal. Prilikom gradnje kanala snaga viteza nema nikakvu ulogu. Nakon što je kanal iskopan, vitez ostaje aktivan.

**Primer:** Na slici pored polja na kojem treba da bude izgrađen kanal nalaze se dva viteza. Crveni igrač je svog viteza već aktivirao. Sad svog viteza



aktivira i narandžasti igrač. Oba katan tokena se sklanjavaju - jedan dobija crveni, a jedan narandžasti igrač i svaki vredi po jedan bod. Umesto katan tokena sada se na to polje postavlja pločica sa kanalom.



#### 2. Vitezovi kao kopači zlata

Kada igrač uspostavi plovni put do raskršća polja sa zlatnom rekom na jednom od malih ostrva, može na to raskršće da postavi viteza. Dokle god je vitez na tom raskršću donosi mu jedan resurs po izboru kada prilikom bacanja kockica padne „osmica“. Međutim u tom slučaju vitezovi ne smeju da budu aktivni. Ako igrač ima dva viteza na istom polju sa zlatnom rekom, i dalje dobija samo jedan resurs kada prilikom bacanja kockica padne „osmica“.

#### 3. Vitezovi kao trgovci

Ako je igrač postavio svog viteza na raskršće sa lukom na malom ostrvu, on može da je koristi. Međutim, u tom slučaju vitezovi ne smeju da budu aktivni.

**Važno:** Vitezovi na malim ostrvima ne učestvuju u odbrani Katana od varvara.

#### Završetak kanala

U igri je ukupno 9 pločica sa kanalom. Čim se izgradi pretposlednja pločica sa kanalom, kanal je spreman za otvaranje. Lako može da se dogodi da se dve poslednje pločice sa kanalom izgrade istovremeno, ako se aktivira vitez koji stoji na raskršću između dva polja sa katan tokenima. Kada se postavi i poslednja pločica sa kanalom (posle aktiviranja viteza), dva poslednja katan tokena se uklanjuju iz igre. Zatim se sve pločice sa kanalom okreću na stranu sa vodom. Pustinja (A) i numerisani tokeni na poljima njiva se, takođe, okreću. Od sada njive na Katantu ponovo donose resurse.

#### Dodatna pravila

- Na malim ostrvima ne mogu da se grade naselja.
- Kada se pustinja navodni vitezovi na malim ostrvima gube ulogu kopača zlata.
- Suprotno pravilima ekspanzije Pomorci, plovni putevi u ovom scenaruju ne moraju da budu odvojeni.
- Karta „Navodnjavanje“ može da se odigra, ali ako pustinja nije navodnjena njive ne donose resurse.

### KRAJ IGRE

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 15 bodova, u tri igrača, ili 14 bodova, u četiri igrača.

### O SCENARIJU

Scenario „Veliki kanal“ se prvi put pojavio u „Katan novostima“ 2003. godine. Od tog trenutka je sastavni deo mnogih digitalnih verzija Katana.

## SCENARIO 6

# UKLETA ZEMLJA

Scenario za Pomorce i Gradove i vitezove



### KOMPONENTE ZA POSTAVKU (3 i 4 igrača)

Glavno ostrvo	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	Dodatne komponente: 5 x specijalizovana luka 3 x obična luka (3:1)	
		21	1	-	4	3	3	4	4	40		
Ukleta zemlja	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	2	2	2	2	2	2	2	3	1	18
	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	19 pločica sa zmajem	
	Komada	-	5	2	2	2	2	1	2	16		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	1	2	1	1	1	2	-	-	11

### UKLETA ZEMLJA

U ukletoj zemlji žive zmajevi koji ljubomorno čuvaju svoje blago. Ukleta zemlja se nalazi na ostrvu nedaleko od Katana tako da prvo morate da sagradite brodove kako biste poslali svoje vitezove da se bore sa zmajevima. Ali nemojte da šaljete obične vitezove u pohod na zmajeve jer u ukletoj zemlji žive moći zmajevi sa kojima samo najjači vitezovi mogu da izadu na kraj.

### PRIPREMA

**Glavno ostrvo:** Prvo postavite pustinju na levoj strani ostrva. Preostala šestougaona polja glavnog ostrva skriveno promešajte i nasumično ih otkriveno postavite na smeđe označena polja. Numerisane tokene postavite kao što je prikazano na slici. Zatim postavite morska polja. Luke postavite kao što je prikazano na slici.

**Ukleta zemlja:** Pet pustinja i obe zlatne reke postavite kao što je prikazano na slici. Preostalih devet šestougaonih polja skriveno promešajte i nasumično ih otkriveno postavite na sivo označena polja. Numerisane tokene postavite kao što je prikazano na slici.

**Pločice sa zmajem:** Pločice sa zmajem promešajte i postavite licem na gore (zmaj) kao što je prikazano na slici.

# SCENARIO 6

## UKLETA ZEMLJA

### POSEBNA PRAVILA

#### Faza osnivanja

Svaki igrač počinje igru sa dva naselja i jednim gradom. Prvo svaki igrač postavi po jedno naselje, a zatim umesto drugog naselja, grad sa pripadajućim putem ili brodom (pogledajte ograničenja navedena u tekstu) na glavnem ostrvu. Primjenjuje se redosled postavljanja iz osnovne igre. Kad je poslednji igrač postavio svoj grad, on postavlja i svoje drugo naselje sa putem ili brodom. Zatim u smeru kretanja kazaljke na satu i svi ostali igrači postavljaju svoja druga naselja. Igrači dobijaju resurse za polja koja se graniče sa njihovim poslednje postavljenim naseljem.

Ograničenja:

- Svaki igrač mora barem jedno naselje ili grad da postavi na obali.
- Kada igrač postavi naselje ili grad na obalu može da postavi put ili brod uz njega.

#### Gusari/lopov

Ovaj scenario se igra samo sa lopovom. Igru počinje u pustinji na glavnem ostrvu.

#### Ograničenja gradnje u ukletoj zemlji

- Naselja možete da gradite samo na obali.
- Naselja na obali ne možete da unapredite u gradove.
- U ukletoj zemlji ne možete da gradite puteve ni na obali ni u unutrašnjosti ostrva.

#### Premeštanje vitezova

Kada igrač plovnim putem stigne do raskršća u ukletoj zemlji može jednog aktivnog viteza sa glavnog ostrva da prenesti na to raskršće. Nаравно taj vitez mora da bude povezan mrežom puteva i/ili brodova sa naseljem iz kojeg polazi plovni put do obala uklete zemlje. Nakon premeštanja vitez se u skladu sa pravilima deaktivira.

**Napomena:** Svaki igrač može da ima samo jednog viteza u ukletoj zemlji. Jednom kada prenestite viteza u ukletu zemlju više ne možete da ga vratite na glavno ostrvo.

Ako želite da izgradite naselje na raskršću do kojeg vodi vaš plovni put možete da prenestite viteza na susedno slobodno raskršće na obali. Ali ako na raskršću do kojeg vodi vaš plovni put, drugi igrač želi da izgradi naselje, on ne može da prenesti vašeg viteza. Isto važi ako vi želite da izgradite naselje na raskrsnicu na kojoj se nalazi tuđi vitez, kojeg ne možete da prenestite. U tom slučaju morate da uspostavite plovni put do drugog slobodnog raskršća na obali.

#### Premeštanje vitezova u ukletoj zemlji

Vitez u ukletoj zemlji možete jednostavno da preneste od jednog raskršća do drugog sa tim što ta raskršća ne moraju da budu povezana vašim putevima i/ili brodovima kao na glavnem ostrvu. Jedino ograničenje je da vitez ne sme da se prenesti na raskršće na obali. Na taj način se sprečava da onemogućimo protivnika da prenesti viteza u ukletu zemlju. Aktivnog viteza možete da pomerite do tri raskršća i zatim ga u skladu sa pravilima deaktivirate.

#### Impresum

Licenca: Catan GmbH © 2016, catan.de

Autor: Klaus Teuber

Redakcija: Arnd Fischer, Klaus Teuber

i Arnd Beenen

Ilustracije: Michael Menzel

Obliskovanje: Michaela Kienle

Obliskovanje figurica: Andreas Klober

3D grafika: Andreas Resch

Takođe, u skladu sa pravilima ekspanzije Gradovi i vitezovi možete da proterate sa raskršća slabijeg viteza koji pripada drugom igraču. Tada proteranog viteza (za razliku od pravila Gradova i vitezova) premešta igrač, koji ga je proterao, na bilo koje slobodno susedno raskršće u ukletoj zemlji.

#### Borba sa zmajevima

Kada igrač prenesti svog viteza na raskršće na kojem se nalazi pločica sa zmajem i potom ga aktivira, može u svom sledećem potezu da se bori sa zmajem. To je svakako u skladu sa pravilima ekspanzije Gradovi i vitezovi da vitez ne može da obavlja akciju u potezu u kom je aktiviran. Kada se vitez bori sa zmajem morate da okrenete pločicu sa zmajem. Da bi vitez pobedio zmaja mora da bude iste ili veće snage od broja vrhova na zastavici koja je označena na toj pločici sa zmajem:



**Zastavica sa jednim vrhom:** ovog zmaja može da pobedi bilo koji vitez.



**Zastavica sa dva vrha:** ovog zmaja mogu da pobede jaki i snažni vitez.



**Zastavica sa tri vrha:** ovog zmaja može da pobedi samo snažni vitez.

Ako je vitez pobedio zmaja, igrač uzima pločicu sa zmajem i stavlja je ispred sebe. Svaka pločica vredi jedan bod. Ako je vitez izgubio borbu pločica se vraća na raskršće licem na gore (zmaj). Vitez ostaje na raskršću. U sledećem potezu igrač može ponovo da ga aktivira, a u potezu posle tog i da ga koristi kao i obično.

#### Prilagođena pravila

**Borba protiv varvarске horde:** U slučaju napada varvara vitezovi koji su premešteni u ukletu zemlju ili se nalaze na obali ne učestvuju u odbrani Katana, a prema tome, neće ni biti deaktivirani nakon varvarskog napada.

**Izumitelj:** Numerisani tokeni u ukletoj zemlji ne mogu da se sklanjavaju niti premeštaju.

**Dezerter i spletke:** Ove dve karte iz ekspanzije Gradovi i vitezovi ne možete da koristite protiv vitezova koji se nalaze u ukletoj zemlji.

### KRAJ IGRE

**U tri igrača:** Pobednik je onaj igrač koji prvi pobedi šest zmajeva ili na svom potezu ima bar 21 bod.

**U četiri igrača:** Pobednik je onaj igrač koji prvi pobedi šest zmajeva ili na svom potezu ima bar 18 bodova.

### O SCENARIJU

Scenario „Ukleta zemlja“ se prvi put pojavio u „Katan novostima“ 2001. godine. Od 2003. godine je sastavni deo mnogih digitalnih verzija Katana gde je veoma popularan.



Uvoznik za Srbiju: MIPL  
Pridemage games,  
Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad.  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)