



# CATAN

DODATAK ZA 5. I 6. IGRAČA  
GRADOVI I VITEZOVI

## PRE PRVE IGRE:

Pažljivo odstranite tablice i pločice iz kartonskih okvira.

## KOMPONENTE

- 2 tablice unapređivanja gradova
- 30 pločica unapređenja gradova
- 18 karata trgovачke robe
  - 6 x tkanina
  - 6 x novac
  - 6 x papir
- 2 karte „Heroj Katana“
- 6 gradskih zidina
- 6 metropola
- 12 vitezova
- 12 kaciga
- 1 pravila



## Objašnjenje uz nova izdanja igre Katan

Cela serija igre Katan, odnosno ranije Naseljenici ostrva Katan, zajedno sa ekspanzijama i ekstenzijama je od 1995. godine više puta menjana.

Poslednja izmena bila je 2015. godine kada je promenjen izgled kutije i dizajn komponenata - polja, karata itd. U svemu drugome verzija igre iz 2015. je kompatibilna sa prvim „plastičnim“ izdanjem iz 2003. godine, što znači da su sva izdanja sa plastičnim figuricama međusobno usklađena. To, međutim, nije slučaj sa starijima izdanjima igre sa drvenim figuricama.

Zbog značajnih izmena komponenata, verzije igre iz 2003. godine sa drvenim figuricama je delimično usklađena sa plastičnim verzijama, što je i naglašeno na zadnjoj strani kutije. Ako imate još pitanja oko usklađenosti između različitih verzija igre Katan, pošaljite nam e-mail na [shop@drustveneigre.rs](mailto:shop@drustveneigre.rs)

## PRIPREMA IGRE

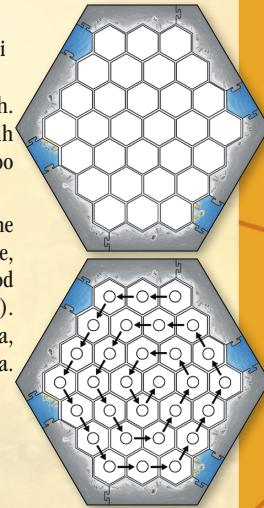
- Potrebno vam je:
- 1 x „CATAN – osnovna igra“
  - + 1 x „CATAN – dodatak za 5. i 6. igrača za osnovnu igru“
  - + 1 x „CATAN – Gradovi i vitezovi“
  - + ovaj dodatak „CATAN – dodatak za 5. i 6. igrača za Gradove i vitezove“.

## POSTAVKA TABLE ZA IGRU

Prvo se sastavlja okvir koji se sastoji od 10 delova: 6 delova okvira iz osnovne igre, 4 dela (plava) iz dopunskega seta za 5-6 igrača. Veće delove okvira iz osnovne igre postavite bilo kojim redosledom i to tako da je vidljiva strana sa lukama, a između, kao što je prikazano na slici, umetnite manje delove okvira.

Sada sastavite ostrvo od 30 šestougaonih polja iz osnovne igre i dodatka za 5. i 6. igrača.

- Sva polja (licem prema dole) stavite na jedanu gomilu i promešajte ih. Polja postavljajte nasumično po sledećoj šemi (vidi sliku) i odmah ih okrećite. Postavite 6 polja po sredini. Nakon toga sa svake strane postavite po pet polja, pa četiri polja i završite sa dva reda od po tri polja.
- Nakon što ste postavili polja, na njih treba da postavite numerisane tokene (koristite samo one iz dodatka za 5. i 6. igrača) sa slovom prema gore, a borjem okrenutim prema dole. Postavljajte ih od kog čoška počevši od tokena obeleženog slovom (A) pa prema sredini u obliku spirale (B, C, itd.). Na pustinje ne postavljate tokene. Zadnja tri tokena imaju po dva slova: Za, Zb i Zc. Kada postavite sve tokene okrenite ih na stranu sa brojevima.
- Lopova postavite na jednu od pustinja.
- Pored table za igru postavite posebnu tablu koja služi za obeležavanje napretka varvarске horde.



## TOK IGRE

Kao i uvek sa 5 i 6 igrača, u igri postoji „vanredna faza gradnje“.

Ako je igrač koji je na potezu uradio sve što je želeo (bacio kockice, trgovao i gradio), sad i svi ostali igrači mogu da grade.

To znači da svaki igrač koji ima potez u ovoj „vanrednoj fazi gradnje“ može da:

- Gradi naselja, gradove i puteve (razvojne karte više ne mogu da se kupuju);
- Gradi gradske zidine;
- Postavi „običnog viteza“;
- Aktivira viteza;
- Unapređuje viteza;
- Unapređuje grad pomoću trgovacke robe.

U „vanrednoj fazi gradnje“ nije dozvoljeno da se:

- Trguje sa drugim igračima;
- Rade viteške akcije (premestanje, proterivanje);
- Da se odigravaju razvojne karte.

### Posebna prednost „vanredne faze gradnje“: Aktiviranje vitezova

Budući da igrač može da aktivira vitezove u „vanrednoj fazi gradnje“, on već u svom sledećem krugu može da uradi akciju s tim vitezom.

**Primer:** Dejan je završio svoj potez i sada sledi „vanredna faza gradnje“. Čedomir gradi naselje i aktivira viteza. Nakon završetka „vanredne faze gradnje“, red je da igra Čedomir. Čedomir sada može odmah da krene u akciju sa svojim vitezom (koga je aktivirao u „fazi vanredne gradnje“).

Autor: Klaus Tojber

Licenca: Catan GmbH © 2002, catan.de

Ilustracije: Majkl Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle, 3D-Grafika: Andreas Roš

Dizajn figura: Andreas Klober

Urednik izdanja 2015: Arnd Fišer

Urednik: Rejnar Miler, Sebastian Rap

© 1998, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Sva prava zadržana. Proizvedeno u Nemackoj

Art.-Nr.: 695514



Uvoznik za Srbiju: MIPL,

Pridemage Games,

Josifa Runjanina 3,

21000 Novi Sad

www.drustveneigre.rs