

KLAUS TEUBER

CATAN®

IGRA SA KOCKICAMA

PRAVILA



Sadržaj

Komponente.....	2	Kraj igre.....	8
Postavka igre.....	2	Napredna varijanta.....	9
Kratak pregled toka igre.....	3	Dodatna pravila.....	11
Detaljan pregled toka igre.....	12	Kraj igre napredne varijante.....	12

Komponente

Šest kockica sa resursima

Na svakoj kockici su prikazani:



glina



drvo



vuna



žito

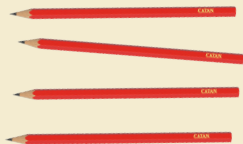


ruda



zlato

Četiri CATAN olovke



Blok sa 100 dvostranih mapa
za dve varijante igre



prednja strana



zadnja strana

Postavka igre

- Odlučite se za jednu od dve varijante igre.
- Svaki igrač dobija jednu mapu koju postavlja ispred sebe.
- Svaki igrač dobija jednu olovku.
- Pripremite šest kockica sa resursima.
- Igru započinje igrač koji je poslednji video ovcu.

Detaljan prikaz toka igre

Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu.

Igrač koji je na potezu odigrava sledeće faze jednu za drugom:



















1. Faza proizvodnje

Igrač koji je na potezu uzima svih šest kockica sa resursima. Kockice možete bacati **najviše tri puta**. Nakon prvog bacanja možete odložiti sa strane koliko god kockica želite. Preostale kockice bacate po drugi put. Sada možete odložiti još kockica sa strane, ali možete i vratiti prethodno odložene kockice nazad u ruku i iskoristiti ih za treće, poslednje, bacanje. Nakon toga ne možete više da promenite svoj izbor. Naravno, ovu fazu možete da završite već nakon prvog ili drugog bacanja, ukoliko ste zadovoljni rezultatom.

Rezultat bacanja možete dodatno da izmenite tako što ćete iskoristiti džoker resurse (pogledajte stranu 6) ili trgovati zlatom (pogledajte stranu 8).

2. Faza gradnje

U gornjem levom uglu mape nalazi se cenovnik.


Na svom potezu možete graditi puteve, vitezove, naselja i gradove za koje ste bacili dovoljno potrebnih resursa. Možete graditi i više puta na svom potezu ukoliko imate dovoljno resursa.



Put

Cena izgradnje: 1 x glina + 1 x drvo



Vaš prvi put  predstavlja vašu početnu poziciju na mapi i već je izgrađen. Samim tim, za njega ne treba da platite nikakve dodatne resurse.

Putevi se grade u nizu. To znači da možete da izgradite put samo ako se on graniči sa nekim od već izgrađenih puteva. Niz puteva možete nastaviti bez obzira na to da li ste izgradili naselje ili grad. Svaki put vam donosi jedan bod.

Vitez

Cena izgradnje: 1 x vuna +
1 x žito + 1 x ruda



Viteza možete izgraditi bez obzira na to da li se šestougaono polje na kojem se on nalazi graniči sa putem, naseljem ili gradom. Vitezovi se grade isključivo po redosledu bodova koje donose: prvo morate izgraditi viteza koji donosi jedan bod, zatim viteza koji donosi dva boda, itd.

Naselje

Cena izgradnje: 1 x glina +
1 x drvo + 1 x vuna + 1 x žito



Naselja se grade isključivo po redosledu bodova koje donose, i to samo ukoliko bar jedan izgrađen put vodi do tog naselja.

Grad

Cena izgradnje: 2 x žito + 3 x ruda



Kao i prilikom izgradnje naselja, grad možete izgraditi samo ukoliko do njega vodi bar jedan već izgrađen put. Takođe, gradovi se grade isključivo po redosledu bodova koje donose.

Džoker resursi

Ukoliko imate izgrađenog viteza, **jednom** u toku partije možete iskoristiti resurs prikazan ispod tog viteza kao džoker. Ovim resursom možete zameniti jedan, bilo koji resurs tako što ćete nakon bacanja kockica okrenuti jednu kockicu po svom izboru na stranu sa resursom koji je prikazan na polju ispod viteza. Zatim precrtajte simbol džoker resursa ispod viteza.



Primer: Izgradili ste viteza sa brojem „1” na polju sa rudom. Nakon trećeg bacanja, na kockicama imate dva žita, dve rude, jednu vunu i jedno zlato. Da biste izgradili grad, primenićete efekat viteza i okrenuti kockicu sa vunom na stranu sa rudom. Sada možete izgraditi grad uz pomoć dva žita i tri rude. Zatim ćete precrtati simbol džoker rude ispod viteza. Ukoliko izgradite poslednjeg viteza (sa brojem „6”), možete zameniti jedan resurs na kockici za bilo koji resurs po svom izboru. Na mapi ima ukupno šest vitezova, što znači da možete iskoristiti najviše šest džoker resursa, pod uslovom da izgradite sve vitezove. Na svom potezu možete iskoristiti više džoker resursa.

Trgovina zlatom

Uz pomoć zlata možete dobiti sve ostale resurse. Nakon trećeg bacanja, možete zameniti dva zlata na kockicama za jedan resurs po svom izboru.



3	2	2		
			=	


Primer: Na svom prvom potezu izgradili ste naselje i upisali tri boda u tabelu za njega. Na svom drugom potezu izgradili ste dva puta i upisali dva boda za njih. Simbole puteva i naselja ste zaokružili na mapi. Na svom trećem potezu dobili ste simbole prikazane na slici. Drvo i glinu ste sklonili sa strane i zaokružili simbol puta na mapi. Zatim ste sklonili sa strane vunu, rudu i žito i zaokružili simbol viteza na mapi. Vitez i put vam zajedno donose dva boda, pa upisujete broj dva u treće polje tabele za bodovanje.

Kraj igre

Igra se završava nakon petnaest rundi, kada svaki igrač popuni svih petnaest polja u tabeli. Sada sabirate bodove. Svako precrtano polje u tabeli donosi vam dva negativna boda. Pobednik je igrač koji je sakupio najviše bodova!



Napredna varijanta

Sa zadnje strane nalazi se mapa za naprednu varijantu igre, koja je označena simbolom: 

Postavka igre je ista kao kod osnovne varijante *CATAN - Igre sa kockicama*. Pravila za fazu proizvodnje i fazu gradnje ostaju nepromenjena, osim u situacijama koje su opisane u nastavku.

Dok osnovna varijanta igre omogućava svakom igraču da ostvari najbolji mogući rezultat, u naprednoj varijanti susrećete se sa direktnom konkurencijom.

Kao što možete videti na mapi, putevi, naselja, gradovi i vitezovi nemaju označene bodove. Bodovanje u ovoj varijanti funkcioniše drugačije. Pobjednik je prvi igrač koji na svom potezu sakupi deset bodova. Po tome je napredna varijanta sličnija osnovnoj igri *CATAN*.



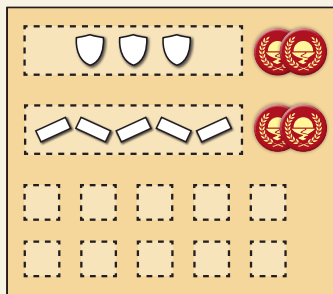
Bodovanje


Svako naselje vam donosi jedan bod.

Svaki grad vam donosi dva boda.



Bodove koje ste osvojili gradnjom naselja i gradova beležićete unutar deset polja koja se nalaze pored cenovnika na vašoj mapi.

Osim toga, boduju se i *Najveća armija* i *Najduži trgovački put*.



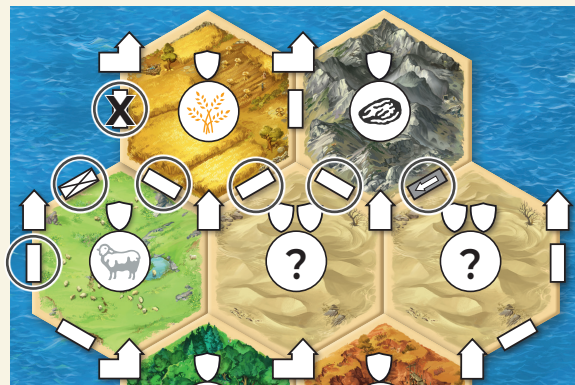
Ukoliko prvi izgradite tri viteza, dobijate *Najveću armiju*, koja vam donosi dva boda. Obeležite polje koje izgleda ovako: .

Čim neki drugi igrač izgradi više vitezova od vas, gubite dva boda koje ste na ovaj način osvojili i morate da precrtate obeleženo polje. Vodite računa o tome da polje precrtate tako da ga možete ponovo obeležiti. Izgrađeni vitez će se uvek računati kao deo *Najveće armije*, bez obzira na to da li ste iskoristili džoker resurs ispod njega.

Ukoliko prvi izgradite put označen simbolom  (peti po redu), dobijate *Najduži trgovački put* koji vam donosi dva boda. Obeležite polje koje izgleda ovako: .

Čim neki drugi igrač izgradi duži niz puteva od vas (ogranci se ne računaju), gubite dva boda koja ste na ovaj način osvojili i morate da precrtate obeleženo polje. Vodite računa o tome da polje precrtate tako da ga možete ponovo obeležiti.

Napomena: Za *Najduži trgovački put* računaju se samo putevi u neprekinutom nizu. Ogranci se ne računaju.



Primer: Da biste odredili koji igrač ima Najduži trgovački put, izbrojte samo puteve u neprekinutom nizu, bez ogranaka. Put koji je označen simbolom X predstavlja ogranak i ne računa se u Najduži trgovački put. Prema tome, vaš niz se sastoji od šest puteva.

Dodatna pravila

- Na početku partije, prvi igrač baca samo tri kockice. Svaki sledeći igrač baca po jednu kockicu više, sve dok neko ne baci svih šest kockica sa resursima. Nakon toga svi igrači bacaju šest kockica, do kraja partije.
- Naselja, gradovi i vitezovi mogu se graditi bilo kojim redosledom, sve dok su naselja i gradovi povezani putevima.
- Dva dvostruka viteza na poljima sa pustinjama mogu se iskoristiti da biste uzeli džoker resurs. Morate izgraditi oba viteza na istom polju da biste mogli da dobijete jedan džoker resurs po svom izboru.



Kraj igre napredne varijante

Igra se završava kada igrač osvoji deset, ili više od deset bodova na svom potezu. Taj igrač je pobjednik.

© 2007, 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE

© 2026 CATAN GmbH – CATAN, CATAN Sunce, CATAN brend logo i CATAN šestougaoni simbol su registrovani zaštitni znakovi kompanije CATAN GmbH (catan.com) u različitim oblastima širom sveta.

Autor: Klaus Teuber (1952-2023)
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes
Ostale ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle i Sabine Kondirolli
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Urednici: Aileen Wachsmann, Jasmin Balle i Arnd Fischer

Prvo srpsko izdanje © 2026 Igraljub d.o.o.
Radegunda 55, 3330 Mozirje, Slovenija



Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



Sva prava zadržana.
Zadržavamo pravo i da koristimo naša objavljena dela za analizu teksta i podataka u smislu člana 44b nemačkog Zakona o autorskim pravima (UrhG).

PROIZVEDENO U KINI.
Art.-Nr.: 685201

Umesto da
čitate pravila
pogledajte video
sa uputstvima za igru

