

CATAN

EKSPANZIJA

ISTRAŽIVAČI I GUSARI

O ČEMU SE RADI

Ekspanzija „Istraživači i gusari“ se sastoji od nekoliko različitih scenarija. Zajedno sa svojim saigračima morate da istražite nepoznata mora oko Katana. Jednom kada otkrijete nova ostrva, možete da izgradite naselja na njima, i naravno, koristite resurse koje tamo pronađete. Otkrivanje novih ostrva i njihovo naseljavanje su u fokusu prvog scenarija, koji je osnova za preostale scenarije. U sledećim scenarijima, Veće Katana će vas slati na razne misije. Borićete se protiv gusara, otkrivacete vode bogate ribom, koju ćete morati da lovite i nosite Veću Katana. Otkrivacete i ostrva na kojima rastu dragoceni začini i sa čijim stanovnicima ćete pokrenuti unosnu trgovinu. Da bi ste uspešno istražili misteriozna mora i ispunili misije na koje vas šalje Veće Katana, biće vam potrebni naselja i putevi iz osnovne igre, ali i sasvim nove komponente za igru koje dolaze u ovoj ekspanziji - naseljenici, brodovi, naselja sa pristaništem, posade brodova, gusarski brodovi, jata riba i vreće sa začinom.

Bodove ćete dobijati za izgradnju naselja, običnih i onih sa pristaništem, ali i za ispunjavanje misija. Naravno, igrač koji prvi sakupi potreban broj bodova pobeđuje.

U prvom scenariju „Kopno na vidiku!“, koji traje samo trideset minuta, upoznaćete se sa prvim delom pravila ove ekspanzije, što je sasvim dovoljno zaigranje ovog scenarija. Pre nego što odigrate drugi scenario, naučićete dodatna pravila i isto tako pre svakog sledećeg scenarija ili misije. Pred vama će se otkrivati deo po deo igre sve do poslednjeg scenarija „Istraživači i gusari“, tako da ne morate znati sva pravila od samog početka. Preporučujemo da odignite sve scenarije u predloženom redosledu. Ako se tokom igre pojave neka pitanja, sadržaj pojmova na zadnjoj strani pravila biće vam od pomoći.



Objašnjenje uz novo izdanje igre Katan

Cela serija igre Katan, odnosno ranije Naseljenici ostrva Katan zajedno sa ekspanzijama i ekstenzijama je od 1995. godine više puta menjana. Zadnja izmena bila je 2015. godine kada je promenjen izgled kutije i dizajn komponenata - polja, karata itd. U svemu drugome verziji 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 starim izdanjima igre sa drvenim figuricama. Zbog značajnih izmena komponenata verzije igre iz 2003. godine, verzija igre 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.

Komponente

Figurice za igru

4 kompleta u 4 boje, i to:

- 16 (4x4) naselja sa pristaništem



- 36 (4x9) posada



- 12 (4x3) brodova



- 8 (4x2) naseljenika



- 12 (4x3) markera



- 4 (4x1) gusarska broda



Neutralne komponente:

- 6 jata riba



- 24 vreća sa začinom



- 40 zlatnika vrednosti 1



- 36 zlatnika vrednosti 3



Dodatni okviri:

1 x: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 x: B1, B2, B3

Šestougaona polja

- 6 polja sa zlatnom rekom
- 6 polja sa ribom
- 6 polja sa začinom
- 6 običnih polja, 6 numerisanih tokena (sa zelenom oznakom na zadnjoj strani)
- 6 običnih polja, 6 numerisanih tokena (sa narandžastom oznakom na zadnjoj strani)

Savet: Da bi mogli da razlikujete komponente iz različitih ekspanzija i ekstenzija sva šestougaona polja iz ekspanzije Istraživači i gusari označena su simbolom:

Načićete ga na donjem levom uglu prednje strane polja.

Razno

- 6 tokena sa gusarskim logorom
- 3 karte sa misijama i 3 karte sa bodom
- 4 nove karte Cenovnik
- 10 kesa sa zatvaračem za komponente

Sortiranje kartonskih delova i figurica za igru

1. Počnite tako što ćete izvaditi izrezane kartonske delove sa table 12 (obavezno početi od ove table!). Stavite 10 kartonskih delova koje ste izvadili iz okvira svaki u jednu kesu.
2. Zatim iz debljih tabli (od 1 do 4) izvadite sve delove okvira i table za igru i spremite ih u kutiju.
3. Sve zlatnike (vrednosti 1 i 3) spremite u kesu „Zlatnici“.
4. Iz tabli 5 i 6 izvadite sve kartonske delove. Spakujte ih u kesu „Obična šestougaona polja + ZELENI i NARANDŽASTI numerisani tokeni“.
5. Izvadite sve delove iz table 7. Deo okvira „F“ spakujte u kutiju. Šest tokena sa gusarskim logorom spakujte u kesu „Gusarski logor“.
6. Izvadite sve delove iz table 8. Sve spakujte u kesu „Gusarski logor“.
7. Izvadite sve delove iz table 9. Sve spakujte u kesu „Začin za Katan“.
8. Izvadite sve delove iz table 10. Sve spakujte u kesu „Riba za Katan“.
9. Izvadite sve delove iz table 11. Deo okvira „G“ i četiri nova cenovnika spakujte u kutiju.
10. Sortirajte sve figurice po bojama. Popakujte ih u odgovarajuće kese – „Crvene figurice“, „Bele figurice“, „Plave figurice“ i „Narandžaste figurice“.
11. Neutralne figurice - šest sivih jata riba spakujte u kesu „Riba za Katan“ i 24 sivih vreća sa začinom u kesu „Začin za Katan“.

Komponente iz osnovne igre, koje su vam potrebne

1. Iz osnovne igre spremite sledeća šestougaona polja:
3x planina, 4x šuma, 3x pašnjak, 2x njiva, 2x brdo.
2. Numerisane tokene: 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12.
Sve te delove spakujte zajedno u kesu „Šestougaona polja + numerisani tokeni OSNOVNA IGRA“.
3. Sve puteve i naselja iz osnovne igre spakujte, sortirane po bojama, u odgovarajuće kese sa figuricama.
Gradovi vam nisu potrebni zaigranje ove ekspanzije.
4. Potrebne su vam sve karte sa resursima (ali ne i razvojne karte) zajedno sa oba stalka za karte.
5. Na kraju, potrebni su vam šest delova okvira i dve kockice.

Važno: Uvek ćete delove okvira iz osnovne igre koristiti sa one strane na kojoj nisu obeležene luke. Sklapanje okvira nije teško ako stavljate delove iz osnovne igre odozgo u nove delove okvira iz ekspanzije „Istraživači i gusari“.

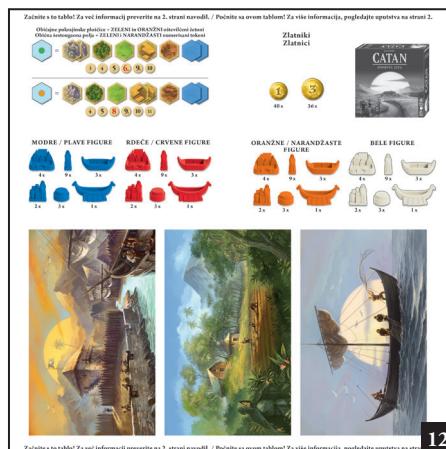
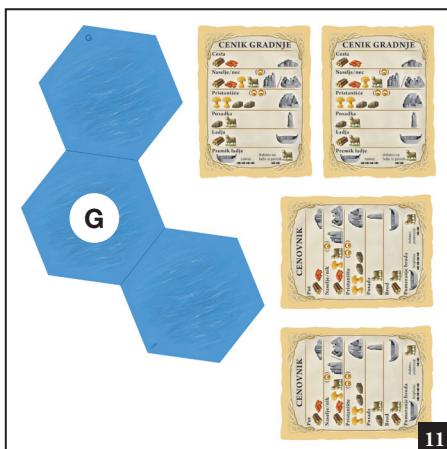
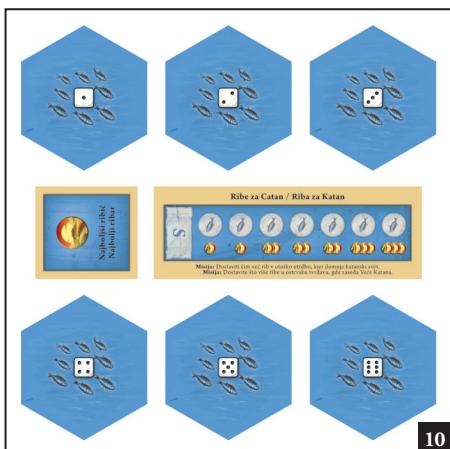
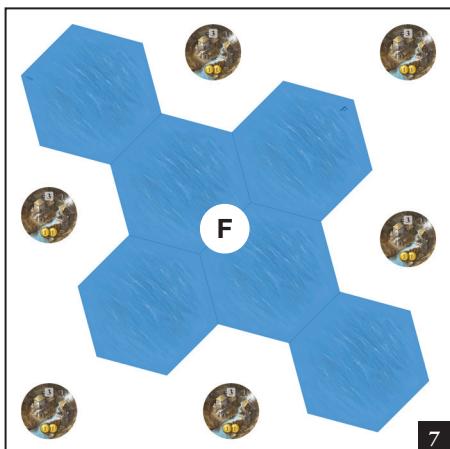
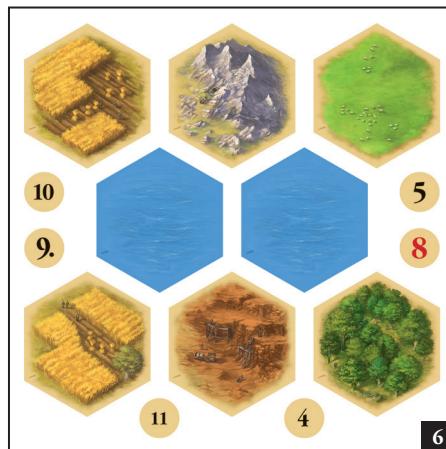
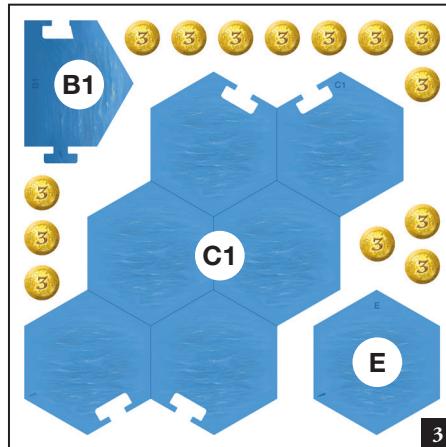
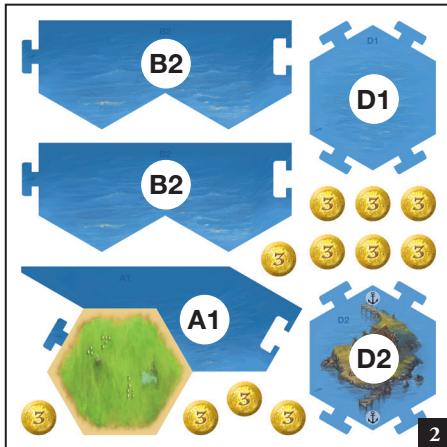
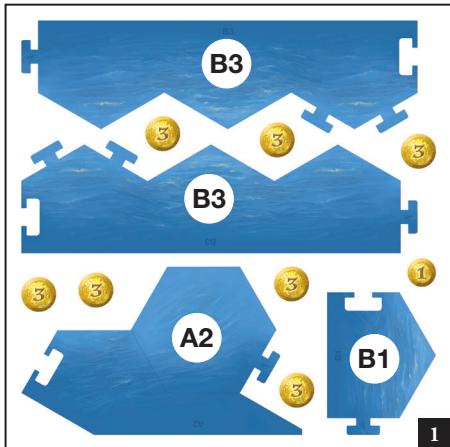
Ako govorite engleski ili nemački jezik

profesor Izi vas može brzo provesti kroz pravila na:

www.catan.com/game/catan-explorers-pirates-expansion#prof-easy

ili

www.catan.de/spiel/die-siedler-von-catan-entdecker-piraten#prof-easy



Uvodni scenario: „Kopno na vidiku“

Scenario 1 – Kopno na vidiku

Komponente

Iz osnovne igre potrebne su vam sledeće komponente

- Svi delovi iz kese „Šestougaona polja + numerisani tokeni OSNOVNA IGRA“
- 6 delova okvira
- svi putevi i naselja
- dve kockice
- sve karte sa resursima (ali ne i razvojne karte)

Pažnja: Uvek iste komponente iz osnovne igre će vam biti potrebne u svim scenarijima, tako da to više nećemo tumačiti u dodatnim pravilima za pojedinačne scenarije.

Iz ove ekspanzije potrebne su vam sledeće komponente:

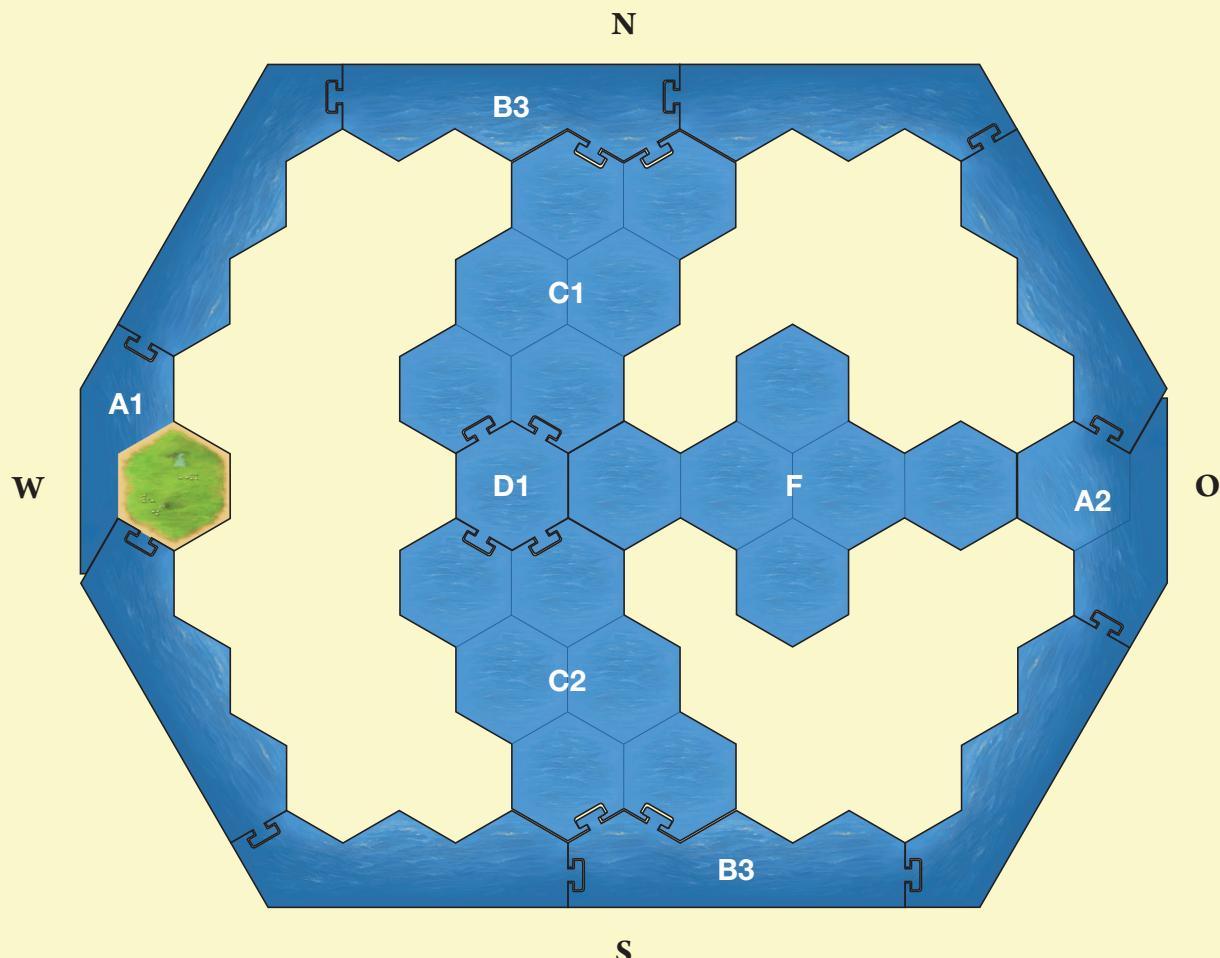
- delovi okvira: A1, A2, 2 x B3, C1, C2, D1, F
- figurice za igru, što je detaljno opisano na sledećoj strani u pasusu „Priprema igre“
- sadržaj kese „Obična šestougaona polja + ZELENI i NARANDŽASTI numerisani tokeni“
- svi zlatnici iz kese „Zlatnici“

Uvodni scenario traje približno samo trideset minuta i nikako ga ne smete preskočiti.

Početna postavka table za igru

Postavljanje okvira table za igru

Spojite okvir table za igru od delova okvira osnovne igre i delova okvira ove ekspanzije koji su gore navedeni, kao što je prikazano na slici ispod. Kada završite sa spajanjem okvira, tabla je podeljena na tri oblasti. Na zapadu (W) se nalazi oblast početnog ostrva. Na istoku (O), panel sa morskim poljima „F“ deli neistraženu oblast na severni (N) i južni (S) region.



Postavite šestougaona polja i numerisane tokene u oblast početnog ostrva

Napravite početno ostrvo od šestougaonih polja iz osnovne igre, kao što je prikazano na slici. Zatim stavite numerisane tokene (takođe iz osnovne igre) na polja, kao što je prikazano na slici.



Postavljanje polja i numerisanih tokena u neistraženu oblast

Postavite šestougaona polja u neistraženu oblast - sa **ZELENOM** i **NARANDŽASTOM** oznakom. Pre nego što ih postavite, polja sortirajte licem prema dole u dva špila (sa zelenom i narandžastom oznakom na poleđini) i pomešajte ih. Polja sa zelenom oznakom postavite na severni deo neistražene oblasti a sa narandžastom u oblast na jugu, sa licem nadole tako da se vidi boja oznake.

Sortirajte numerisane tokene prema boji oznake u dva špila (licem prema dole) i pomešajte ih. Zatim postavite oba špila u blizini polja sa istom bojom oznake (kao na slici gore).

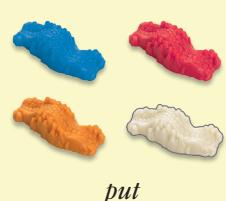
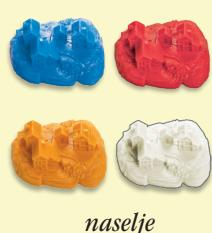
Priprema za igru

Svakom igraču potrebne su sledeće figurice u njegovoj boji:

- svi putevi iz osnovne igre
- sva naselja iz osnovne igre
- 4 naselja sa pristaništem iz ekspanzije
- 3 broda iz ekspanzije
- 2 naseljenika iz ekspanzije

U ovom scenariju neće vam trebati ostale figurice iz ekspanzije.

- Pripremite karte sa resursima iz osnovne igre i obe kockice.
- Svaki igrač takođe dobija jedan od novih cenovnika koji zamenjuju cenovnike iz osnovne igre.
- Svaki igrač dobija dva zlatnika (ukupna vrednost 2). Stavite ostale zlatnike kao zalihe pored table.



Uvodni scenario: „Kopno na vidiku“

Faza postavljanja

U ovom prvom scenariju, ne postavljate početne puteve i naselja po sopstvenom nahođenju. Svaki igrač postavlja jedno naselje sa pristaništem i jedan brod zajedno sa naseljenikom, kao i jedno naselje i jedan put na određena mesta - kao što je prikazano na slici dole.

Kada igrate u tri igrača, ne postavljate figurice u boji koja nije izabrana.

Početne karate sa resursima: Svaki igrač dobija odgovarajuće karte sa resursima za svako polje koje se graniči sa njegovim **naseljem**.



Igra u dvoje:

Svaki igrač bira boju.

Figurice boja koje nisu odabrane ostaju na početnom ostrvu kao barijera. Uklonite brodove boja koje nisu odabrane.

Pravila osnovne igre

Pravila osnovne igre važe za sve scenarije ove ekspanzije sa sledećim izuzetcima:

- U igri nema razvojnih karata.
- Nema posebnih kartica - „Najduži trgovački put“ i „Najveća armija“.
- Naselja se ne mogu unaprediti u gradove.
- Lopov se ne koristi u igri. Kada prilikom bacanja kockica padne „sedmica“, svaki igrač koji ima više od sedam karata sa resursima, mora polovinu da vrati u zalihe. Od drugog scenarija u igri se pojavljuje gusarski brod.

Faze poteza igrača

Faza prinosa resursa

Kada je igrač na potezu, baca kockice i time osigurava prinos resursa svim igračima.

Kompenzacijaa sa zlatnicima: Ako prilikom bacanja kockica padne broj koji nekom igraču ne donosi resurse, taj igrač će dobiti jedan zlatnik iz zaliha. Naravno, ovo se ne odnosi kada na kockicama padne „sedmica“.

Faza trgovine i gradnje

Nakon prinosa resursa, igrač može da trguje i gradi kao i obično. Redosled nije važan - igrač može da gradi, a zatim da trguje, pa da gradi ponovo ili obrnuto.

Trgovina 3 : 1: U ovoj ekspanziji nema luka, kao što ih ima u osnovnoj igri tako da se resursi uvek mogu menjati u odnosu 3 : 1 - za tri iste karte resursa, igrač može uzeti neku drugu kartu sa resursom iz zaliha. Isto tako, tri identične karte sa resursima mogu se zameniti za jedan zlatnik iz zaliha.

Kupovina resursa zlatnicima: Dva puta, tokom svog poteza, igrač može za dva zlatnika da kupi jednu bilo koju kartu sa resursima. Takođe, možete da koristite zlatnike da trgujete sa svojim saigračima.

Faza pomeranja

Kada igrač završi sa fazom trgovine i gradnje, počinje njegova faza pomeranja. Tokom ove faze:

- Igrač može da pomeri sve svoje brodove i da izvrši akcije sa njima.
- Tokom ili nakon faze pomeranja, trgovina i gradnja više nisu dozvoljene.

Igrač fazom pomeranja završava svoj potez. Sledeći igrač je na potezu.

Morski putevi

Ivica između dva morska polja je morski put. Morski putevi razdvajaju morska polja između sebe kao i kopnenu i morskiju polju. Brodovi se kreću duž morskih puteva. Takođe, ivice okvira pored morskih ili kopnenih polja smatraju se morskim putevima.

Brod, naseljenci, naselje sa pristaništem

Brod

Brodovi služe za prevoz posade i tovara sa jednog kraja na drugi.

Gradnja broda

Brod vas košta jedno drvo i jednu vunu. Kada igrac napravi brod, stavlja ga na jedan od dva ili tri morska puta koji vode od jednog od njegovih pristaništa.

- Ne smete da postavite brod na morski put pored neistražene oblasti (neotkrivenog šestougaonog polja). Postavljanje broda na tom mestu dovelo bi do trenutnog otkrivanja ovog polja, što nije dozvoljeno.
- Ako igrac želi da izgradi novi brod, a sve svoje brodove je već postavio na tablu za igru, mora da uzme jedan od svojih brodova sa table, i da napravi novi brod u jednom od svojih pristaništa za 1 drvo i 1 vunu. Ako je brod koji se sklanja sa table natovaren, teret i/ili posada moraju biti vraćeni u zalihe.

Pomeranje broda

- Brod možete da pomerate samo u fazi pomeranja.
- Pomerite brod sa jednog morskog puta na drugi. Možete da ga pomerite u bilo kom pravcu, a možete i da menjate pravac kretanja (recimo, pomerite ga prvo unapred, a zatim ga vratite na isto mesto ako želite).
- Svaki igrac ima po potezu pravo da 4 puta pomeri svaki svoj brod. Pomeranje broda sa jednog morskog puta na susedni košta jedno pomeranje.
- Morate da završite pomeranje prvog broda pre nego što počnete da pomerate druge brodove.
- Kada je u fazi pomeranja, igrac može da kupi dva dodatna pomeranja za svaki svoj brod (i to samo po jednom za svaki brod). Dva dodatna pomeranja koštaju 1 vunu za svaki brod.
- U isto vreme, na jednom morskom putu mogu se nalaziti dva broda koji pripadaju istom ili različitim igračima. Možete da pomerite vaš brod i preko morskog puta na kojem se već nalaze dva broda jedan do drugoga. Međutim, pomeranje broda ne može da se završi na morskom putu, na kojem se već nalaze dva broda.

Utovaranje i istovaranje

Svaki brod ima prostor u koji istovremeno mogu da se smeste dve male figurice (posada ili vreća sa začinom) ili samo jedna velika figurica (naseljenici ili jato riba). *Ne zaboravite - posada, vreća sa začinom i jato riba nisu deo ovog scenarija.* Figurice se mogu skinuti sa broda i vratiti u zalihe, što ima smisla samo ako želite da na njihovo mesto utovarite vrednije figurice.

Utovaranje i istovaranje ne košta ništa, i brod može posle da nastavi da se pomeri, naravno ako niste potrošili sve pomeranje za taj potez.

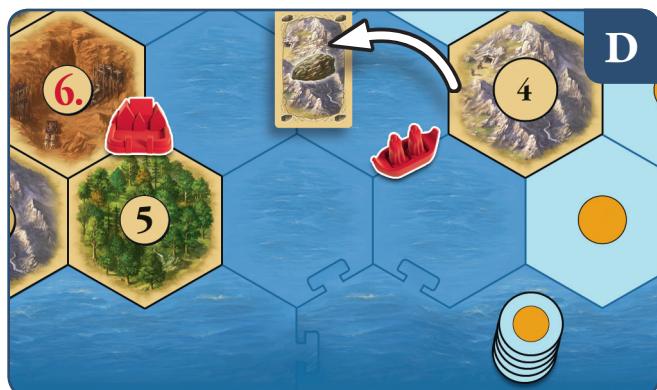
Otkrivanje brodom

Ako želite da otkrijete nove teritorije, morate pomeriti svoj brod u pravcu severne ili južne neistražene oblasti (A).

Ako nakon pomeranja brod (prazan ili natovaren) bilo kojim svojim delom dodiruje barem jedan ugao neotkrivenog polja (B), igrac mora da otkrije to polje. Ako se ispostavi da je to šestougaono polje koje donosi resurse, igrac uzima numerisani token iz odgovarajućeg špila (u zavisnosti od boje oznake), i zatim ga postavlja sa brojem naviše na novootkriveno polje (C).

Nagrada za otkrivanje: Ako je igrac otkrio polje sa resursima dobija jedan resurs (kartu) koji donosi to polje (D). Ako je igrac otkrio bilo koje drugo polje (npr. more), dobija 2 zlatnika.

Otkrivanjem polja završava se pomeranje broda: Nakon što je polje otkriveno, igrac više ne sme da pomera ovaj brod, i sve neiskorišćeno pomeranje tog broda je izgubljeno.



Uvodni scenario: „Kopno na vidiku“

Naselje

Naselje može da se izgradi na dva načina; ili uz pomoć naseljeničkog broda, ili kao što je opisano u osnovnoj igri, u nastavku puta na odabranom raskršću, ali sa ograničenjima (koja su opisana u desnom stupcu).

Naselje sa pristaništem

Igrač može da unapredi naselje koje se nalazi na obali početnog ostrva ili na obalama novootkrivenih polja u naselje sa pristaništem ako plati 2 žita i 2 rude. Kada se izgradi naselje sa pristaništem, igrač plaća troškove, sklanja naselje sa table za igru nazad u svoje zalihe i postavlja naselje sa pristaništem.

- Naselje sa pristaništem vredi 2 boda.
- Naselje sa pristaništem ima prostor za tovar u koji mogu da se smeste dve male figurice (posada ili vreća sa začinom) ili jedna velika figurica (naseljenici ili jato riba).

Pažnja: Ako prilikom bacanja kockica padne broj polja na kojem se nalazi naselje sa pristaništem dobijate samo jednu kartu sa resursom a ne dve kao što donosi grad u osnovnoj igri.



Naseljenici

Gradnja naseljenika /

naseljenički brod

- Za izgradnju naseljenika, morate da platite iste resurse kao i za izgradnju naselja.
- Kada igrač izgradi naseljenike, on mora da postavi figuricu naseljenika, ili u prazno naselje sa pristaništem ili na brod bez tovara koji mora da stoji na morskom putu koji vodi do njegovog naselja sa pristaništem. U svakom slučaju, nije dozvoljeno da se naseljenici postave na kopno.
- Brod sa naseljenicima zove se naseljenički brod.
- Ako su naselje sa pristaništem ili brod koji se nalazi pored njega već zauzeti drugim tovarom, možete naseljenike izgraditi samo ako uklonite tu figuricu i vratite je u zalihe.
- Naseljenici nikada ne mogu da se kreću kopnom, oni mogu da putuju samo brodom.

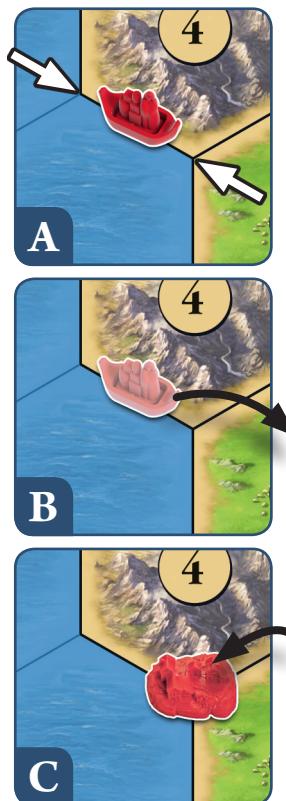


Faza pomeranja:

Osnivanje naselja pomoću naseljeničkog broda

Ako vaš naseljenički brod bilo kojim svojim delom dodiruje raskrsnicu šestougaonog polja koje donosi resurse (A) možete da izgradite naselje na tom mestu (postoje izuzeci koji će biti razjašnjeni u opisu odgovarajućih misija). Da bi osnovao naselje igrač mora da vrati u zalihe i brod i naseljenike (B) i onda može, bez dodatnog plaćanja da postavi naselje (C).

Važno: Prilikom osnivanja naselja pomoću naseljeničkog broda neophodno je poštovati pravilo udaljenosti između dva naselja kao što je opisano u osnovnoj igri.



Ograničenja: U obe neistražene oblasti prvo naselje možete da izgradite samo uz pomoć naseljeničkog broda. Nakon što izgradite prvo naselje u neistraženim oblastima možete da gradite nove puteve i duž puteva kao i obično naselja. Naravno, možete napustiti izgradnju puteva i sledeće naselje izgraditi uz pomoć naseljeničkog broda.

Važno: Putevi ne mogu da se grade na stazama koje se graniče sa neotkrivenim poljima, niti se naselja mogu graditi na raskrsnicama koje se dodiruju sa neotkrivenim poljima. Ako izgradite put koji je jednim svojim krajem uperen prema neotkrivenom polju, to polje nećete otkriti. Otkrivanje polja je moguće samo uz pomoć brodova..

Kraj igre

Ovaj uvodni scenario se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 8 bodova.

Želimo vam puno zabave sa ovim scenarijom.

Sada kada su sva početna pravila jasna, možete da probate scenario 2 i otkrijte sve čari ekspanzije „Istraživači i gusari“.



Faza pomeranja:

Ukrcavanje naseljenika

Ako prazan brod bilo kojim svojim delom dodiruje raskrsnicu na kojoj se nalazi naselje sa pristaništem u kojem su naseljenici, naseljenici mogu da se ukrcaju na brod. Na taj način brod je postao naseljenički brod, koji možete da pomerate isto kao i obični.

Ukrcavanjem naseljenika se ne završava pomeranje broda.

Dodatna osnovna pravila za scenarije, koji srede

U drugom scenariju prvi put se pojavljuje posada kao i gusarski brodovi kada neko baci „sedmicu“. Osim toga, ići ćete u prvu misiju „Gusarski logor“. Pre nego što počnete da igrate drugi scenario, dobro se upoznajte sa sledećim pravilama.

Posada

Posada, u zavisnosti od scenarija koji igrate, može da predstavlja ili trgovce ili vojнике, ali i oba.

Izgradnja i ukrcavanje posade

Posada košta 1 rudu i 1 vunu.

- Kada gradite posadu, plaćate navedene resurse i stavite figuricu ili u prazno naselje sa pristaništem ili u neki prazan brod. Taj brod se mora nalaziti na morskom putu koji se graniči sa vašim naseljem sa pristaništem.
- Kada postavite posadu u naselje sa pristaništem, ona može, tokom faze pomeranja, da se ukrci na brod, preveze na željeno odredište i iskrca.
- U praznom naselju sa pristaništem ili praznom brodu ima mesta za dve posade.
- Nakon ukrcavanja ili istovaranja posade, možete da nastavite da pomerate brod, naravno, ako još niste iskoristili sve pomeranje za taj potez.



Kretanje posade

Posada može da se kreće samo uz pomoć brodova. Posada nikada ne može da se kreće kopnom.

Pretovaranje figurica

A) Pretovaranje između broda i naselja sa pristaništem

Ako se natovareni brod nalazi pored naselja sa pristaništem jedna ili više figurica mogu da zamene mesta.

B) Pretovaranje između dva broda

Direktno pretovaranje figurica između dva broda koji su jedan pored drugog, nije dozvoljeno. Međutim, indirektno pretovaranje, kada se dva broda nalaze pored naselja sa pristaništem je dozvoljeno. Naselje sa pristaništem tada služi kao privremeno skladište.



?

Primer: Brod na kojem su dve posade nalazi se pored naselja sa pristaništem na kojem se već nalaze naseljenici (1). Igrač može da zameni mesto posadi i naseljenicima (2) i onda utovari obe posade na drugi brod (3).

Savet: Kada su naselja sa pristaništem strateški dobro postavljena, možete uz pomoć dva broda i jednog naselja sa pristaništem brzo da prevezete figurice na željeno odredište.

Gusarski brod

Gusarski brod se prvi put pojavljuje

Možete da postavite gusarski brod na bilo koje morsko polje, ali postoje dva izuzetka: ne možete da postavite gusarski brod na morska polja koja čine okvir table za igru ili na morsko polje pored početnog ostrva.

Svaki igrač ima gusarski brod u boji njegovih figurica. Igrač, koji prvi baci „sedmicu“, postavlja svoj gusarski brod na bilo koje morsko polje. Njegov gusarski brod ostaje na tom polju sve dok neki drugi igrač ne baci „sedmicu“ ili ga neko ne protera sa tog polja (vidi stranu 10 - „Proterivanje gusarskog broda“).



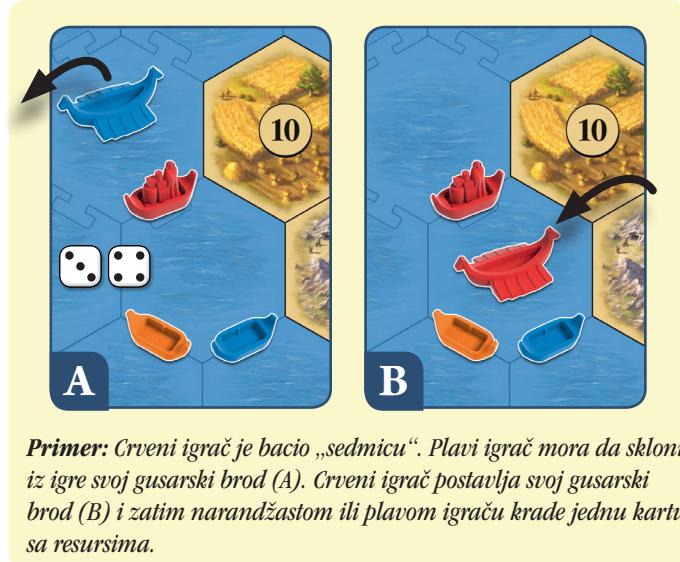
Dodatna osnovna pravila za scenarije

Baćena je „sedmica“ - gusarski brod se pomera

- Kada jedan od igrača baci „sedmicu“, svi igrači koji u ruci imaju više od sedam karata sa resursima, moraju polovinu da vrate u zalihe.
- Ako igrač koji je bacio „sedmicu“ već ima gusarski brod u igri, mora da ga pomeri na drugo morsko polje.
- S druge strane, ako igrač koji je bacio „sedmicu“ nema gusarski brod u igri on može da postavi svoj gusarski brod na bilo koje morsko polje (čak i na morsko polje gde se već nalazi gusarski brod drugog igrača). Naravno, igrač koji je do tada imao gusarski brod u igri mora da ga vrati u zalihe. U svakom trenutku samo jedan gusarski brod može da bude u igri.

Pomeranje gusarskog broda - kрада resursa

Kada igrač postavi svoj gusarski brod na morsko polje, može da ukrade jednu kartu sa resursima iz ruke od jednog igrača koji ima brod koji se graniči sa tim poljem. Naselja ili naselja sa pristaništem nisu ugrožena. U primeru ispod (B), crveni igrač može da ukrade jednu kartu sa resursima narandžastom ili plavom igraču. Ako igrač od kojeg želite da ukradete kartu nema karata sa resursima (i tek onda!) možete da mu ukradete jedan zlatnik.



Plaćanje poreza gusarima

- Ako igrač želi da koristi morski put koji se graniči sa morskim poljem na kojem se nalazi gusarski brod nekog drugog igrača, on mora da plati porez gusarima koji iznosi jedan zlatnik i plaća se u zalihe. Isto važi i ako želi da napusti morski put koji se graniči sa poljem na kojem se nalazi gusarski brod.
- Ako igrač želi da pomeri više brodova duž morskih puteva koji se graniče sa poljem na kojem se nalazi gusarski brod, mora da plati po jedan zlatnik za svaki brod.
- Igrač mora da plati porez čak i ako je u fazi izgradnje i trgovine već platio četiri zlatnika za kupovinu dva resursa sirovine.
- Kada igrač jednom plati porez za jedan brod on može taj brod da pomera duž više morskih puteva koji se graniče sa poljem sa gusarskim brodom u tom potezu. To važi čak i ako brod napusti polje sa gusarskim brodom i ponovo se vrati na njega. Međutim, u narednom potezu, ponovo mora da plati porez ako želi da pomera brod duž tih morskih puteva.
- Igrač ne plaća porez ako želi da pomera brod duž polja na kojem se nalazi njegov gusarski brod.

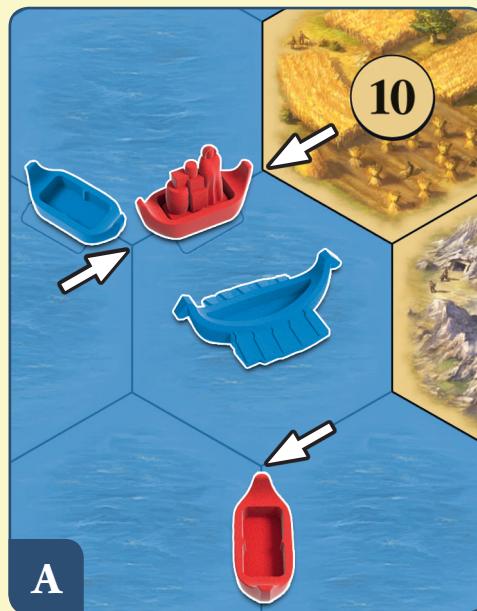
- Igrač može da izgradi brod na morskom putu koji se graniči sa poljem sa gusarskim brodom. Za njega ne mora da plati porez, jer izgradnja ne znači pomeranje. Naravno on mora da plati porez ako želi da pomeri ovaj novozgrađeni brod.

Proterivanje gusarskog broda

- Da bi pokušao da protera gusarski brod, igrač mora da ima najmanje jedan brod spreman za bitku. To znači da mora da ispunjava dva uslova:
- da se nije još pomeralo u tom potezu i
 - Brod mora bilo kojim svojim delom da dodiruje barem jedan ugao polja na kojem je gusarski brod.

Igrač može da pokuša jednom po potezu sa svakim od svojih pripremljenih brodova, u fazi pomeranja, da protera tuđi gusarski brod. Da bi proterao tuđi gusarski brod, igrač za svaki svoj pripremljeni brod baca jednu kockicu. Ako baci šest, uspeo je. Protivnički igrač mora da vrati svoj gusarski brod nazad u zalihe i igrač koji je bacio šest može da postavi svoj gusarski brod na bilo koje morsko polje. Tada može da ukrade jednu kartu sa resursima iz ruke igrača koji ima brod koji se graniči sa tim poljem (vidi poglavje „Pomeranje gusarskog broda - krađa resursa“).

Primer: Crveni igrač je u fazi pomeranja. Ima dva broda, koji se u tom potezu još nisu pomerali. Oba se nalaze na morskim putevima koji su upereni prema makar jednoj raskrsnici polja na kojem je gusarski brod (A).



U ovom slučaju, on može da baca kockicu dva puta - jednom za svaki pripremljeni brod. Pala je jedna šestica.



Prva kockica - neuspjeno bacanje.

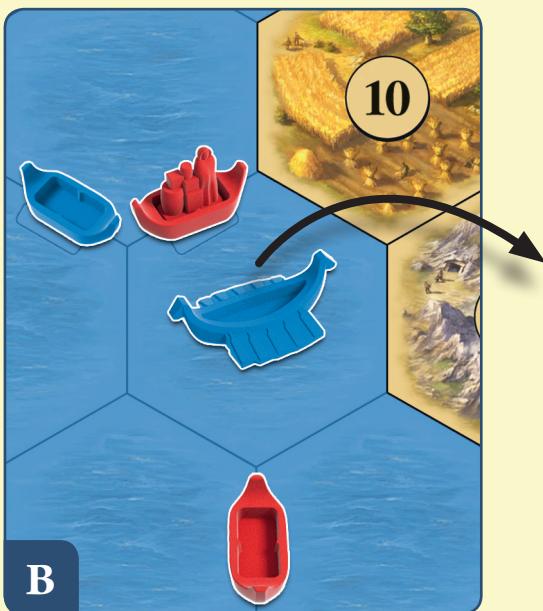


Druga kockica - uspješno bacanje.

Opšta pravila za misije

Opšta pravila za misije

Plavi igrač mora svoj gusarski brod da vrati u zalibe (B).



Crveni igrač postavlja svoj gusarski brod i može da uzme jednu kartu sa resursima iz ruke vlasnika plavog broda (C).



Sa izuzetkom prvog scenarija, svaki sledeći scenario ima jednu, dve ili tri misije koje možete da ispunjavate (igrate) istovremeno. Komponente za svaku misiju se čuvaju u kesama i uvek sadrže kartu sa misijom i kartu sa bodom. Na slici su prikazane karta sa misijom i karta sa bodom za misiju „Gusarski logor“.

- Na početku igre, svaki igrač stavlja svoj marker na početno polje „S“ karte sa misijom.
- Svaki put kada igrač završi zadatok (postiže napredak u misiji), on pomera svoj marker za jedno polje.
- Ako već postoji marker drugog igrača na tom polju, postavlja svoj na vrh.
- Igrač dobija od misije onoliko bodova koliko je prikazano na slici pored njegovog markera. Na slici gore crveni i beli igrač imaju po jedan bod, a narandžasti i plavi igrač po dva boda. Igrač čiji je marker najdalje na karti misije dobija i kartu sa bodom.
- Kada je više markera najdalje na karti sa misijom, kartu sa bodom dobija igrač čiji je marker na dnu. Na karti misije (gore) kartu sa bodom dobija narandžasti igrač.

Nadalje:

- Brod koji je proterao gusarski brod posle toga možete normalno da pomerate.
- Ako je igrač bio neuspisan prilikom pokušaja da protera gusarski brod, on mora za pomeranje brodova duž morskih puteva koje se graniče sa poljem sa gusarskim poljem da plaća porez. U suprotnom, ove morske puteve ne može da koristi.

Scenario 2: Sa misijom „Gusarski logor“

Scenario 2 – Gusarski logor

U ovom scenariju, igrači imaju misiju da u neistaženim oblastima pronađu polja sa zlatnom rekom, na kojima se nalaze gusarski logori. Da bi mogao da osvoji gusarski logor, igrač prvo mora da napravi posadu, a zatim i da je iskrca na polja sa zlatnom rekom koja su okupirali gusari.

Priprema table za igru

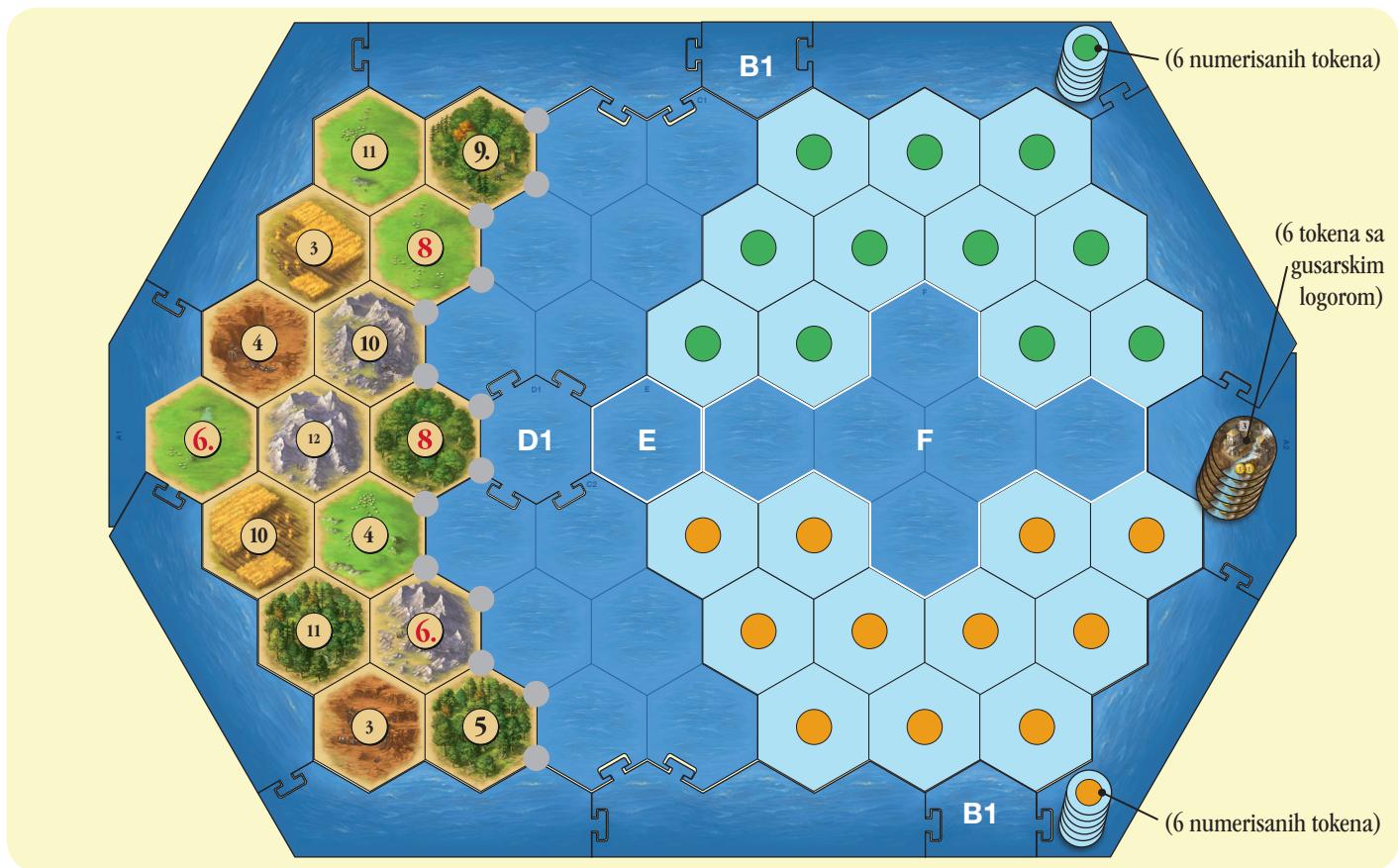
Priprema okvira table za igru

Proširite okvir koji ste postavili za scenario 1 sa dve „B1“ sekcije. Prazninu između polja „D1“ i ploče „F“ popunite poljem „E“.

Postavljanje šestougaonih polja i numerisanih tokena u oblast početnog ostrva

Postavite šestougaona polja i numerisane tokene iz osnovne igre u oblast početnog ostrva tačno onako kako je prikazano na slici.

Savet: Kada drugi put igrate ovaj scenario, možete nasumično da postavite polja u oblast početnog ostrva. Okrenite ih licem na dole, promešajte ih i postavite. Ne smete da menjate poziciju numerisanih tokena.



Postavljanje šestougaonih polja u neistraženim oblastima

Uzmite tri polja sa zlatnom rekom iz kese „Gusarski logor“ sa zelenom oznakom i promešajte ih zajedno sa običnim šestougaonim poljima sa zelenom oznakom, licem na dole, i postavite ih u severnu neistraženu oblast. Uradite isto sa poljima sa naranđastom oznakom, i postavite ih u južnu neistraženu oblast. Postavite numerisane tokene kao u prvom scenariju, licem na dole, u dva špila u zavisnosti od boje, pored odgovarajuće oblasti.



Dodatna priprema za igru

- Za igru koristite iste figurice kao u scenariju 1. Dodatno svaki igrač uzima svu posadu, gusarski brod i jedan marker u svojoj boji.
- Za ovaj scenario potreban vam je sav materijal iz kese „Gusarski logor“. Kartu misije „Gusarski logor“, zajedno sa odgovarajućom kartom sa bodom stavite pored table za igru. Svaki igrač stavlja svoj marker na početno polje „S“ na karti sa misijom.
- Promesajte šest tokena sa gusarskim logor, brojevima na dole i postavite ih u špilu pored table za igru.
- Svaki igrač dobija 2 zlatnika.
- Svaki igrač ima: 5 naselja, 15 puteva, 4 naselja sa pristaništem, 3 broda, 2 naseljenika, 9 posada, 1 gusarski brod, 1 marker, 2 zlatnika i novi cenovnik.



Faza osnivanja - obično osnivanje

Na isti način kao u osnovnoj igri, igrači postavljaju na početno ostrvo prvo jedno naselje sa pristaništem i zatim jedno obično naselje, ali ne i puteve. Naselja sa pristaništem mogu da se postave samo na raskrsnicama označenim krugovima (vidi sliku levo). Obična naselja mogu da se postave na bilo koju raskrsnicu, čak i na označenu krugom. Kao i prilikom izgradnje naselja, igrači moraju da poštaju pravilo udaljenosti u izgradnji naselja sa pristaništem. Na početku partije svaki igrač dobija resurse sa polja koja se graniče sa njegovim naseljem (ne naselja sa pristaništem).

Igrač koji je poslednji postavio naselje prvi postavlja jedan put pored svog naselja i jedan naseljenički brod (brod + naseljenici) na jedan od dva ili tri morska puta koji vode do njegovog naselja sa pristaništem. Isto to rade ostali igrači u smeru kretanja kazaljke na satu. Kada su sve figurice postavljene, prvi igrač započinje igru bacanjem kockica.

Postavljanje neutralnih figurica u igri za dva igrača: Nakon što obe igrača postave svoja naselja sa pristaništem, najpre prvi igrač, a potom i drugi postavljaju po jedno neutralno naselje sa pristaništem, boje koja nije izabrana. Kada su obe neutralna naselja sa pristaništem postavljena, drugi igrač prvi postavlja jedno neutralno naselje.

Misija „Gusarski logor“

Otkrivanje gusarskog logora

Igrač koji otkrije polje sa zlatnom rekom, na kojem uvek mora da se nalazi gusarski logor, dobija dva zlatnika (slika A). Zatim sa špila uzmite token sa gusarskim logorom (slika B) i postavite ga na polje sa zlatnom rekom, a da ga ne okrenete (slika C).

Važno: Dokle god se na polju sa zlatnom rekom nalazi gusarski logor, nije dozvoljeno graditi puteve i naselja na tom polju.

Osvajanje gusarskog logora

Iskrcavanje posade

Tokom ove misije, posada ima ulogu vojnika. Ako su na vašem brodu jedna ili dve posade i ako taj brod bilo kojim svojim delom dodiruje barem jedan ugao polja sa zlatnom rekom na kojem se nalazi gusarski logor, možete da iskrctate posadu (ili posade) na gusarski logor. Najviše tri posade mogu se nalaziti istovremeno na gusarskom logoru.

Važno: Posadu možete iskrctati samo na polje sa zlatnom rekom na kojem se nalazi gusarski logor, i ni na koji način ne možete je iskrctati na obično polje ili na polje sa zlatnom rekom bez gusarskog logora.

Osvajanje

Kada se tačno tri posade iskrcaju na gusarski logor (nije neophodno da budu sve tri od istog igrača), gusarski logor je oslojen. **Nakon toga**, pošto igrač koji je na potezu završi fazu pomeranja, igrači koji su učestvovali u osvajanju gusarskog logora završavaju svoju misiju. Svaki od igrača koji je učestvovao u osvajanju, dobija dva zlatnika za nagradu. Pored toga, njegov marker se pomera za jedno polje na karti sa misijom „Gusarski logor“ (napredak u misiji). Pritom, prvo se pomera igrač koji je na potezu, a zatim i ostali u smeru kretanja kazaljke na satu.

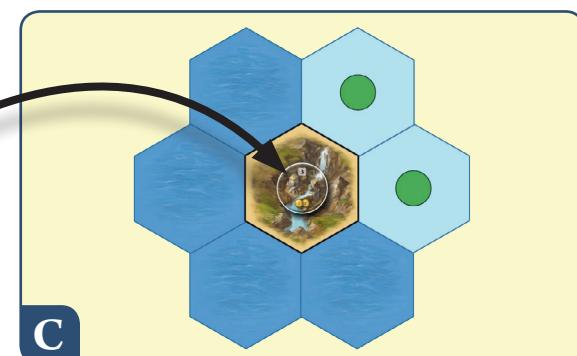
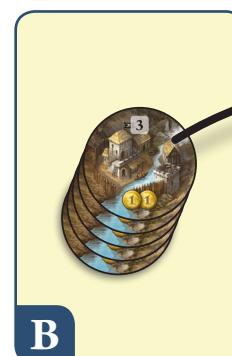
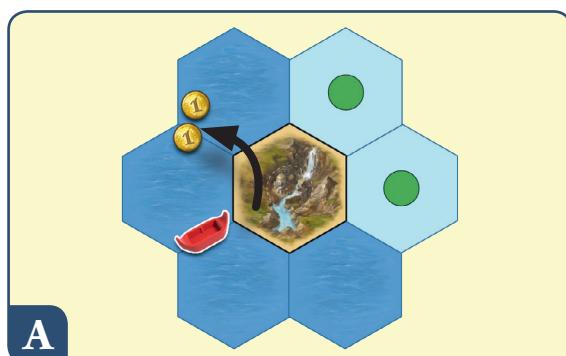
Određivanje junaka

Svaki igrač koji je učestvovao u osvajanju gusarskog logora baca jednu kockicu i rezultatu bacanja dodaje broj posada u gusarskom logoru. Ko ima najveći zbir, proglašava se junakom bitke i on pomera svoj marker za još jedno polje na karti sa misijom, ali mora da vrati jednu svoju posadu u zalihe. Ako se desi da više igrača ima isti zbir, junakom se proglašava onaj koji je učestvovao u osvajanju sa više članova posade. Ako je rezultat i dalje izjednačen, igrači ponovo bacaju kockicu. U slučaju da je jedan igrač sam oslopio gusarski logor on se automatski proglašava junakom bitke i pomera svoj marker još jedno polje na karti sa misijom, ali mora da vrati jednu posadu u zalihe.

Posle osvajanja

Okretnje tokena „Gusarski logor“

Kao znak, da je gusarski logor oslojen, igrač treba da okreće token gusarski logor, tako da otkrije broj na njemu. Takođe, treba da pomeri posadu koja stoji na tokenu i da je stavi pored njega. U narednim potezima posada može ponovo da se ukrcat će na brod.



Dobijanje zlatnika na poljima sa zlatnom rekom

Na ivicama oslobođenog polja igrači sada mogu da grade puteve, naselja i naselja sa pristaništem, naravno, ako se ne graniče sa neotkrivenim poljem ili neosvojenim gusarskim logorom. Ako prilikom bacanja kockica padne broj koji je na polju sa zlatnom rekom, svaki igrač koji na tom polju ima naselje ili naselje sa pristaništem, dobija dva zlatnika za svako od njih.

Kraj igre

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

Primer osvajanja gusarskog logora



A

Brod crvenog igrača, na koji su ukrcane dve posade, dodiruje polje sa zlatnom rekom. Na polju sa zlatnom rekom nalazi se gusarski logor (A). Plavi igrač je već iskrcao jednu posadu na gusarski logor.



B

Crveni igrač je iskrcao obe posade na gusarski logor (B). Zajedno sa plavom posadom sada je u gusarskom logoru ukupno tri posade. Gusarski logor je osvojen.



C

Na kraju poteza crvenog igrača razrešava se osvajanje gusarskog logora:

Token sa gusarskim logorom se okreće na stranu sa brojem, crveni i plavi igrač pomeraju svoj marker na kartu misije za jedno polje napred. Nakon toga se određuje junak bitke: crveni igrač je bacio „pet“ a plavi „šest“. Kada se doda broj posada koje su učestvovali u osvajanju rezultat je izjednačen – sedam protiv sedam. Kako je crveni igrač imao jednu posadu više u osvajanju, on odnosi pobedu. Crveni igrač zato pomeri svoj marker još jedno polje unapred i vraća jednu od svojih posada u zalihe (C).



D

U narednim potezima, prvo plavi, a onda i crveni igrač ukrcavaju svoju posadu na brodove. (D).

Scenario 3: sa misijama „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“

Scenario 3 – Riba za Catan

U ovom scenariju za igru se koriste komponente iz obe misije – „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“.

Priprema table za igru

Priprema okvira table za igru

Okvir postavite isto kao što ste ga postavili za scenario 2. Jedina promena je da morsko polje D1 zamenite poljem D2 – „Veće Katana“. Veće Katana ima sedište u tvrđavi na ostrvu istočno od početnog ostrva. Polje sa Većem Katana je morsko polje tako da se na njegovim ivicama koje se graniče sa morem ne mogu graditi putevi i naselja. Pošto se graniči sa početnim ostrvom, na njemu ne mogu da se nalaze gusari.



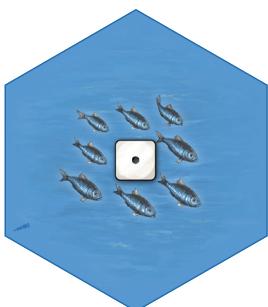
Postavljanje šestougaonih polja i numerisanih tokena u oblast početnog ostrva

Promešajte licem na dole šestougaona polja iz osnovne igre i postavite ih neotkriveno u oblast početnog ostrva. Numerisane tokene postavite kao što je prikazano na slici.

Postavljanje šestougaonih polja na neistraženim oblastima

Od običnih šestougaonih polja sa zelenom oznakom odvojite oba morska polja. Šest preostalih polja zajedno sa tri polja sa ribama i dva polja sa gusarskim logorom sa zelenom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi zelena oznaka) postavite u severnu neistraženu oblast.

Od običnih šestougaonih polja sa narandžastom oznakom odvojite oba



morska polja. Šest preostalih polja zajedno sa tri polja sa ribama i dva polja sa gusarskim logorom sa narandžastom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi narandžasta oznaka) postavite u južnu neistraženu oblast.

Negledajući vratite preostala polja sa zelenom oznakom i preostala polja zlatne reke sa narandžastom oznakom u odgovarajuće kese.

Dodatna priprema za igru

- Za igru koristite iste figurice kao u scenariju 2. Dodatno svaki igrač uzima i drugi marker u svojoj boji.
- Za ovaj scenario potrebne su vam sve komponente iz kesa „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“. Karte sa misijama „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“, zajedno sa odgovarajućim kartama sa bodom stavite pored table za igru. Svaki igrač stavlja po jedan svoj marker na početna polja „S“ na svakoj karti sa misijom.
- Promešajte šest tokena sa gusarskim logorom tako da se ne vide brojevi i postavite ih u šipil pored table za igru.
- Postavite šest jata riba pored table za igru.



- Svaki igrač dobija dva zlatnika.
- Svaki igrač ima 5 naselja, 15 puteva, 4 naselja sa pristaništem, 3 broda, 2 naseljenika, 9 posada, 1 gusarski brod, 2 markera, 2 zlatnika i novi cenovnik.

Faza osnivanja

Kao što je opisano u scenariju 2.

Misija 1 „Gusarski logor“

Pravila, kao što su opisana u scenariju 2.

Misija 2 „Riba za Katan“

Da bi imalo dovoljno hrane da prehrani stanovnike, Veće Katana šalje igrače u oblasti bogate ribom. Igrači moraju da pronađu oblasti sa jatom riba i da ih ulove što je više moguće, a zatim da ulov isporuče u ostrvsku tvrđavu, gde zaseda Veće Katana.

Otkrivanje polja sa ribom

Morska polja sa slikom ribe (polja sa ribom) su označena kockicom vrednosti od 1 do 6. Kada otkrije polje sa ribom, igrač dobija dva zlatnika.

Postavljanje jata riba

Tokom faze pomeranja igrač može, ali samo jednom po potezu, da pokuša da bacanjem kockice postavi jato riba na već otkriveno polje sa ribama. Jedino ograničenje: pokušaj može biti ili pre početka ili nakon završetka pomeranja broda. Ne možete prekinuti pomeranje broda da biste pokušali da postavite jato riba.

Da bi postavio jato riba igrač baca jednu kockicu. Ako rezultat bacanja kockice odgovara bilo kom od otkrivenih polja sa ribom, igrač uzima figuricu jata riba iz zaliha i postavlja je na to polje. To ne može da učini ako:

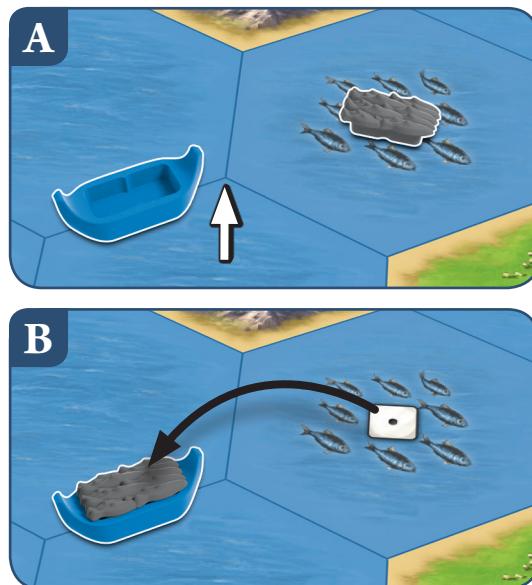
- se na tom polju već nalazi jato riba, ili
- se na tom polju nalazi gusarski brod.

U ovim slučajevima ne postavlja se novo jato riba.

Ako igrač baci vrednost koja se nalazi na jednom od polja sa ribom, ali koje još nije otkriveno, ne može da postavi novo jato riba. Ako više nema jata riba (jer su već sva u igri), nije moguće baciti kockicu.

Ulov jata riba

Igrač može da ulovi jato riba kada jedan od njegovih praznih brodova (bez tereta) bilo kojim svojim delom dodiruje barem jedan ugao polja sa ribom (A). Igrač uzima jato riba sa polja i stavlja ga na svoj brod (B). Kako jato riba zauzima sav teretni prostor na brodu, ne možete dodatno natovariti brod ili ukrcati posadu. Ulov jata riba ne prekida pomeranje broda.



Dostavljanje jata riba

Na ostrvu, gde se nalazi Veće Katana, postoje dve luke za istovar, označene belim sidrima. Ako vaš brod, natovaren ribom, bilo kojim svojim delom dodiruje jednu od ove dve luke možete da istovarite brod. Vratite jato riba u zalihe. Zatim igrač pomera marker za jedno polje na karti sa misijom „Riba za Katan“. Nakon ulova ili dostavljanja jata riba, igrač može da nastavi da pomera svoj brod, naravno ako nije potrošio sve pomeranje za taj potez.

Gusari love ribu

Ako se gusarski brod pomeri ili postavi na polje na kojem se nalazi jato riba, to jato riba se vraća u zalihe.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 15 bodova.

ScenariO 4: sa misijama „Začin za Katan“ i „Riba za Katan“

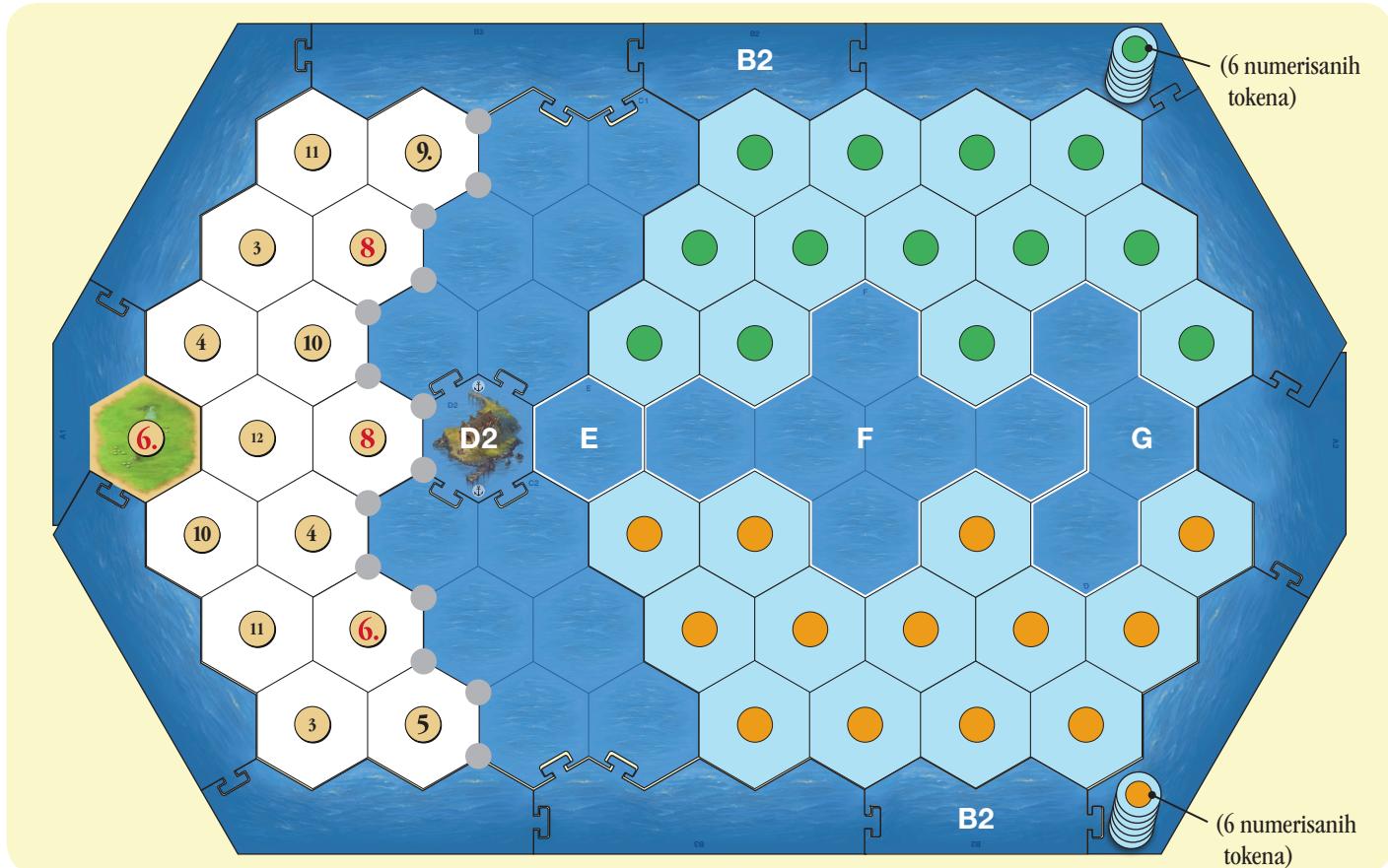
Scenario 4 – Začin za Katan

U ovom scenariju za igru se koriste komponente iz obe misije – „Začin za Katan“ i „Riba za Katan“.

Priprema table za igru

Priprema okvira table za igru

Proširite okvir koji ste postavili za scenario 3 tako što ćete dva dela okvira „B1“ zameniti delovima okvira „B2“. Prazninu između polja „D2“ i ploče „F“ popunite poljem „E“. Desno od ploče „F“ postavite manju ploču „G“ kao što je prikazano na slici.



Postavljanje šestougaonih polja i numerisanih tokena u oblast početnog ostrva

Kao što je opisao u scenariju 3.

Postavljanje šestougaonih polja u neistraženim oblastima

Od običnih šestougaonih polja sa zelenom oznakom odvojite jedno morsko polje.

Sedam preostalih polja zajedno sa tri polja sa ribama i tri polja sa začinima sa zelenom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi zelena oznaka) postavite u severnu neistraženu oblast.

Od običnih šestougaonih polja sa narandžastom oznakom odvojite jedno morsko polje. Sedam preostalih polja zajedno sa tri polja sa ribama i tri polja sa začinima sa narandžastom zelenom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi narandžasta oznaka) postavite u južnu neistraženu oblast.



Dodatna priprema za igru

- Za igru koristite iste figurice kao u scenariju 3.
- Za ovaj scenario potrebane su vam sve komponente iz kesa „Začin za Katan“ i „Riba za Katan“. Karte sa misijama „Začin za Katan“ i „Riba za Katan“, zajedno sa odgovarajućim kartama sa bodom stavite pored table za igru. Svaki igrac stavlja po jedan svoj marker na početna polja „S“ na svaku kartu sa misijom.
- Postavite 24 vreće sa začinom pored table za igru.
- Postavite šest jata riba pored table za igru.
- Svaki igrac dobija dva zlatnika.
- Svaki igrac ima 5 naselja, 15 puteva, 4 naselja sa pristaništem, 3 broda, 2 naseljenika, 9 posada, 1 gusarski brod, 2 markera, 2 zlatnika i novi cenovnik.

Faza osnivanja

Kao što je opisano u scenariju 3.

Misija 1 „Riba za Katan“

Pravila, kao što su opisana u scenariju 3.

Misija 2 „Začin za Katan“

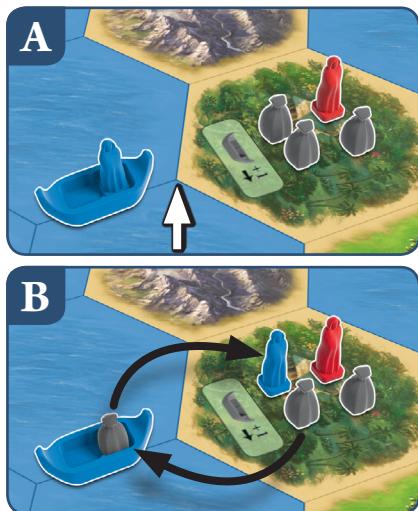
Na ovoj misiji, posade imaju ulogu trgovaca i plove do sela na poljima sa začinom. Kada se trgovci sprijatelje sa stanovnicima ovih sela, u trgovini sa njima dolaze do dragocenog začina. Vreće sa začinom zatim moraju da se prevezu brodovima do jedne od dve luke za istovar (označene belim sidrom) na ostrvu, gde zaseda Veče Katana.

Otkrivanje polja sa začinom

Igrač, kada otkrije polje sa začinom, dobija dva zlatnika. Onda stavlja na to polje onoliko vreća sa začinom koliko ima igrača.

Iskrcavanje posade i utovaranje vreće sa začinom

Ako vaš brod sa posadom bilo kojim delom dodiruje barem jedan ugao polja sa začinom, možete da iskrcate posadu na na to polje. Zatim možete na brod da utovarite jednu vreću sa začinom. Takođe, na taj način igrač ostvaruje određenu prednost do kraja igre (desni stupac).



Dostavljanje vreće sa začinom

Ako vaš brod, natovaren vrećama sa začinom, bilo kojim delom dodiruje jednu od ove dve luke ostrva na kojem zaseda Veče Katana, možete da istovarite brod. Vratite vreće sa začinima u zalihe i za svaku vraćenu vreću pomerite vaš marker za po jedno polje na karti sa misijom „Začin za Katan“.

Dodatna pravila

- Igrač može na svako polje sa začinom da iskrca samo jednu posadu, a zatim da utovari samo jednu vreću sa začinom
- Jednom kada se posada iskrca na polje sa začinom ona tu mora da ostane, i ne može ponovo da se ukrca na brod.
- Igrač može da gradi puteve, naselja i naselja sa pristaništem na polju sa začinom samo ako ima svoju posadu na tom polju.
- Nakon što je utovario ili istovario vreće sa začinom, igrač može da nastavi da pomera svoj brod, naravno ako nije potrošio sve pomeranje za taj potez.

Prednosti polja sa začinima

Kada igrač iskrca posadu na polje sa začinima, osim što može da uzme vreću sa začinom on sklapa i prijateljstvo sa stanovnicima sela na tom polju i tako stiče određene prednosti koje može odmah, u istom tom potezu, da koristi.

1. Brza plovidba (2x)

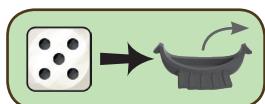
Stanovnici dva sela su vrbunski pomorci i pomoći će igračima da brže plove svojim brodovima.



Prednost „brza plovidba“ odmah povećava broj pomeranja svakog vašeg broda za jedan. Tako da sada igrač ima umesto četiri pravo da pet puta pomeri svaki svoj brod. Ako se igrač sprijatelji i sa stanovnicima drugog sela koje daje prednost „brza plovidba“ svi njegovi brodovi će moći da se pomeraju šest puta. Ako igrač plati jednu ovcu, može da postigne maksimalnu brzinu za jedan brod po potezu, tj osam pomeranja.

2. Gusarski bonus (2x)

Stanovnici dva sela su prekaljeni borci protiv gusara i pomoći će igračima u bici sa gusarima.



Jedno od ova dva sela je označeno brojem pet na kockici, a drugo brojem četiri. Ako se igrač sprijateljio sa stanovnicima jednog od ova dva sela, protivnički gusarski brod moći će da protera ne samo kada baci šesticu na kockici, već i broj kojim je označeno to selo. Ako je prijatelj sa stanovnicima oba sela sa „gusarskim bonusom“, igrač može da protera gusarski brod sa šesticom, peticom ili četvorkom.

3. Brzi zlatnici (2x)

Stanovnici dva sela su iskusni trgovci i oni će od vas kupiti bilo koju jednu kartu sa resursima za jedan zlatnik.



Stanovnici dva sela su iskusni trgovci i oni će od vas kupiti bilo koju jednu kartu sa resursima za jedan zlatnik. Ako se igrač sprijateljio sa stanovnicima jednog od ova dva sela, on može jednom tokom faze izgradnje ili trgovine, kada je na potezu, da zameni jednu kartu sa resursima za jedan zlatnik iz zaliha. Ako se sprijateljio sa stanovnicima oba sela to može učiniti dva puta po potezu u fazi izgradnje ili trgovine.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 15 bodova.

Scenario 5 – Istraživači i gusari

Zaključni scenario sa misijama „Gusarski logor“, „Riba za Katan“ i „Začin za Katan“.

Priprema table za igru

Priprema okvira table za igru

Proširite okvir koji ste postavili za scenario 1 tako što ćete dodati delove okvira „B1“ i „B2“. Prazninu između polja „D2“ i ploče „F“ popunite poljem „E“. Desno od ploče „F“ postavite manju ploču „G“ kao što je prikazano na slici. Prazninu između ploče „G“ i okvira popunite običnim morskim poljem (sa narandžastom oznakom).



Postavljanje šestougaonih polja i numerisanih tokena u oblast početnog ostrva

Kao što je opisao u scenariju 3.

Postavljanje šestougaonih polja u neistraženim oblastima

Od običnih šestougaonih polja sa zelenom oznakom odvojite jedno morsko polje. Sedam preostalih polja zajedno sa tri polja sa gusarskim logorom, tri polja sa ribama i tri polja sa začinima sa zelenom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi zelena oznaka) postavite u severnu neistraženu oblast. Od običnih šestougaonih polja sa narandžastom oznakom odvojite jedno morsko polje. Sedam preostalih polja zajedno sa tri polja sa gusarskim logorom, tri polja sa ribama i tri polja sa začinima sa narandžastom oznakom promešajte i zatim ih skriveno (da se vidi narandžasta oznaka) postavite u južnu neistraženu oblast.

Dodatna priprema za igru

- Za igru koristite iste figurice kao u scenariju 3. Dodatno svaki igrač uzima i treći marker u svojoj boji.
- Za ovaj scenario potrebne su vam sve komponente iz kesa „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“ i „Začin za Katan“. Karte sa misijama „Gusarski logor“ i „Riba za Katan“ i „Začin za Katan“, zajedno sa odgovarajućim kartama sa bodom stavite pored table za igru. Svaki

igrač stavlja po jedan svoj marker na početna polja „S“ na svakoj karti sa misijom.

- Postavite 24 vreće sa začinom pored table za igru.
- Postavite šest jata riba pored table za igru.
- Promesajte šest tokena sa gusarskim logorom tako da se ne vide brojevi i postavite ih u špil pored table za igru.
- Svaki igrač dobija dva zlatnika.

Faza osnivanja

Kao što je opisano u scenariju 3.

Misija 1 „Gusarski logor“

Pravila, kao što su opisana u scenariju 2.

Misija 2 „Riba za Katan“

Pravila, kao što su opisana u scenariju 3.

Misija 3 „Začin za Katan“

Pravila, kao što su opisana u scenariju 4.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 17 bodova.

Sadržaj – spisak ključnih pojmoveva

Brod

- Gradnja broda Strana 7
- Pomeranje broda Strana 7
- Utovaranje i istovaranje broda Strane 7, 8, 9
- Otkrivanje brodom Strana 7

Faza osnivanja

- Obično osnivanje Strana 13

Gradnja

- Brod Strana 7
- Naselje Strana 8
- Naseljenici Strana 8
- Naselje sa pristaništem Strana 8
- Posada Strana 9

Gusarski brod

- Gusarski brod se prvi put pojavljuje Strana 9
- Bačena je „sedmica“ - gusarski brod se pomera Strana 10
- Pomeranje gusarskog broda - krađa resursa Strana 10
- Plaćanje poreza gusarima Strana 10
- Proterivanje gusarskog broda Strana 10
- Gusari love ribu Strana 16

Gusarski logor

- Otkrivanje gusarskog logora Strana 13
- Osvajanje gusarskog logora Strana 13
- Određivanje junaka Strana 13
- Posle osvajanja Strana 13
- Dobijanje zlata na poljima sa zlatnom rekom Strana 14

Jato riba

- Otkrivanje polja sa ribom Strana 16
- Postavljanje jata riba Strana 16
- Ulov jata riba Strana 16
- Dostavljanje jata riba Strana 16

Misije

- Opšta pravila za misije Strana 11
- Misija „Gusarski logor“ Strana 12
- Misija „Riba za Katan“ Strana 15
- Misija „Začin za Katan“ Strana 17

Naseljenici

- Gradnja naseljenika Strana 8
- Ukravljivanje naseljenika Strana 8
- Osnivanje naselja pomoću naseljeničkog broda Strana 8

Neistražene oblasti

- Postavljanje običnih polja Strana 5
- Postavljanje polja sa zlatnom rekom Strana 12
- Postavljanje polja sa ribom Strana 15
- Postavljanje polja sa začinom Strana 17

Otkrivanje

- Nagrada za otkrivanje Strana 7
- Otkrivanje prekida pomeranje broda Strana 7
- Otkrivanje gusarskog logora Strana 13
- Otkrivanje polja sa ribom Strana 16
- Otkrivanje polja sa začinom Strana 18

Početno ostrvo

- Faza osnivanja Strana 6
- Postavka početnog ostrva Strane 5, 12, 15, 17

Posada

- Izgradnja i ukravljivanje posade Strana 9
- Pomeranje posade Strana 9

Potez

- Faza prinosa resursa Strana 6
- Faza trgovine i gradnje Strana 6
- Trgovina 3:1 Strana 6
- Faza pomeranja Strane 6, 7
- Pomeranje broda Strana 7
- Naseljenički brod Strana 8
- Posada Strana 9
- Gusarski brod Strane 9, 10

Pretovaranje figurica

- Pretovaranje između broda i naselja sa pristaništem Strana 9
- Pretovaranje između dva broda Strana 9
- Naselje sa pristaništem Strana 8

Resursi

- Kupovina Strana 6
- Razmena Strana 6
- Prednosti polja sa začinima Strana 18
- Brza plovidba Strana 18
- Gusarski bonus Strana 18
- Brzi zlatnici Strana 18

Scenariji

- Scenario 1 – Uvodni scenario „Kopno na vidiku!“ Strana 4
- Scenario 2 – „Gusarski logor“ Strana 12
- Scenario 3 – „Riba za Katan“ Strana 15
- Scenario 4 – „Začin za Katan“ Strana 17
- Scenario 5 – „Istraživači i gusari“ Strana 19

Začin

- Otkrivanje polja sa začinom Strana 18
- Iskravljivanje posade i utovaranje vreće sa začinom Strana 18
- Dostavljanje vreće sa začinom Strana 18
- Dodatna pravila Strana 18

Zlatnici

- Kompenzacijacija sa zlatnicima Strana 6
- Kupovina resursa zlatnicima Strana 6
- Nagrada za otkrivanje Strane 7, 13, 16, 18
- Dobijanje zlatnika na poljima sa zlatnom rekom Strana 14
- Brzi zlatnici Strana 18



Licenca: Catan GmbH © 2013

Prvo srpsko izdanje

© 2019 Igrljubka

Kersnikova 11, Ljubljana

catan@laserplus.si

www.laserplus.si/catan

Oblikovanje: Michaela Kientle/Fine Tuning

Oblikovanje igračih figurica: Andreas Klober

Testiranje pravila i igre: Stefan Wiewiora,

Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL

Stefanie Dohmen, Benjamin

Pridemage Games,

Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn,

Josifa Runjanina 3,

Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat,

21 000 Novi Sad,

Dr. Reiner Düren, Christoph Rother.

www.drustveneigre.rs

© 2013 Franckh-KOSMOS Verlags GmbH & Co. KG

Fizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

info@kosmos.de, kosmos.de

Sva prava zadržana.

Proizvedeno u Nemačkoj.

