



CATAN

PROŠIRENJE
POMORCI

Pomorci Katana

Otkrijte istoriju katanskih pomoraca kroz niz poznatih „putovanja“ iz prošlosti Katana. Na karti ispod nalazi se osam destinacija koje ćete obići ploveći morima Katana. Kampanja se sastoji od 8 scenarija. Prva četiri scenarija prate osnovna pravila ekspanzije „Pomorci“ pa su jednostavniji za igru. Preostali scenariji su zahtevniji i imaju dodatna pravila. Preporučujemo vam da scenarije igrate po redu. Deveti scenario služi za slobodno igranje prema vašim idejama.



KOMPONENTE

1 ploča – 6 delova okvira

4 ploče – 30 šestougaonih polja:

19 x more

2 x brdo

2 x planina

1 x njiva

1 x šuma

1 x pašnjak

2 x zlatna reka

2 x pustinja

10 luka tokena

10 numerisanih tokena

57 Katan tokena

60 brodova u četiri boje (po 15 u svakoj)

1 gusari (sivi brod)

1 pravila igre

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 uskladena. 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 uskladena 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

PRAVILA IGRE

Pravila Pomoraca

Uglavnom se igra prema pravilima osnovne igre „Katan“, međutim neka pravila su nova u ekspanziji „Pomorci“. U nekim scenarijima koriste se posebna pravila koja su dodatno objašnjena u tim scenarijima.

A) Komponente i priprema scenarija

Za sve scenarije potrebni su vam delovi iz osnovne igre „Katan“. Tačan opis potrebnih delova za određene scenarije možete pronaći u poglavju „Komponente“. Svakako će vam biti potrebni delovi okvira iz osnovne igre „Katan“.

Napomena: Pri izradi igre napravili smo identična naličja šestougaonih polja svih ekspanzija i ekstenzija igre Katan. U nekim scenarijima polja moraju biti okrenuta licem na dole tako da bi igrači mogli lako prepoznati da se razlikuju. Komponente koja pripadaju ekspanziji „Pomorci“ možete prepoznati po simbolu koji se nalazi na donjem levom uglu prednje strane polja i na zadnjoj strani numerisanih tokena.

- Delove okvira međusobno sastavite onako kako je prikazano na slici odgovarajućeg scenarija.

NAPOMENA: Šest delova okvira iz osnovne igre „Katan“ okrenite licem na dole (tako da se na njima ne vide luke). Sastavljanje okvira je zaista jednostavno. Delove okvira iz osnovne igre „Katan“ odozgo ubacite u one iz ekspanzije „Pomorci“. Ukoliko pokušate obrnuto da sastavite delove okvira postoji velika verovatnoća da ćete ih oštetiti.

- Složite kopnena i morska polja u okvir onako kako je prikazano na odgovarajućoj slici.
- Na kopnena polja postavite numerisane tokene onako kako je prikazano na odgovarajućoj slici.
- Za luke upotrebite tokene luka iz ekspanzije „Pomorci“. Uvek je naznačeno da li luke treba da postavite prema slici ili nasumično. Ako treba nasumično da postavite luke uradite sledeće:
 - Odvoite tokene luka koje su vam potrebne za taj scenario, promenjajte ih licem na dole i formirajte šip od njih.
 - Iz tako formiranog šipa uvek uzimajte gornji token, koji ćete zatim postaviti nasumičnim redosledom na za to namenjena mesta na tabli. Kada ih sve postavite okrenite ih licem na gore.

B) Izgradnja i upotreba brodova

1. Izgradnja brodova

- Za izgradnju broda potrebna vam je jedna karta vune (za jedra) i jedna karta drveta (za trup). Brodovi se postavljaju na isti način na koji se postavljaju i putevi, iako ćete brodove (za razliku od puteva) kasnije moći i da pomerate.
- Brodove možete da postavite na ivicu između dva morska polja (=morski put) ili na ivicu između morskih i kopnenih polja (na obalu, =obalski put) –slika A.
- Izgrađeni brod igrač može da postavi tako da:
 - se nadovezuje na njegovo naselje ili grad (slika A i B) i/ili
 - se nadovezuje na njegovi već postavljeni brod (dozvoljena su grananja) – slika C,



- na svakom morskom putu može da bude samo jedan brod,
- na svakom obalskom putu može da bude ili jedan brod ili jedan put, ali ne i oba.

Nije dozvoljeno: Postavljanje puta tako da se nadovezuje na brod i obrnuto, brod ne može da se postavi tako da se nadovezuje na put (slika D). Putevi se mogu povezati sa brodovima (i obrnuto) samo u slučaju ako je na kraju puta izgrađeno naselje ili grad, pa onda uz to naselje/grad postavljen brod.



2. Uloga brodova

Brodovi imaju istu ulogu na moru kao i putevi na kopnu.

- Brod povezuje dva susedna raskršča (mesto gde se spajaju tri polja).
- Više brodova u nizu („plovni put“) povezuje ostrva jedna sa drugim.
- Igrač koji plovnim putem, koji počinje od njegovog naselja/grada stigne do drugog kopnenog polja, može tamo da izgradi novo naselje (poštujući pravilo rastojanja). Odatle može dalje da nastavi naseljavanje ostrva putevima ili da se brodovima zaputi u nova otkrića (slika E).



Ako ste stigli na susedno ostrvo (slika E) možete da izgradite novo naselje.

3. Faza osnivanja

Igrač koji u fazi osnivanja postavi naselje na obalu, može umesto puta da postavi brod uz to naselje. To ima smisla ako mu je u interesu da se što pre otisne na more.

4. Pomeranje brodova

Kada je više brodova postavljeno u nizu onda oni čine „plovni put“.



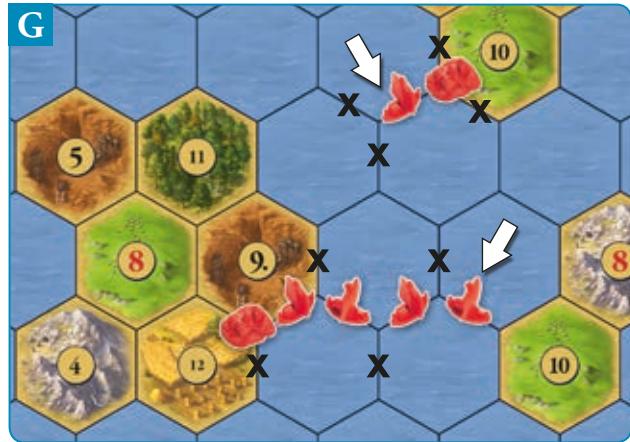
- Plovni put koji povezuje dva vaša naselja i/ili grada je zatvoreni plovni put (slika F).
- Plovni put koji ne povezuje dva vaša naselja i/ili grada je otvoreni plovni put (slika E).

Poslednji postavljeni brod otvorenog plovnog puta može se pomerati i

postaviti na drugo mesto, gde se prema pravilima gradnje može izgraditi novi brod.

Iz zatvorenog plovnog puta ne sme se pomerati niti jedan brod. Ovo pravilo važi i kada izgradite naselje na raskrsnici zatvorenog plovnog puta. Ukoliko se na taj način prekine najduži trgovacki put, koji donosi 2 boda, ali oba krajnja naselja na tom plovnom putu ostanu povezana, plovni put se i dalje smatra zatvorenim.

Igrač na svom potezu može da premesti samo jedan brod. Brodovi se ne mogu pomerati u potezu u kom su izgrađeni. Ukoliko igrač ima više mogućnosti (dva otvorena plovna puta), može da odabere jedan brod koji će da premesti.



Otvoreni plovni put: Brod koji je poslednji u nizu može da se pomeri (ukoliko nije izgrađen u tom potezu), i u skladu sa pravilima ponovo postavi na mesta označena znakom „x“.

C) Brodovi i putevi

1. Najduži trgovacki put

Kod određivanja „Najdužeg trgovackog puta“ broje se i putevi i brodovi. Igrač koji ima najdužu neprekinitu vezu puteva i/ili brodova dobija posebnu kartu „Najduži trgovacki put“. Napomena: Da bi se brodovi i putevi smatrali povezanim na raskrsnicu u kom se spajaju mora da se nalazi naselje ili grad.



Crveni igrač ima najduži trgovacki put – četiri broda i dva puta. Da bi ga prodržao na osam povezanih elemenata mora da izgradi naselje između puta i broda (na njivi 12).

2. Razvojna karta „Gradnja puteva“

Kada odigrate ovu kartu možete besplatno da izgradite ili dva puta ili dva broda ili jedan put i jedan brod.

D) Katan tokeni

Katan tokeni imaju različite namene u zavisnosti od scenarija. Možete ih upotrebljavati kao dodatne bodove, u svrhu obežavanja ili kao pomoć pri brojanju bodova.



Ako Katan tokene koristite za označavanje dodatnih bodova uvek ih položite pored naselja/grada za koje ste dobili te bodove.

E) Upotreba gusarskog broda

Među komponentama nalazi se i sivi brod – gusari! Svaki scenario može se igrati samo sa gusarima ili sa gusarima i lopovom.



Igranje sa gusarima

Gusari se početku igre postavljaju na morsko polje koje je obeleženo belim znakom „x“. Gusari se aktiviraju kada na kockicama dobijete „7“ ili kada odignite kartu Vitez.

Gusari se uvek postavljaju na sredinu morskog polja, a ne na raskrsča. Igrač koji aktivira gusare mora da izabere polje na koje će ih postaviti, a zatim treba da:

- Ukrade jednu kartu sirovina iz ruke igraču koji ima barem jedan brod na ivici tog polja. Ukoliko više igrača ima brodove na tom polju, onda bira kojem će igraču ukrasti kartu iz ruke.
- Dokle god se gusari nalaze na nekom morskom polju, na ivicama tog polja ne sme se postaviti niti pomeriti brod. Drugi brodovi nisu pod ovom zabranom. Gusare, takođe, možete da stavite na okvir.

Igranje sa gusarima i lopovom

Lopovi počinje igru na polju koje je označeno u tom odgovarajućem scenariju.

- Kada dobijete „7“ na kockicama možete aktivirati ili gusare ili lopova – jednu od te dve figure morate upotrebiti.
- Lopova možete postaviti na bilo koje kopreno polje čak i preko mora. U tom slučaju važe pravila osnovne igre „Katan“.
- Kada odignite kartu Vitez, možete odabrati da aktivirate ili lopova ili gusara – sa prethodno opisanim posledicama.

F) Novo polje: ZLATNA REKA

Novo polje u igri je „Zlatna reka“ koje proizvodi resurs - zlato.



- Zlato se može shvatiti kao džoker resurs – ne postoji karta resursa sa zlatom!
- Kada se na kockicama dobije broj koji se nalazi na zlatnoj reci, svi igrači koji imaju naselje koje se graniči sa njom uzimaju jednu kartu sa resursima po sopstvenom izboru.
- Ako imate izgrađen grad koji se graniči sa zlatnom rekom, uzimate dve karte sa resursima po sopstvenom izboru (iste ili različite).

G) Kraj igre

Igra se završava u potezu u kojem jedan od igrača sakupi određeni broj poena neophodnih za pobedu u tom scenariju. Da bi pobedio, igrač mora da bude na potezu i da ima potreban broj bodova.

SCENARIO 1: KA NOVIM OBALAMA

ZA TRI IGRAČA



Nakon duge ploidbe naseljenici su stigli do obala Katana gde su podigli prve naseobine. Ubrzo su počeli da grade luke i razvijaju nove brodove, podesnije za morskiju plovidbu. Naseljenici Katana željni putstolovine su krenuli da istražuju okol

1. KOMPONENTE

Glavno ostrvo:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Mala ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

2. PRIPREMA

Ukoliko igraju tri igrača postavite scenario kao što je prikazano na slici sa ove strane. Ukoliko igraju četiri igrača postavite scenario kao što je prikazano na slici sa sledeće strane.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na veliko ostrvo, kao što je objašnjeno u osnovnoj verziji Katana. Ukoliko postavite naselje na obalu,

možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja kako bi se što lakše otisnuli na more.

Gusari / lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov igru počinje na pustinji (u igri sa tri igrača na polju brda - 12), a gusari počinju na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“.

Dodatni bodovi

Kada izgradite prvo naselje na nekom malom ostrvu dobijate **dva** dodatna boda! Postavite 2 Katan tokena, kao označu, pored naselja kad ga izgradite. Nije bitno da li je neki drugi igrač već izgra-



na mora. Nedugo zatim pročulo se da je nedaleko na pučini otkriven arhipelag manjih ostrva, a na nekim od njih je pronađeno zlato. Pošto naseljenici ostrva Katan jako cene zlato opremili su brodove i otisnuli se na more kako bi pronašli ostrva sa zlatom.

1. KOMPONENTE

Glavno ostrvo:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	10	1	-	4	3	3	4	4	29		
Mala ostrva:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	
Luke:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	4	-	2	1	2	2	1	1	13		
Dodatajni material:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9	

dio naselje na tom ostrvu.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 14 brodova.

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Glavno ostrvo: Izmešajte kopnena polja glavnog ostrva i posložite ih po nasumičnom rasporedu. Takođe, numerisane tokene i luke postavite po nasumičnom redosledu. Prilikom postavljanja numerisanih tokena pazite da crveni brojevi ne budu jedan po-

red drugog. Luke postavite prema pravilima osnovne igre.

Mala ostrva: Šestougaona polja koja čine mala ostrva promešajte licem na dole, nasumično postavite i potom okrenite. Na isti način poređajte numerisane tokene. Tokeni sa crvenim brojevima ne smiju da se nalaze jedan pored drugog.

SCENARIO 2: ČETIRI OSTRVA

ZA TRI IGRAČA



*Naseljenici ostrva Katana
brzo postaju iskusni pomorci.
Jednog dana stigli su do arhipelaga
„Četiri ostrva“ na zapadu. Ona su
poznata po plodnoj zemlji, zelenim
pašnjacima i bogatim nalazištima*

1. KOMPONENTE

Sva ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
Komada	15	-	-	4	4	4	4	4	4	35		
Tokeni		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	20	

Luke:
5 x specijalizovana luka
4 x obična luka

Dodatni material:
18 Katan tokena

2. PRIPREMA

Ukoliko igraju tri igrača postavite scenario kao što je prikazano na slici sa ove strane. Ukoliko igraju četiri igrača postavite scenario kao što je prikazano na slici sa sledeće strane.

Napomena: Ukoliko postavite naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja kako bi se što lakše otisnuli na more.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Svoja prva dva naselja možete postaviti na ostrvu po vašem izboru. Možete postaviti oba naselja na isto ostrvo ili na dva različita ostrva. Tako da na početku partije možete imati jedno ili dva svoja početna ostrva. Ostala ostrva (ona na kojima niste postavili naselje) su „strana“ ostrva za vas.

Gusari / lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov igru počinje na polju na kojem je token sa brojem 12, a gusari počinju na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“.



zleta. Brzo se grade prva naselja, i uskoro će znatiželjni naseljenici Katan želeti da vide čega ima na ostalim ostrvima. Svako pleme želi da vidi sva četiri ostrva, i ubrzo počinje uzbudljiva trka za naseljavanjem preostalih ostrva.

1. KOMPONENTE

Sva ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
Komada	12	-	-	5	4	4	5	5	35			
Tokeni		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	23	

Dodatni bodovi

- Svaki put kad sagradite **prvo naselje** na nekom od „stranih“ ostrva, dobijate **dva** dodatna boda! Postavite 2 Katan tokena pored naselja kad ga izgradite, tako da vrednost prvih naselja na „stranim“ ostrvima iznosi tri poena. Nije bitno da li je neki drugi igrač već izgradio naselje na tom „stranom“ ostrvu.

Primer: Igrač je svoje naselje postavio na ostrvu dole levo. Odatle je pomoću brodova stigao do ostrva gore levo. Kada je na tom ostrvu izgradio svoje prvo naselje dobio je dva dodatna boda (Katan tokena). Zatim je, iz tog naselja, prešao na ostrvo gore desno, pa je i tamo izgradio prvo naselje za koje je, takođe, dobio dva dodatna boda (Katan tokena).

Kraj igre

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

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Konture četiri ostrva ne smeju da se menjaju. Ako želite možete izmeniti kopnena polja unutar kontura, luke i numerisane tokene. Pazite da polja sa šumom i pašnjakom ne dobiju previše slabe brojeve.

Luke:
5 x specijalizovana luka
4 x obična luka

Dodatni material:
24 Katan tokena

SCENARIO 3: MAGLOVITA OSTRVA

ZA TRI IGRAČA



Wornari Katana su otkrili nova ostrva na severozapadu koje su nazvali „Maglovita ostrva“. Ostrva okružuje tajno-vito more koje prekriva gusta magla. Neustrašivi pomorci koji su se odvažili da

1. KOMPONENTE

Početna ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno
	Komada	16	-	-	2	2	2	4	4	30
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
	Komada	-	1	1	2	2	2	1	2	14
Neistražena teritorija:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno
	Komada	2	-	2	2	2	2	1	1	12
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
	Komada	-	2	1	1	1	1	1	1	10

2. PRIPREMA

Oba velika početna ostrva i more (sa lukama) postavite kao što je prikazano na slici. Gornja tabela prikazuje komponente za početna ostrva. Siva polja ostavite praznim, njih ćete otkrivati u toku igre. Polja koja su predviđena za prazna mesta (donja tabela - „neistražena teritorija“), pomešajte licem na dole i formirajte zatvoreni šip. Nakon toga isto uradite i sa numerisanim tokenima za kopnenu polja „neistražene teritorije“.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Svoja prva dva naselja možete postaviti na ostrvu po vašem izboru. Možete postaviti oba naselja na isto ostrvo ili na dva različita ostrva. **Napomena:** Ukoliko postavite naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja kako bi se što lakše otisnuli na more.

Gusari / lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov igru počinje

Luke:
5 x specijalizovana luka
3 x obična luka

Dodatni material:
-

prepolove maglovito more doneli su priče o skrivenim plodnim ostrvima i legendarnoj zlatnoj zemlji. Naseljenici ostrva Katan opremanju svoje brodove namirnicama i otiskuju se prema tajanstvenom moru kako bi naselili nova ostrva.



1. KOMPONENTE

Početna ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlata	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
Neistražena teritorija:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17	
Neistražena teritorija:	Polja	More	Pustinja	Zlata reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
Neistražena teritorija:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	1	1	1	1	1	1	2	1	10	

na polju na kojem je token sa brojem 12, a gusari počinju na morskem polju koje je obeleženo znakom „X“.

Otkrivanje novih teritorija

Kada izgradite (ili pomerite) brod ili put na raskršću koje se graniči sa **neistraženom teritorijom** odmah uzmite jedno šestougaono polje sa zatvorenog špila, i postavljate ga licem na gore na prazno mesto.

- Ukoliko je šestougaono polje kopneno polje, uzimate gornji token sa zatvorenog špila, i postavljate ga licem na gore na to polje. Takođe, dobijate i jednu kartu sa resursima koje to polje proizvodi. Ako ste otvorili more – nemate sreće.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 12 bodova. U ovom scenariju nema tokena sa dodatnim bodovima.

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Konture početnih ostrva ne smeju da se menjaju. Možete, ako želite, da izmenite raspored kopnenih polja unutar kontura, luka i numerisanih tokena.

Luke:
5 x specijalizovana luka
4 x obična luka

Dodatni material:
-

SCENARIO 4: KROZ PUSTINJU

ZA TRI IGRAČA



Daleko na zapad od Katana, otkriveno je novo ostrvo. Stanovnici Katana dali su mu ime „Pustinjsko ostrvo“ jer pustinjski pojas preseca ostrvo na dva dela. Ubrzo nakon građenja prvih naselja na većem delu ostrva, izviđači otkrivaju plodno tlo sa druge strane pustinje. U isto vreme, brodovi pronalaze manja ostrva bogata zlatom i rudama. Pitanje je,

1. KOMPONENTE

Glavno ostrvo:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	2	1	2	2	2	1	-	14	
Mala ostrva/ sa druge strane pustinje	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	1	1	2	1	1	1	-	1	8	

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Zatim sastavite tablu za igru. Potrebne komponente za glavno ostrvo su navedene u gornjoj tabeli. Potrebne komponente za mala ostrva i kopneni pojas sa druge strane pustinje su navedene u donjoj tabeli. Ove oblasti su označene plavom ivicom. Na kraju postavite luke kako je prikazano na slici.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Pustinjska oblast deli veće ostrvo na uzak **kopneni pojas** (gore levo - sa plavom ivicom) i glavno ostrvo. Morate postaviti svoja prva dva naselja (i puteve/brodove) na glavno ostrvo, ispod pustinje. Manja ostrva i odvojeni kopneni pojas smatraju se „stranim“ oblastima.

Gusari / lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov počinje na jednom od tri pustinjska polja, a gusari počinju na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“.

Luke:
5 x specijalizovana luka
3 x obična luka

Dodatni material:
24 Katan tokena



ko će prvi izgraditi nova naselja, i gde? Najodvazniji naseljenici zaputiće se preko nemilosrdne pustinje. Neki će pokušati da budu prvi koji će stići do manjih ostrva, kako bi tamo izgradili naselja, i pretvorili ih u uspešne gradove.

1. KOMPONENTE

Glavno ostrvo:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
Mali otoci/ druga strana pustinje:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	-	2	2	2	2	2	2	2	1	17	
Luke:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
	Komada	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
Dodatni material:	Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
	Komada	1	1	1	1	1	1	1	1	10		

Dodatni bodovi

Prvi put kad sagradite novo naselje u svakoj od „stranih“ oblasti (na jednom od malih ostrva i/ili na odvojenom kopnenom pojusu), dobijate dva dodatna boda! Postavite 2 Katan tokena pored naselja kad ga izgradite. Nije bitno da li je neki drugi igrač već izgradio naselje u toj „stranoj“ oblasti.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 14 bodova.

4. NASUMIČNA POSTAVKA

Šestougaona polja, luke i numerisane tokene glavnog ostrva, bez dela sa druge strane pustinje (gornja tabela) možete proizvoljno postaviti. Isto tako možete proizvoljno postaviti i šestougaona polja i numerisane tokene za mala ostrva i kopneni pojasi sa druge strane pustinje (donja tabela). Pazite da pri tome upotrebite ispravna polja i tokene za glavno ostrvo i za ostale oblasti. Tokeni sa crvenim brojevima (6 i 8) ne smiju biti na susednim šestougaonim poljima, niti na poljima koja daju zlato.



KLAUS TEUBER
CATAN
 — DODATAK ZA 5. I 6. IGRAČA —
OSNOVNA IGRA

Uvek ste peti točak? To više neće biti slučaj u Katanu.
 Sa ovim dodatkom u naseljavanju vašeg omiljenog ostrva
 mogu vam se pridružiti peti i šesti igrač.



SCENARIO 5: ZABORAVLJENO PLEME



Daleko na jugu, naseljenici ostrva Katan naišli su na dugačko, usko ostrvo. Uskoro nastaju prva naselja. Prilikom istraživanja okolnih voda, naseljenici ostrva Katan nailaze i na mala, naseljena ostrva. Prilikom prvih susreta pokazalo se da ovi stranci govore sličnim jezikom i da poznaju iste legende. Uskoro postaje jasno da su ovi ljudi zapravo potomci grupe ljudi čiji se brod izgubio; brod iz flote koja je pre više stotina godina otkrila Katan. Susret sa braćom iz Katana pričinjava im veliko zadovoljstvo. Vrlo su velikodušni prema svojim novim susedima, nude im pomoći i poklone.

1. KOMPONENTE

Svi otoci:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
Komada	19	3	2	5	5	5	5	5	5	49		
Tokeni		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18	

Luke:
 5 x specijalizovana luka
 1 x obična luka

Dodatni material:
 4 karte razvoja
 8 Katan tokena

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Potrebne komponente su navedene u tabeli. Zatim sastavite tablu za igru. Napomena: Na mala ostrva se **ne** postavljaju numerisani tokeni.

- Postavite 8 Katan tokena na označena mesta.
- Postavite 6 luka na označena mesta, licem na dole, a zatim ih okrenite.
- Uzmite 4 karte sa vrha (promešanog) špila razvojnih karata i postavite ih licem na dole na označena mesta.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na veliko ostrvo, kao što je objašnjeno u osnovnoj verziji Katana. **Zapamtite:** Ukoliko postavite naselje na obali, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja. Tokom igre, ne mogu se graditi naselja na okolnim, malim ostrvima koja ne proizvode resurse.

Gusari / lopov

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

Kada bacite broj 7 možete pomeriti gusare ili lopova. Lopova ne možete pomeriti na mala ostrva. Ukoliko je lopov napustio pustinju iz koje je počeo, ne može se vratiti na nju.

Dodatni bodovi

Svaki od Katan tokena koji su postavljeni na mala ostrva vredi jedan bod. Ukoliko dođete do nekog od ovih ostrva i izgradite (ili

pomerite) brod na ivici gde se nalazi Katan token, uzimate taj token i stavljate ga ispred sebe licem na gore.

Pokloni

Pokloni „Zaboravljenog plemena“ javlju se u vidu dodatnih bodova (Katan tokeni), razvojnih karata i luka.

• Razvojne karte

Ukoliko izgradite (ili pomerite) brod na ivici gde se nalazi razvoja karta, uzimate tu kartu. Možete je koristiti kao i razvojnu kartu koju ste nabavili na standardni način. I ovde važe uobičajena ograničenja (samo jedna karta po potezu; karte ne mogu da se odigraju na potezu na kom ste ih dobili; karte sa bodovima mogu da se otkriju odmah samo ako su vam pomogle da pobedite, itd.).

• Luke

Ukoliko sagradite (ili pomerite) brod na ivici pored luke, uzimate tu luku. Ukoliko imate naselje na obali morate odmah postaviti luku na susednu ivicu. Međutim, dve luke nikad ne mogu da zauzimaju susednu ili istu ivicu. U slučaju da nemate odgovarajuće naselje na obali, možete ostaviti ovu luku po strani dok ne izgradite takvo naselje. Kada postavite luku, možete je koristiti odmah, čak i na istom potezu.

Kraj igre

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

4. NASUMIČNA POSTAVKA

Kopnena polja i numerisani tokeni glavnog ostrva mogu se postaviti nasumično. Međutim, treba paziti da suviše dobri brojevi (5, 6, 8, ili 9) ne završe na šestougaonim poljima uz desnu obalu glavnog ostrva.



SCENARIO 6: PLATNO ZA KATAN



1. KOMPONENTE

Sva ostrva	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
Komada	18	2	2	5	3	4	4	4	4	42		
Tokeni		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	

Luke:
5 x specijalizovana luka
4 x obična luka (3:1)
Dodatni material:
50 Katan tokena kao bale platna

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Potrebne komponente su navedene u tabeli. Zatim sastavite tablu za igru. Postavite tokene za luke (iz špila koji je promešan licem na dole). Postavite dva numerisana tokena na svako od 4 mala ostrva, tačno na raskršća kako je prikazano na slici. Svaki numerisani token predstavlja jedno selo. Postavite 5 Katan tokena pored svakog od 8 sela. Postavite preostalih 10 Katan tokena pored table na mesto lako dostupno svima i oni čine **zajedničke rezerve**. U ovom scenariju, svaki Katan token predstavlja balu platna.

naselje, za njega, dobijate svoje početne resurse. Ukoliko postavite naselje na obali, možete postaviti brod (umesto puta) pored naselja. Pripadnici „Zaboravljenog plemena“ žive na 4 mala ostrva u centru table (numerisani tokeni predstavljaju njihova sela). Nikad ne smete da gradite naselja na ova 4 ostrva.

Trgovina platnom

Čim uspostavite trgovacki put između jednog od vaših naselja/gradova i nekog od sela „Zaboravljenog plemena“ (tj. kad dođete do raskršća sa numerisanim tokenom), automatski uspostavljate „trgovinu“ sa ovim selom:

- Odmah uzimate 1 balu platna (Katan token) iz zaliha ovog sela. Svaki put kad je broj tog sela bačen na kockicama, dobijate još jednu balu platna.
- Ukoliko je dvoje ili više igrača povezano sa istim selom, svaki put kad je bačen broj tog sela, svaki igrač dobija po jednu balu platna (Katan token) iz zaliha ovog sela.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na dva glavna ostrva, kako je objašnjeno u osnovnoj verziji Katana. Nakon što poslednji igrač postavi svoje drugo naselje, svako – počevši od tog istog igrača u pravcu kazaljke na satu – postavlja i treće naselje. Kad postavite treće

- Ukoliko nema dovoljno Katan tokena u zalihamu nekog sela za svakog od igrača koji su povezani sa tim selom, uzimaju se tokeni iz zajedničke rezerve.
- Ukoliko više nema Katan tokena pored nekog sela kad je njegov broj bačen na kockicama, niko ne dobija Katan tokene iz tog sela. Nemojte uzimati Katan tokene iz zajedničke rezerve.
- Dve bale platna (Katan tokena) vrede 1 bod, ali jedna bala platna za sebe ne vredi ništa.

Pomeranje brodova

Bilo koji trgovački put koja povezuje jedno od vaših naselja ili gradova sa selom „Zaboravljenog plemena“ smatra se „zatvorenim“. To znači da ne smete da pomerate brodove koji su deo tog puta.

Gusari / lopov

Ovaj scenario se igra sa gusarima i lopovom. Lopov počinje na šestougaonom polju na kome je token sa brojem 12. Lopov se ne može pomerati na ostrva „Zaboravljenog plemena“. Gusari počinju na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“. Ne možete pomerati gusare dok nemate bar jedan trgovački put između ne-

kog od vaših naselja ili gradova i jednog sela „Zaboravljenog plemena“. Kad pomerate gusare, možete ili ukrasti kartu sa resursima ili uzeti Katan token (balu platnu) od jednog od igrača čiji brod je susedan polju na koje pomerite gusare.

Najduži trgovački put

U ovom scenaruju ne dodeljuju se bodovi za najduži trgovački put.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač, na svom potezu, ima bar 14 bodova, ili kada se u 2 ili više sela „Zaboravljenog plemena“ istroše zalihe Katan tokena (bala platna). U drugom slučaju, igrač sa najviše bodova je pobednik. U slučaju da je nerešeno, igrač koji ima više bala platna je pobednik.

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Kopnena šestougana polja i numerisani tokeni mogu se nasumično postaviti na dva glavna ostrva. Ne smeju se menjati pozicije i numerisani tokeni 4 ostrva u centru.

SCENARIO 7: GUSARSKA OSTRVA



1. KOMPONENTE

Svi otoci:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno	
Komada	19	3	2	5	5	5	5	5	5	49	
Tokeni	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Potrebne komponente su navedene u tabeli. Zatim sastavite tablu za igru. Na kraju postavite tokene za luke (iz špila koji je promešan licem na dole).

Pažnja: Pašnjak na donjem ostrvu od dva šestougaona polja (u centru) ne dobija numerisani token te stoga ne proizvodi resurse. Isto važi za dva polja sa brdima na zapadnim ostrvima.

Postavite jedno naselje i jedan brod svake boje na obalu **istočnog ostrva**, kao što je prikazano na slici. Istočno ostrvo može biti naseljeno na standardan način; sva druga ostrva su „gusarska ostrva“.

Postavite 4 gusarska utvrđenja na **zapadnim ostrvima**, kao na slici. Svako gusarsko utvrđenje sastoји se od 3 Katan tokena koji se postave jedan na drugi, i jednog naselja određene boje.

Pažnja: Ukoliko igraju 3 igrača nemojte koristiti poziciju belog igrača. Sve bele figure treba izbaciti iz igre, tj. ne treba ih upotrebljavati. Ukoliko igraju 3 igrača, izbacite sve razvojne karte sa bodovima iz špila. Ukoliko igraju 4 igrača, karte sa bodovima ostaju u špilu, ali se koriste kao vitezovi.

Posebne karte „Najduži trgovački put“ i „Najveća armija“ ne koriste se u ovom scenariju.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Postavite dva naselja sa putevima/brodovima na glavnom (istočnom) ostrvu, kako je objašnjeno u osnovnoj igri Katan. Nakon što završite fazu osnivanja imaćete tri naselja na istočnom ostrvu!

Gusari / lopov

Gusarsku flotu predstavlja sivi gusarski brod i on počinje na morskom polju koje je obeleženo znakom „X“. U ovom scenariju **ne ma** lopova.

Gradnja brodova

Možete graditi samo **jedan** plovni put. Vaš plovni put mora krenuti iz jednog od vaših obalskih naselja/gradova na istočnom ostrvu. Ovaj trgovački put mora prvo da vodi do raskrsće obeleženog krugom vaše boje, a zatim do piratskog utvrđenja vaše boje. Vaš trgovacki put ne sme da se račva, niti može da se nastavi dalje od piratskog utvrđenja. Vaš trgovacki put mora biti izgrađen tako da stigne do svoje destinacije najkraćom mogućom trasom – tj. put ne sme da skreće kako bi blokirao druge igrače.

Ratni brodovi

Kad odigrate kartu sa vitezom (ako igraju 4 igrača, isto važi i za

Luke:
5 x specijalizovana luka
3 x obična luka

Dodatni material:
12 Katan tokena

kartu sa bodom), možete pretvoriti zadnji „običan“ brod plovnog puta (tj. brod koji je najbliži naselju/gradu iz koga ste započeli plovni put) u ratni brod. Kako biste obeležili da je to sad ratni brod, položite ga na stranu. Odbacite kartu koju ste upotrebili za ovo.

Pažnja: Kad potrošite špil razvojnih karata, ne mogu nove da se kupe. To znači da odbačene karte ne ulaze ponovo u igru.

Gusarska flota

Gusarska flota kruži oko dva pustinjska ostrva u smeru kazaljke na satu kao što je prikazano na slici. Svaki put kad bacite kockice (pre nego što uradite bilo šta drugo), gusarska flota se pomera onoliko polja koliko pokazuje manji broj na ove dve kockice. Ukoliko su oba broja na kockicama ista, koristite taj broj.

Napad gusara

Ukoliko gusarska flota završi svoj potez na polju koje je susedno nekom od vaših naselja ili gradova, smatra se da ste odmah napadnuti – čak pre nego što dobijete resurse ili rešite rezultat bacanja sedmice na kockicama.

- Broj na kockici koji određuje koliko se gusari kreću, takođe određuje i njihovu snagu.
- Vaša snaga je jednaka broju ratnih brodova koje imate.
- Ukoliko su gusari jači, gubite jednu kartu sa resursima i još po jednu dodatnu kartu za svaki od vaših gradova. Karte se izbacuju nasumice i vraćaju u banku.
- Ukoliko ste vi jači, birate jednu kartu sa resursom iz banke po svom izboru.
- Ukoliko ste podjednako jaki, ništa se ne dešava.

Građenje naselja na gusarskom ostrvu

Kad vaš trgovacki put dosegne raskrsće označeno krugom vaše boje na gusarskom ostrvu, možete platiti cenu gradnje da biste izgradili naselje na tom mestu. Možete izgraditi samo jedno takvo naselje, ali ono može da se unapredi u grad.

Pažnja: Gradnja ovog naselja može biti loša za vas jer udvostručuje verovatnoću da gusari napadnu jedno od vaših naselja/gradova.

Sedmica je bačena na kockicama

U ovom scenariju nema lopova. Ipak, ako imate više od 7 karata sa resursima u ruci kad je bačena sedmica, gubite pola kao i obično. Zatim igrač koji je bacio sedmicu može da ukrade kartu sa resursima od bilo kog drugog igrača.

Osvajanje gusarskog utvrđenja

Ukoliko je vaš trgovacki put dosegao gusarsko utvrđenje koje odgovara vašoj boji, možete da napadnete gusare na kraju svog poteza. Kako biste utvrdili snagu gusarskog utvrđenja, bacite kocki-

cu – rezultat na njoj je snaga gusara za taj potez.

- Ukoliko je broj vaših ratnih brodova veći od broja na kockici, pobedili ste i možete da uzmete jedan od Katan tokena ispod gusarskog utvrđenja.
 - Ukoliko je broj vaših ratnih brodova manji od broja na kockici, gubite bitku i morate da uklonite dva broda najbliža gusarskom utvrđenju.
 - Ukoliko je broj vaših ratnih brodova jednak broju na kockici, gubite brod koji je pored gusarskog utvrđenja.

Nakon napada, vaš potez je završen; stoga nije moguće napasti gusarsko utvrđenje više od jednom po potezu.

U slučaju nerešenog ishoda ili gubitka bitke, morate ponovo sagraditi jedan, ili eventualno dva broda na nekom od kasnijih po-teza kako biste ponovo mogli da napadnete gusarsko utvrđenje. Nakon što ste uzeli sva tri Katan tokena ispod gusarskog utvrđenja vaše boje, smatra se da ste oterali gusare i da ste oslobođili to

naselje. Od tog trenutka, gusarsko utvrđenje se smatra jednim od vaših naselja – daje vam bod, proizvodi resurse za vas, i može se unaprediti u grad.

Kraj igre

Igrač pobjeđuje:

- Ako osvoji gusarsko utvrđenje u svojoj boji i

- ako ima bar 10 bodova.

Ukoliko su sva gusarska utvrđenja osvojena pre kraja igre, uklonite gusarsku flotu iz igre.

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Ovaj scenario je izbalansiran samo ukoliko je postavka uvek ista. Stoga se ne sme menjati ništa izuzev pozicije luka.

SCENARIO 8: ČUDA KATANA



1. KOMPONENTE

Luke:

Luke:
5 x specijalizovana
luka
4 x obična luka

Dodatni materiali:

Material:
5 karata čuda
10 Katan tokena

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Potrebne komponente su navedene u tabeli. Zatim sastavite tablu za igru. Postavite tokene za luke iz špila koji je promešan licem na dole. Iskopirajte ili isecite 5 karta sa čudima koje ćete pronaći na kraju ovih pravila.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Svoja prva dva naselja i puteve/brodove postavite na glavno ostrvo, kao u osnovnoj verziji Katana. Međutim, ne smete da postavite naselja na mala ostrva, niti na raskršća označena obojenim kvadratima (smeđim i ljubičastim), niti na raskršća sa žutim znakovima uzvika.

- Svaki od igrača dobija jedan Katan token
- Postavite kartice sa čudima pored table

Gradijanje čuda Katana

Ko god prvi počne da gradi neko od čuda može da bira između svih pet. Drugi igrači moraju da biraju od preostalih. Možete sagraditi samo jedno čudo.

- Možete da započnete gradnju nekog od čuda Katana samo ukoliko ste pre toga ispunili uslove na karti tog čuda. Na primer, možete započnete sa gradnjom Spomenika samo ukoliko kontrolišete luku i izgradili ste trgovački put od bar 5 puteva i/ili brodova u neprekinutom nizu.
- Ukoliko ispunjavate uslove za gradnju nekog čuda, možete početi sa gradnjom tog čuda na svom potezu tako što ćete staviti

jedan od svojih brodova na odgovarajuću karticu tog čuda (poželjno ispod cene u resursima). Nakon što ste započeli gradnju vašeg čuda, nijedan drugi igrač ne može graditi to isto čudo, niti vi možete graditi neko drugo.

- Svako čudo je podeljeno na četiri nivoa. Svaki nivo košta pet resursa koji su prikazani na odgovarajućoj karti za to čudo.
- Kad date resurse za izgradnju prvog nivoa vašeg čuda, postavite Katan token na polje označeno brojem 1 na karti tog čuda. Kad završite drugi nivo, pomerite taj token na polje 2, i tako dalje.
- Ukoliko imate dovoljno resursa, možete izgraditi nekoliko nivoa vašeg čuda u toku istog poteza.

Gusari / lopov

Lopov započinje igru na nekom od tri polja pustinje. Gusari se ne koriste u ovom scenariju.

Kraj igre

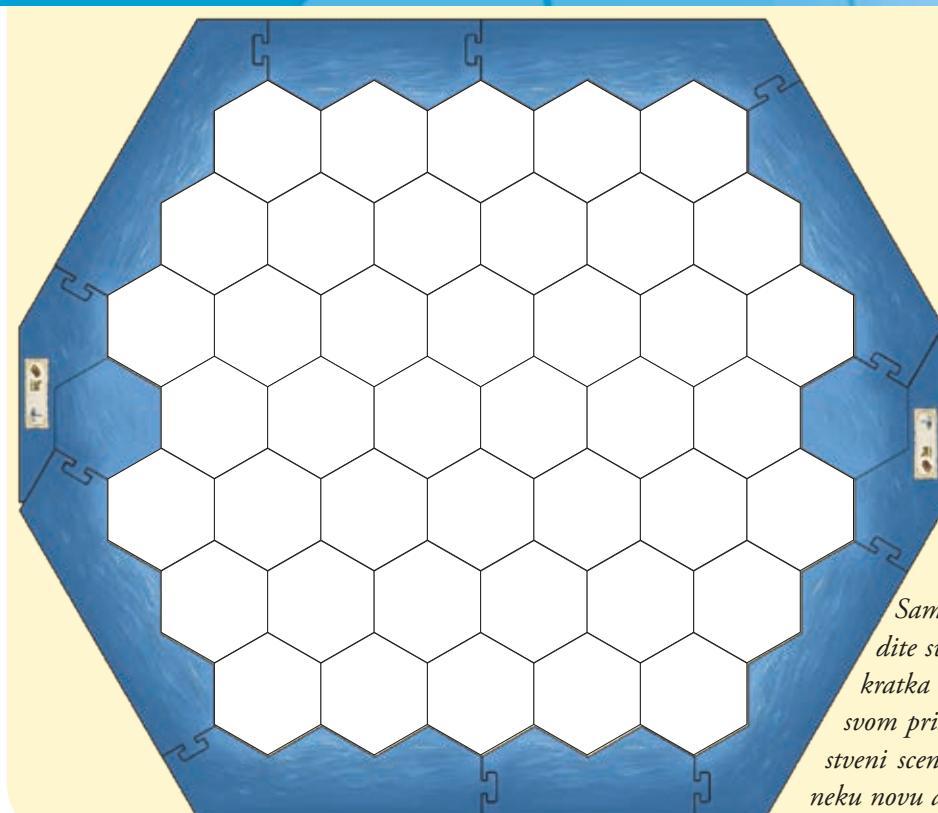
Pobedujete ukoliko...

- Završite gradnju vašeg čuda Katana (četvrti nivo)
- ili
- sakupite 10 bodova i ujedno imate izgrađen veći nivo čuda od bilo kog drugog igrača.

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

U datim okvirima, kopnena šestougaona polja i numerisani tokeni za glavno ostrvo mogu se postaviti po slobodnoj volji. Bitno je samo obratiti pažnju da dobri brojevi (6 ili 8) ne završe na dva polja koja se graniče sa pustinjama.

SCENARIO 9: NOVI SVET



Zelite da se oprobate u novim avanturama? Budite bez brige! Samo počnite igru i prepustite sve sreći! Sagradite svoj scenario! Biće dovoljno da pratite naša kratka uputstva. A možda ste ipak metodični u svom pristupu? Onda slobodno napravite svoj sopstveni scenario, i povedite prijatelje ili porodicu na neku novu avanturu u Katanu!

1. KOMPONENTE

Sva ostrva:	Polja	More	Pustinja	Zlatna reka	Njiva	Brdo	Planina	Pašnjak	Šuma	Ukupno		
Komada	19	-	-	5	4	4	5	5	5	42		
Tokeni		2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Ukupno
Komada	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23	

2. PRIPREMA

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Potrebne komponente su navedene u tabeli. Uzmite sva šestougaona polja koja su navedena i pomešajte iz licem na dole. Nasumično postavite ta šestougaona polja licem na gore u dati okvir.

Nakon što ste postaviti sva šestougaona polja u okvir, pomešajte navedene numerisane tokene i nasumično postavite po jedan token na svako kopneno šestougaono polje. Tokeni sa crvenim brojevima (6 i 8) ne smeju biti na susednim poljima! Ukoliko izvučete dva crvena broja jedan za drugim, vucite novi token ili ga zamjenite sa tokenom sa table. Svi igrači moraju da se slože sa odbijom tokena za zamenu.

Pomešajte tokene za luke i postavite ih u jedan šip licem na dole. Počevši od najstarijeg igrača, u smeru kazaljke na satu, svaki od igrača uzima jedan token za luke i postavlja ga na ivicu između morskog polja i kopnenog polja, ili između kopnenog polja i okvira, po sopstvenom izboru.

3. DODATNA PRAVILA

Faza osnivanja

Možete postaviti vaša početna naselja (sa putevima/brodovima) na bilo koje ostrvo po izboru. Možete postaviti oba naselja na isto ostrvo ili ih možete postaviti na dva odvojena ostrva. Tako na početku igre svaki igrač ima jedno ili dva „domaća ostrva“. Sva ostala ostrva se smatraju „stranim ostrvima“ za tog igrača.

Dodatni bodovi

Ukoliko sagradite naselje na „stranom ostrvu“, dobijate dodatan bod! Uzmite Katan token i postavite ga pored tog naselja kad ga sagradite. Nije bitno ukoliko su drugi igrači već gradili naselja na tom ostrvu.

Kraj igre

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

4. NASUMIČNO POSTAVLJANJE

Možete napraviti promene u postavljanju table ukoliko igrači nisu zadovoljni postavkom polja (npr. ukoliko ima previše malih ostrva ili je veliko ostrvo sviše veliko). Svi igrači treba da se slože sa ovim promenama.

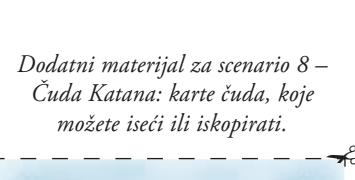
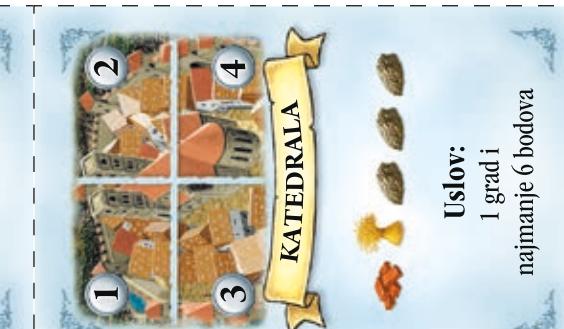
Naravno, moguće je praviti scenarije po sopstvenoj volji i isprobavati ih. Svako ima pravo da koristi ova pravila kako mu je volja ili da ih potpuno zanemari.



© 1997, 2015 Kosmos Verlag
 © 2012, 2017 Igroljubka
 Autor: Klaus Teuber
 Licenca: Catan GmbH, www.catan.com
 Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning
 Ilustracije: Michael Menzel
 Izgled figurica: Andreas Klobert
 Redakcija izdanja 2015: Arnd Fischer
 Redakcija: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Prvo srpsko izdanje:

Igrljubka, Ljubljana © 2017
 Urednica: Katka Kranjc
 Priprema za štampu: Grafika Pikel
 Uvozni i distributer za Srbiju: MIPL,
 Pridemage Games,
 Josipa Runjanina 3, 21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

 <p><i>Dodatni materijal za scenario 8 – Čuda Katana: karte čuda, koje možete iseći ili iskopirati.</i></p>	 <p>Veliki most Uslov: Naselje na obalama moreuza (ljubičasti kvadrati)</p>	 <p>Katedrala Uslov: 1 grad i najmanje 6 bodova</p>	 <p>Spomenik Uslov: Luka i trgovački put od najmanje 5 puteva/brodova</p>
 <p>Veliki zid Uslov: Naselje na granici pustinje (smeđi kvadrati)</p>	 <p>Pozorište Uslov: 2 grada</p>		