





# CATAN

## PRAVILA IGRE

### OSNOVNA IGRA

U ovim pravilima možete da nađete sve važne podatke za igranje. Ako za vreme igre budete imali potrebu za dodatnim informacijama, pročitajte »Catan almanah«, gde ćete naći sva detaljna objašnjenja pod određenim pojmovima (→).

#### Početo postavljanje za nove igrače

Za nekoliko prvih partija preporučujemo da tablu za igru sastavite tačno po uputstvu sa slike na prethodnoj strani. Pre svega postavite šest delova okvira, koji predstavljaju more, zatim taj okvir popunite šestougaonim poljima i na njih položite numerisane tokene. Pazite da tačno postavite luke.

#### Početo postavljanje za iskusnije igrače

Nakon jedne ili dve partije možete da postavite promenljivu tablu za igru. Sva uputstva možete da nađete u almanahu, pod pojmom **Tabla za igru – nasumični redosled postavljanja** (→).

### PRIPREMA

#### Početo postavljanje za nove igrače

- Svaki igrač dobije kartu »Cenovnik« (→) i sve figurice za igru u jednoj od boja: pet naselja (→), četiri grada (→) i petnaest puteva (→). Svaki igrač tada postavi na tablu za igru dva puta i dva naselja tačno kao na slici na strani 1. Preostala naselja, puteve i gradove postavi ispred sebe na sto. Ako igraju samo tri igrača, morate da odstranite sve figurice crvene boje iz igre.
- Pored table za igru pripremite obe posebne karte »Najduži trgovački put« (→) i »Najveća armija« i obe kockice.



- Karte sa resursima postavite u pet špilova, za svaki resurs po jedan, i stavite u stalke za karte licem prema gore. Stalci neka budu pored table za igru.



- Promešajte razvojne karte (→) i položite ih licem prema dole u poslednji prazan prostor stalka za karte.



- Na kraju svaki igrač dobija za naselje, koje je označeno slovom (pogledati sliku na prvoj strani), početne resurse: za svako polje, koje se graniči sa tim naseljem, igrač uzima odgovarajuću kartu sa resursima iz rezervi. *Primer: plavi igrač za svoje naselje (B) dobija jednu kartu sa drvetom, jednu sa rudom i jednu sa glinom.*
- Igrači treba da kriju svoje karte sa resursima od drugih igrača.

### KRATAK PREGLED TOKA IGRE

Igru počinje najstariji igrač. Igrač koji je na potezu može da izvede akcije prema dole navedenom redosledu:

1. Igrač bacanjem kockica dobija resurse (rezultat ovog bacanja važi za sve igrače).
2. Može da trguje (→): menja resurse – trgovina na moru (→) i unutrašnja trgovina (trgovina sa drugim igračima) (→).
3. Može da gradi (→): puteve (→), naselja (→), gradove (→) i/ili kupuje razvojne karte (→).

Takođe: igrač na svom potezu može u bilo kom trenutku (i pre bacanja kockica) da odigra jednu od svojih razvojnih karata (→). Zatim je na redu igrač, koji sedi levo od njega; čiji potez, takođe, počinje akcijom pod brojem 1.

### DETALJAN PREGLED TOKA IGRE

#### 1. Resursi

Igrač počinje svoj potez tako što baca obe kockice. Zbir vrednosti kockica određuje polja koja donose resurse.

- Svaki igrač, koji ima naselje koje se graniči sa poljem, upravo određenim bacanjem kockica, dobija jednu kartu sa odgovarajućim resursom. Ako igrač ima dva ili tri naselja koja se graniče sa tim poljem, dobija za svako naselje po jednu odgovarajuću kartu. Ako igrač ima grad koji se graniči sa tim poljem, za njega dobija dve karte sa odgovarajućim resursom.

*Primer: Ako se bacanjem kockica dobije »8«, crveni igrač dobija za svoja dva naselja dve karte sa rudom. Beli igrač dobija jednu kartu sa rudom. Bacanjem broja »10« beli igrač dobija jednu kartu sa vunom, jer ima naselje. Da ima grad, dobio bi dve karte sa vunom.*



## 2. Trgovina

Nakon toga igrač može da trguje po želji da bi dobio karte sa resursima koje su mu potrebne. Može da trguje sa onoliko karata koliko mu to dozvoljavaju karte sa resursima, koje ima u ruci. Postoje dve vrste trgovine:

### a) Unutrašnja trgovina (trgovina sa drugim igračima) (→):

Igrač može da menja karte sa resursima sa svim igračima. Može da kaže koji mu resursi trebaju i koje je spreman da ponudi u zamenu. I ostali igrači mogu da mu ponude različite resurse, a on da im da svoju ponudu.

**Važno:** Ostali igrači mogu da trguju samo sa igračem koji je na potezu. Ostali igrači ne smeju da menjaju karte među sobom.

### b) Trgovina na moru (→):

Igrač može da menja karte sa resursima i bez ostalih igrača.

- Uvek može da menja u odnosu 4:1, tako što vrati u rezerve četiri iste karte sa resursima i u zamenu za njih uzme jednu bilo koju drugu kartu sa resursom.
- Ako igrač ima naselje u luci (→) može povoljnije da menja resurse: u svakoj običnoj (3:1) luci menja tri ista resursa za jedan po želji, a u specijalizovanim lukama sa simbolom jednog od resursa menja dva označena resursa za jedan po izboru.



Trgovina na moru u odnosu 4:1 bez luke



Trgovina na moru u odnosu 3:1 u običnoj (3:1) luci



Trgovina na moru u odnosu 2:1 u specijalizovanoj luci za drvo

## 3. Gradnja

Igrač može konačno da gradi. Tako stiže veću mogućnost za dobijanje resursa i dobija bodove neophodne za pobjedu (→).

- Za gradnju igrač mora da vrati određene kombinacije karata sa resursima (pogledati kartu »Cenovnik«); u zamenu za te karte uzima iz svojih zaliha određeni broj puteva, naselja i gradova i postavlja ih na tablu za igru. Karte sa resursima mora da vrati na odgovarajući špil karata u stalku.

### a) Put (→): potrebni su glina + drvo.



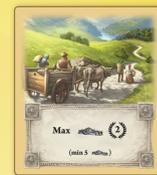
- Puteve ćete graditi na stazama. Na svakoj stazi (→) moguće je izgraditi samo jedan put.

- Novi put mora uvek da se nastavlja na raskršće do kojeg već vodi jedan Vaš put, ili je na njemu izgrađeno Vaše naselje ili grad odnosno na kojem nema tuđih naselja ili gradova.

Narandžasti igrač sme da izgradi novi put na stazama označenim plavom bojom - ne sme da izgradi put na stazama označenim crvenom bojom.



- Kada igrač uspe da izgradi niz od pet uzastopnih puteva (ogranci se ne broje), koji nije prekinut naseljem ili gradom nekog drugog igrača, dobija posebnu kartu »Najduži trgovački put« (→), koja donosi dva boda. Ako i kada drugi igrač uspe da izgradi duži put, od puta trenutnog vlasnika posebne karte »Najduži trgovački put«, tada on postaje novi vlasnik posebne karte i dobija **dva boda**.



Najduži trgovački put



Crveni igrač ima neprekinut niz od šest puteva (ogranci se ne broje) i time najduži trgovački put. Narandžasti igrač ima sedam puteva, koje naselje crvenog igrača deli na dva niza - niz od dva puta i niz od pet puteva.

### b) Naselje (→): b) potrebni su: glina + drvo + vuna + žito



- Naselje morate da izgradite na raskršću (→) do kojeg vodi barem jedan Vaš put. Morate da uzmete u obzir pravilo udaljenosti.
- **Pravilo udaljenosti:** Naselje možete da izgradite na raskršću (→) samo kada ni na jednom od susednih raskršća NEMA naselja ili grada, bez obzira na to kom igraču pripadaju.



Narandžasti igrač sme da izgradi naselje na raskršću koje je označeno plavim kružićem, a zbog pravila udaljenosti ne sme da gradi na raskršćima koja su označena crvenim kružićima.

- I za svako novo naselje vlasnik dobija resurse za polja sa kojima se graniči: po jednu kartu određenog resursa, kada se bacanjem kockica dobije broj jednog od polja sa kojim se graniči.
- Svako naselje donosi **jedan bod**.

c) **Grad (→)**: potrebni su 3 x ruda + 2 x žito.

Grad možete da izgradite samo tako što unapredite već postojeće naselje.



- Kada igrač unapredi naselje po sopstvenoj želji u grad, vraća to naselje u rezervu figurica ispred sebe. Na isto mesto na kom je bilo naselje postavlja grad.
- Vlasnik za svaki grad, koji se graniči sa poljem određenim bacanjem kockica, dobija duple resurse. Za svako polje dobija po dve karte sa resursima.
- Svaki grad donosi **dva boda**.

d) **Kupovina razvojnih karata (→)**: potrebni su ruda + vuna + žito.



- Igrač koji kupi razvojnu kartu iz špila razvojnih karata uzima gornju kartu.
- Postoje tri različite vrste ovih karata, koje imaju različite efekte:



vitez (→); karte napretka (→); karte sa bodom(→):

- Kupljene razvojne karte držite u tajnosti dok ih ne upotrebite.

## 4. Posebni primeri

a) **Sedmica na kockicama – aktiviranje lopova(→)**:

- Ako igrač, koji je na redu, baci »7« niko od igrača ne dobija resurse.
- Svaki igrač, koji ima više od sedem karata sa resursima, odabere pola karata i vrati ih u rezervu na stalke za karte. Kod neparnog broja karata broj karata se zaokružuje u korist igrača, na kojega se to odnosi (ko ima 9 karata, mora da vrati 4).
- Zatim igrač mora da pomeri lopova (→):
  1. Igrač mora odmah da pomeri lopova (→) na bilo koje drugo polje.
  2. Zatim od jednog od igrača, čije se naselje ili grad graniči sa tim poljem, »krade« odnosno nasumično izvlači jednu kartu sa resursima (igrač drži karte u ruci).
  3. Igrač zatim nastavlja potez sa fazom trgovine.

**Važno:** ako bacite kockice i dobijete broj polja na kojem stoji lopov, igrači čija se naselja ili gradovi graniče sa tim poljem ne dobijaju NI JEDAN resurs.

b) **Odigravanje razvojnih karata (→)**

Igrač, koji je na redu, može u bilo kom trenutku na svom potezu da odigra jednu razvojnu kartu – čak i pre bacanja kockica. Ali ta razvojna karta ne sme da bude razvojna karta, koju je kupio u tom potezu.

**Vitez (→)**:



- Igrač koji odigra kartu »Vitez« mora odmah da pomeri lopova (pogledati tačke 1 i 2 dole).
- Odigranu kartu »Vitez« igrač mora da položi licem prema gore na sto ispred sebe.

- Igrač, koji prvi sakupi tri odigrane karte »Vitez«, dobija posebnu kartu »Najveća armija«, koja donosi **dva boda**.
- Ako neki drugi igrač uspe da sakupi više karata »Vitez« od trenutnog vlasnika posebne karte »Najveća armija« dobija tu kartu i dva boda.



Najveća armija

**Karte napretka (→)**:

Igrač koji odigra kartu napretka mora da obavi zadatak. Zatim tu kartu mora da potpuno izbací iz igre i da je vrati u kutiju. Postoje tri različite karte napretka:



**Monopol:** igrač koji odigra ovu kartu može da odabere jedan resurs. Svi ostali igrači moraju da mu daju sve karte sa odabranim resursom koje imaju u rukama. Ko nema kartu sa odabranim resursom ne mora ništa da daje.



**Gradnja puteva:** igrač koji odigra ovu kartu može da na tabli za igru odmah izgradi dva nova puta, za koje ne treba da plati resursima. Mora da uzme u obzir samo standardna pravila za gradnju puteva.



**Izum:** igrač koji odigra ovu kartu može da uzme bilo koje dve karte sa resursima iz zaliha. Ako igrač u tom potezu još nije gradio može odmah da upotrebi jednu ili obe karte.

**Karte sa bodom (→)**:



Karte sa bodom držite skivene od ostalih igrača. Otkrijte ih po mogućstvu tek kada ste sigurni da ste zajedno sa njima sakupili deset bodova.

## KRAJ IGRE (→)

Igra se završava u onom potezu, u kojem jedan od igrača sakupi **deset ili više bodova**.

Igrač pobeđuje, kada na svom potezu ima ili sakupi **najmanje deset bodova**.

Autor: Klaus Teuber  
Licenca: Catan GmbH © 2002, catan.de  
© 1995, 2015  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Ilustracije: Michael Menzel  
Dizajn: Michaela Kienle  
Dizajn figurica: Andreas Klover  
3D grafika: Andreas Resch  
Redakcija izdanja 2015: Arnd Fischer  
Redakcija: Reiner Müller, Sebastian Rapp

2. srpsko izdanje:  
© 2015 Igraljuba  
Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL,  
Pridemage Games, Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad  
www.drustveneigre.rs  
Sva prava zadržana.  
Proizvedeno u Nemačkoj

igraljuba

