

BENJAMIN TEUBER

CATAN®

KARTIČNA IGRA

PRAVILA



Sadržaj

Komponente.....	2	Kraj runde	14
Postavka igre	4	Kraj igre.....	14
Tok igre.....	6	Događaji.....	15

Komponente

120 karata, od toga:

61 karta resursa



11x glina



11x drvo



14x vuna



12x žito



13x ruda

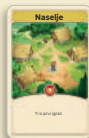


poledina

8 početnih karata



4 x početni put



4 x početno naselje
(jedno od njih određuje
prvog igrača)



poledina

34 građevinske karte



10 x put



11 x naselje



5 x grad



8 x vitez



poledina

4 karte metropola



4 x A strana



4 x B strana (poledina) sa razlicitim efektima



7 karata događaja



3 x Lopov



1 x Poklon



1 x Festival žetve



1 x Investicije



1 x Nova godina



poledina

4 podsetnika



4 x cenovnik



Poledina: pregled poteza



1 x Najveća armija



1 x Najduži trgovački put

Postavka igre

Promešajte građevinske karte i postavite ih u špil okrenut licem nadole. Povucite pet karata sa vrha špila i poredajte ih u niz.

Savet: Za prvu partiju preporučujemo vam da iz špila izdvojite i poredate u niz sledećih pet karata: dva naselja, jednog viteza, jedan put i jedan grad.

Od četiri karte metropola okrenutih A stranom nagore napravite zaseban špil i postavite ga pored niza građevinskih karata. Ukoliko ste već odigrali nekoliko partija, možete okrenuti karte metropola B stranom nagore. Na početku igre odaberite A stranu ili B stranu karata metropola i samo tu stranu koristite u toj partiji.

Niz građevinskih karata i špil karata metropola predstavljaju zajedničku Ponudu.

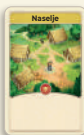
Primer postavke igre:

građevinske
karte

Ponuda



početne karte





Promešajte karte događaja (u nastavku: događaji) i postavite ih u špil okrenut licem nadole.

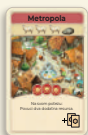
Postavite špil događaja tako da svi igrači mogu da ga dohvate. Dve posebne karte postavite blizu njih.

Promešajte karte resursa (u nastavku: resursi) i postavite ih u špil okrenut licem nadole. Podelite svakom igraču po dve karte. Ovaj špil predstavlja zalihe koje ćete koristiti u toku igre. Postavite ga tako da svi igrači mogu da ga dohvate.

Svaki igrač dobija po jedan podsetnik.

Promešajte početna naselja i podelite svakom igraču po jednu kartu, okrenutu licem nadole. Jedna od ovih karata odrediće koji će igrač igrati prvi. Ukoliko igraju tri igrača, odbacite jednu kartu bez teksta pre nego što ih podelite.

Podelite svakom igraču po jedan početni put. Svi igrači postavljaju ispred sebe početno naselje i početni put.



resursi



*Najduži
trgovački put*



*Najveća
armija*



događaji



Tok igre

Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu. U svakoj rundi na potezu je **jedan** igrač (u nastavku: aktivni igrač), ali **svi** igrači dobijaju resurse u fazi proizvodnje.

Runda se sastoji od sledećih faza:

1. Faza proizvodnje za sve igrače
2. Faza trgovine i gradnje za aktivnog igrača

1. Faza proizvodnje za sve igrače

Počevši od aktivnog igrača, svi igrači povlače po jedan resurs iz zaliha, u smeru kretanja kazaljke na satu.

Aktivni igrač povlači dodatne resurse za svaki svoj izgrađeni grad i metropolu. Detaljan opis ove akcije možete pronaći u poglavljima *Grad* (na strani 10) i *Metropola* (na strani 11).

Ukoliko se špil resursa isprazni pre kraja igre, promešajte odbačene karte resursa kako biste formirali nov špil.

Napomena: Ne postoji ograničenje broja karata koje možete da imate u ruci. Međutim, kada se izvuče događaj *Lopov* (pogledajte poglavlje *Događaji* na strani 15), moraćete da prebrojite resurse u svojoj ruci i odbacite polovinu ukoliko ih imate više od sedam. Svaka karta vitez koju ste odigrali povećava za jedan broj karata koje možete da imate u ruci, a da ne morate da odbacite polovinu.



2. Faza trgovine i gradnje za aktivnog igrača

Aktivni igrač može da trguje i gradi bilo kojim redosledom.



Trgovina

Na svom potezu možete trgovati samo **jednom** sa **jednim** drugim igračem. Ostali igrači mogu da vam daju svoje ponude. Međutim, oni ne smeju da trguju međusobno, već samo sa aktivnim igračem.

Resursi ne moraju da se razmenjuju u odnosu 1:1. Igrači mogu da ponude i zatraže bilo koju količinu resursa. Kad postignete dogovor sa drugim igračem, razmenite odgovarajuće resurse. Na taj način se završava faza trgovine.

Važno: Igrač sa kojim je trgovao aktivni igrač povlači jedan dodatni resurs sa vrha špila na kraju razmene!



Gradnja

Na svom potezu možete izgraditi jednu ili više karata iz Ponude. Da biste to uradili, morate odbaciti odgovarajuće resurse iz ruke. Ovi resursi formiraju gomilu za odbacivanje. Zatim uzmite odgovarajuću kartu i postavite je ispred sebe. Nakon toga dopunite niz karata kartom sa vrha špila građevinskih karata. Ukoliko ste izgradili metropolu, ovaj korak se preskače. U Ponudi uvek mora da bude pet građevinskih karata i špil metropola, ukoliko nije potrošen.



Ukoliko imate dovoljno resursa, možete izgraditi još karata, na isti način kao što je opisano. Ako gradite karte jednu preko druge, računa se samo karta koja je vidljiva na vrhu.

Napomena: Da biste izgradili grad i metropolu, morate prvo ispuniti uslov naznačen u opisu tih karata.

Ukoliko se desi da se u Ponudi nađe pet istih karata, umešajte ih sve nazad u špil građevinskih karata i povucite pet novih.

Opisi karata koje možete izgraditi:

Put

Cena izgradnje: 1 x glina + 1 x drvo

Na početku partije, ispred vas se nalazi jedan već izgrađen put. Ukoliko izgradite još puteva, postavite ih preko već izgrađenih puteva, tako da je donja karta delimično vidljiva.

Putevi vam omogućavaju da **jednom po potezu**, prilikom gradnje, umesto resursom koji vam nedostaje, platite resursima koje imate, po unapred određenom odnosu, koji zavisi od broja puteva koje imate ispred sebe:

- 1 put: 4 ista resursa za 1 resurs
- 2 puta: 3 ista resursa za 1 resurs
- 3 puta: 2 ista resursa za 1 resurs
- 4 puta: 1 resurs za 1 resurs





Primer: Imate tri puta. Želite da izgradite naselje, ali vam nedostaje jedno žito. U ruci imate dve vune koje vam nisu potrebne. Te dve vune ćete iskoristiti umesto žita, što znači da ćete platiti jedno drvo, jednu glinu i tri vune kako biste izgradili naselje.



Napomena: Ukoliko imate četiri puta, odnos cena resursa ne može se dalje smanjivati. Odnos ostaje 1:1, čak i kada izgradite dodatne puteve.

Najduži trgovački put

Igrač koji prvi izgradi tri puta dobija posebnu kartu *Najduži trgovački put* i postavlja je ispred sebe. Ova karta na kraju igre donosi dva boda.

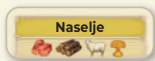
Ukoliko neki drugi igrač izgradi **više** puteva, on postaje novi vlasnik posebne karte *Najduži trgovački put*.



dva boda

Naselje

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



Na početku partije, ispred vas se nalazi jedno već izgrađeno naselje. Ukoliko izgradite još naselja, postavite ih jedno do drugog.

Čim izgradite naselje, morate da povučete jednu kartu događaja i pročitate njen opis naglas. Efekat događaja se odmah primenjuje. Detaljni opisi svih događaja nalaze se na kraju ovih pravila. Iskorišćeni događaji se odlažu na zasebnu gomilu za odbacivanje. Tek nakon što primenite efekat događaja, možete da dopunite Ponudu kartom sa vrha špila.



Svako naselje donosi jedan bod.

Grad

Cena izgradnje: 2 x žito + 3 x ruda



Uslov: Morate da imate jedno izgrađeno naselje ispred sebe.

Grad možete izgraditi samo **preko** naselja. Kad izgradite grad, postavite tu kartu **preko** karte naselja. Ukoliko nemate nijedno nepokriveno naselje, ne možete da izgradite grad.





Svaki grad donosi dva boda. Pošto grad mora da se izgradi preko naselja i prekriva ga, to naselje više ne donosi bod.

Za svaki izgrađeni grad aktivni igrač povlači jedan dodatni resurs u fazi proizvodnje. Ukoliko je aktivni igrač izgradio jedan grad, povlači dve karte ukupno. Kao podsetnik, na svakoj karti grada nalazi se simbol koji prikazuje dodatnu kartu.



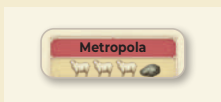
Primer: Imate dva naselja - vaše početno naselje i jedno koje ste kasnije izgradili. Osim toga, izgradili ste i jedan grad koji ste postavili preko jednog naselja. Na svom potezu dobićete jednu dodatnu kartu u fazi proizvodnje. U fazi trgovine i gradnje možete izgraditi još jedan grad koji ćete postaviti preko nepokrivenog naselja.



U ovom trenutku imate tri boda: jedan bod za naselje i dva boda za grad.

Metropola

Cena izgradnje: 3 x vuna + 1 x ruda



Uslov: Morate da imate jedan izgrađen grad ispred sebe.



Metropolu možete izgraditi samo **preko** grada. Ukoliko nemate nijedan nepokriveni grad, ne možete da izgradite metropolu.

Metropole su vam dostupne sve dok ih ima u špil. Ukoliko imate bar jedan nepokriveni grad, imate mogućnost da izgradite metropolu, sve dok se špil ne potroši.

Metropola donosi tri boda. Pošto metropola mora da se izgradi preko grada i prekriva ga, taj grad više ne donosi bodove.



A strana metropola

Preporučujemo vam da prvih nekoliko partija odigrate koristeći A stranu karata metropola. Sve one imaju isti efekat: aktivni igrač u fazi proizvodnje povlači dva dodatna resursa. Simbol u donjem desnom uglu karte podseća vas na to.



B strana metropola

Ukoliko ste već odigrali nekoliko partija, možete okrenuti karte metropola na B stranu. Svaka karta metropole donosi vam različite prednosti i predlažemo vam da pažljivo pročitate opise karata pre početka igre.

Kad želite da izgradite metropolu okrenutu na B stranu,



možete da pretražite špil metropola i izaberete jednu kartu po svom izboru.

Pored različitih prednosti koje vam ove karte donose, aktivni igrač u fazi proizvodnje povlači jedan dodatni resurs. Simbol u donjem desnom uglu karte podseća vas na to.

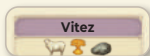


Vitez

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

Kad izgradite viteza, postavite ga ispred sebe. Ukoliko izgradite još jednog viteza, postavite ga preko postojećeg, tako da je donja karta delimično vidljiva.

Vitez vam donosi prednost kada se susretnete sa Lopovom (pogledajte stranu 15). Svaki vitez kojeg posedujete dozvoljava vam da imate jednu kartu više u ruci pre nego što morate da odbacite karte iz ruke. Simbol u donjem levom uglu karte podseća vas na to.



Primer: Igrač je izgradio naselje i iz špila događaja povlači Lopova. Svi igrači sada proveravaju koliko resursa imaju u ruci. Vi imate osam resursa. Pošto ste izgradili dva viteza, možete da imate devet karata u ruci (7 + 2 koje vam daju vitezovi). Dakle, ne morate da odbacite nijednu kartu iz ruke. Da ste imali 10 resursa u ruci, morali biste da odbacite polovinu.

Najveća armija

Igrač koji prvi odigra dva viteza dobija posebnu kartu *Najveća armija* i postavlja je ispred sebe. Ova karta na kraju igre donosi dva boda.

Ukoliko neki drugi igrač odigra **više** vitezova, on postaje novi vlasnik posebne karte *Najveća armija*.



dva boda

Kraj runde

Ukoliko ne želite ili ne možete više da trgujete i/ili gradite, vaš potez se završava. Igrač do vas, u smeru kretanja kazaljke na satu, postaje aktivni igrač i započinje sledeću rundu.

Kraj igre

Igra se završava čim igrač koji je na potezu sakupi sedam bodova.

Događaji

Lopov (x 3)

Kad se izvuče ovaj događaj, svi igrači moraju da prebroje svoje resurse u ruci. Igrači koji imaju sedam, ili manje od sedam resursa u ruci, zaštićeni su od Lopova. Svaki odigrani vitez povećava ovaj broj za jedan. Igrači koji imaju više od dozvoljenog broja karata moraju da odbace polovinu (zaokruženo naniže).



Poklon (x 1)

Igrač sa najviše bodova daje jedan resurs po svom izboru igraču sa manje bodova po svom izboru. Ukoliko je više igrača izjednačeno po najvećem broju bodova, svi izjednačeni igrači daju po jedan resurs igraču sa manje bodova po svom izboru (ne moraju da daju resurs istom igraču).



Investicije (x 1)

Svi igrači povlače po dva resursa iz zaliha, osim igrača koji imaju posebne karte *Najduži trgovački put* i *Najveća armija*.



Festival žetve (x 1)

Svaki igrač povlači po jedan resurs iz zaliha za svako neprekriveno naselje koje ima.

Nova godina (x 1)

Svi igrači povlače po jedan resurs iz zaliha. Zatim promešajte sve karte događaja i napravite novi špil, koji ćete postaviti licem nadole.



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

Autor: Benjamin Teuber
Autor igre CATAN: Klaus Teuber (1952-2023)
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes
Ostale ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Sabine Kondirolli
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Menadžer projekta i urednik: Tina Landwehr-Rödde
Urednici: Jasmin Balle i Arnd Fischer
Razvojni tim: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds i Az Sperry.
Posebno zahvaljujemo: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Alex O. Colón, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Kevin Hovdestad, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch i Guido Teuber.

Sva prava zadržana.

PROIZVEDENO U NEMAČKOJ.

Art.-Nr.: 687243

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

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



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



Umesto da
čitajte pravila
pogledajte video
sa uputstvima za igru

