

## A Pregled igre i postavka table za prvu partiju

Velika slika prikazuje postavku table za vašu prvu partiju, a manje slike prikazuju nove prinose resursa za gradove.

**1** Katan je u opasnosti – tamni oblaci nadvili su se nad miroljubivim stanovnicima ostrva Katan. Divlji varvari plove prema ostrvu. Njihov cilj su obale Katana i bogatstva koje ostrvo skriva.

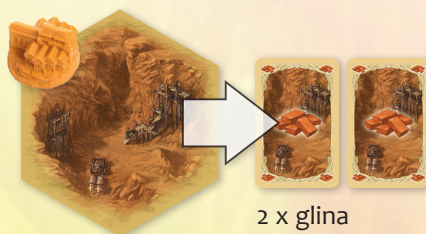
**2** Još uvek ima vremena da se suprotstavite opasnosti. Moć varvarske horde uvek je jednaka broju gradova ostrva Katan. Za proterivanje varvara vitezovi svih igrača moraju da budu bar jednako snažni kao i varvari.

**3** Moguće je odupreti se varvarima i ukloniti neposrednu opasnost. Ali, ako su vitezovi Katana preslabi, varvari osvajaju jedan od gradova. Oni opljačkaju grad i od njega ostaje samo naselje.

**4** Varvari uvek napadaju grad onog igrača koji nije učestvovao u odbrani Katana ili je poslao najmanje vitezova u bitku. Ne igrajte se sa sudbinom nego pripremite vitezove!

**5** Igrači ne samo da se takmiče sa spoljnim neprijateljem nego i između sebe, ko će pre izgraditi tri metropole koje donose dodatne bodove. Da bi izgradili metropole, igrači moraju da unaprede svoje gradove.

**6** Unapređivanje gradova moguće je samo uz pomoć novih karata - „trgovačke robe“. Trgovačku robu donose samo gradovi koji se graniče sa planinama, šumom i pašnjakom.



**A** Prvo pročitajte ovaj pregled koji donosi najvažnije promene u odnosu na osnovnu igru Katan.

**B** Zatim pročitajte deo **B** na stranama od 4 do 9 – nova, dodatna pravila igre.

**C** U Almanahu (strane 10 i 11) pronaći ćete objašnjenja i savete za upotrebu karata razvoja.



**7** Igru započinjete sa jednim naseljem i jednim gradom. Kada dobijete resurse za grad koji se graniči sa planinama, šumom ili pašnjakom, dobijate samo jednu kartu sa resursima i odgovarajuću kartu „trgovačke robe“.

**8** Unapređivanje grada moguće je u tri oblasti kako bi se na kraju on pretvorio u „metropolu“. Sa „novcem“ unapređujete svoj grad u oblasti politike (plavo), „papir“



omogućuje unapređivanje u oblasti nauke (zeleno), a „tkanina“ omogućava procvat u oblasti trgovine (žuto). Metropolu (koja vredi dva boda) dobija onaj igrač koji prvi uspe da unapredi grad u jednoj od tri oblasti do četvrtog nivoa.

**9** Sa unapređenjem gradova povećavate mogućnost da sa odgovarajućom kombinacijom crvene kockice i kockice događaja dobijete nove karte razvoja koje daju novu dimenziju igri.

**10** Pripremite se zato za težak život na Katanu – i na dužu igru. Igrač koji prvi tokom svog poteza ima bar 13 bodova pobeđuje!



1 x ruda  
1 x trgovačka roba – novac



1 x drvo  
1 x trgovačka roba – papir



1 x vuna  
1 x trgovačka roba - tkanina

# B Pravila igre

## POSTAVKA OSTRVA

### (Za prvu partiju)

Iako je tablu za igru moguće menjati, za prvu partiju vam savetujemo početničku postavku koja je prikazana na drugoj i trećoj strani ovih pravila. Na taj način bićete sigurni da će u igri biti dovoljna količina potrebnih resursa – pogotovo žita.

- Prvo sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Upotrebite stranu na kojoj su obeležene luke.
- U okvir postavite šestougaona polja kao što je prikazano na slici. Zatim postavite numerisane tokene. Na kraju pored table za igru postavite posebnu tablu koja služi za obeležavanje napretka varvarske horde.

### Za naredne partije:

Nakon odigrane prve partije možete da menjate tablu za igru. Za postavku table pogledajte „Katan – osnovna igra“, Almanah (Tabla za igru – nasumični raspored postavljanja).

## PRIPREMA IGRE

### Komponente iz osnovne igre koje vam ne trebaju:

- karte razvoja,
- karte „Cenovnik“,
- karta „Najveća armija“,
- jedna kockica.

### Pre početka prve partije:

- **Tablice unapređivanja grada:** svih 60 pločica pažljivo odstranite iz okvira. Prazne kartonske okvire i delove označene kantom za smeće bacite u odgovarajuće kontejnere za reciklažu.

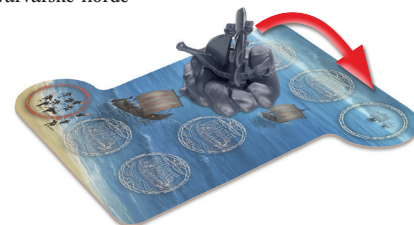


### Pripremite sledeće:

- Razvrstajte **karte sa resursima** po vrsti resursa. Uzmite dva stalaka za karte i stavite karte **licem na gore** u pregrade po vrstama.
- Karte sa bodovima „Heroj Katana“ („Rešitelj Katana“) stavite u poslednju slobodnu pregradu.
- Nove karte sa **trgovačkom robom** takođe sortirajte po vrsti robe. Uzmite treći stalak i rasporedite karte licem na gore, svaku vrstu u svoju pregradu. Karte ćete lakše deliti ako karte „papir“ budu ispod karata „drvo“, karte „novac“ ispod karata „ruda“ i karte „tkanina“ ispod karata „vuna“.

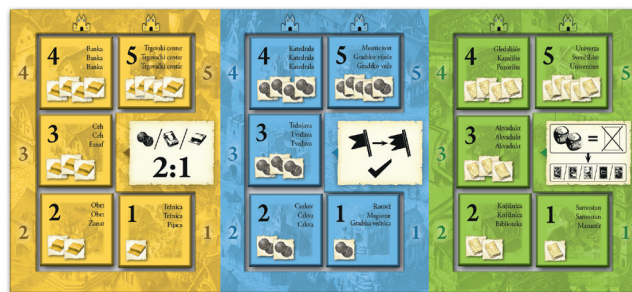
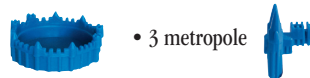


- Sva tri stalaka postavite sa jedne strane table za igru.
- Nove karte razvoja rasporedite po vrsti. Uzmite četvrti stalak i **zatvoreno** (licem na dole) složite svaku vrstu karata u svoju pregradu: trgovina (žuta), politika (plava), nauka (zelena). Taj stalak postavite sa druge strane table za igru.
- Trgovca, belu i crvenu kockicu, i kockicu događaja postavite pored table za igru. Isto tako i kartu „Najduži trgovački put“.
- Brod koji obeležava napredak varvarske horde postavite na početno polje.
- Lopov igru počinje na pustinji.



### Svaki igrač odabere svoju boju i dobija:

- 5 naselja, 4 grada, 15 puteva
- 6 vitezova:
  - 2 obična viteza (zastava sa jednim vrhom)
  - 2 jaka viteza (zastava sa dva vrha)
  - 2 snažna viteza (zastava sa tri vrha)
- 6 kaciga
- 3 gradske zidine
- 3 metropole
- tablicu unapređivanja grada i 15 pločica unapređenja



### Faza postavljanja

- Svaki igrač baca obe kockice sa tačkama.
  - Igrač koji baci najveći broj počinje prvi. Prvo postavlja naselje i put prema pravilima osnovne igre „Katan“.
  - Zatim, u drugoj fazi ćete umesto naselja postaviti grad i put.
- Napomena:** Pazite da imate pristup žitu i nemojte zaboraviti da samo tri polja proizvode trgovačku robu!
- Za svako polje koje se graniči sa njegovim gradom igrač dobija **jednu** odgovarajuću kartu sa resursima.
  - Igru započinje igrač koji je poslednji postavio svoj grad.

## KRATAK PREGLED TOKA IGRE

Igrač koji je na potezu može da uradi sledeće:

### 1. Igrač baca sve tri kockice



- **Kockica događaja** (sa simbolima) određuje koji događaj se dešava.



- **Crvena kockica** određuje koja karta razvoja može da se uzme.

- **Obe kockice** sa tačkama određuju koja polja proizvode resurse za sve igrače.
- **Vlasnici gradova** proveravaju da li imaju prinose „trgovačke robe“ sa planinama, šumom ili pašnjakom.

**Napomena: Pre bacanja kockica** smete da odigrate samo kartu „Alhemičar“ („Alkimist“). Pre bacanja kockica ne smete ni da gradite ni da trgujete.

### 2. Zatim može bilo kojim redosledom:

#### a) trgovati – sa bankom ili ostalim igračima

#### b) graditi

- puteve, naselja, gradove (kao do sada),
- postavljati gradske zidine (novo),
- postavljati „obične vitezove“ (novo) i po želji ih aktivirati,
- unapređivati svoje gradove sa kartama „trgovačka roba“ (novo);

#### c) činiti dodatne akcije

Igrač može u svom potezu, ali nakon bacanja kockica:

- odigrati karte razvoja i/ili
- da sa svojim vitezom izvrši sledeće akcije:
  - unapredi svog viteza,
  - postavi svog viteza,
  - protera tuđeg viteza (postavljanjem svog viteza),
  - protera lopova.

Ovim je potez igrača završen i na redu je igrač sa njegove leve strane. On svoj potez započinje bacanjem kockica.

## DETALJAN PREGLED TOKA IGRE

### Rezultati bacanja kockica i akcije koje slede

Igrač baca sve tri kockice, potom izvršava sve ove akcije (posledice bacanja kockica) po redu kako sledi. U zavisnosti od kombinacije bačenih kockica moguća su četiri različita ishoda:



#### 1) Brod na kockici: približava se varvarska flota

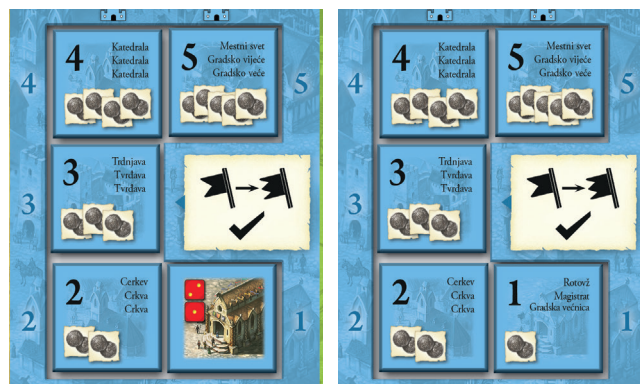
Ako kockica sa simbolima pokaže brod, pomerite varvarsku hordu u smeru strelice za jedno polje unapred. Kada brod dođe do poslednjeg polja (uokvireno crvenom bojom), varvarska horda se iskrcava na Katana. Kako bi se odbranili od varvara, igrači će morati da aktiviraju vitezove. Za detalje pogledajte „Bitka protiv varvarske horde“.



#### 2) Kockica događaja pokazuje vrata grada + crvena kockica: igrači mogu da dobiju karte razvoja

Ako kockica događaja pokaže gradska vrata, svi igrači proveravaju da li mogu da dobiju kartu razvoja. **Da bi igrač mogao da dobije kartu razvoja**, mora da ima unapređen grad u boji tih vrata (plava, zelena, žuta).

- Na svojoj tablici unapređivanja grada mora da ima pločicu sa brojem koji pokazuje crvena kockica.



*Crvena kockica pokazuje broj „2“ – levi igrač ima potrebno unapređenje grada, desni igrač nema potrebno unapređenje.*

- Igrači koji ispunjavaju ove uslove, uzimaju u smeru kazaljke na satu po jednu kartu sa špila koji je iste boje kao simbol na kockici. Pogledaju svoju kartu, pa je, skriveno (licem na dole), stave ispred sebe. Igrač ispred sebe ne sme da ima više od četiri karte razvoja. Za detalje pogledajte „Karte razvoja“.



#### 3) Prinos resursa: Crvena i bela kockica sa tačkama

Zbir vrednosti na crvenoj i beloj kockici određuje koja polja proizvode resurse.

- **Naselje** donosi jednu kartu sa resursima.
- **Grad** donosi dve karte:

ili **dve karte sa resursima:**

- brda daju dve gline,
- njiva daje dva žita,

ili **jednu kartu sa resursima i jednu kartu trgovačke robe:**

- planine daju jednu rudu i jednu kartu trgovačke robe – novac,
- šuma daje jedno drvo i jednu kartu trgovačke robe – papir,
- pašnjak daje jednu vunu i jednu kartu trgovačke robe – tkaninu.

Nije dozvoljeno ne uzeti jednu od karata niti uzeti dve iste karte. Kartu trgovačke robe uzimate u ruku. Ako vas napadne lopov, ove karte se računaju isto kao i karte sa resursima.

#### 4) Bačena je „sedmica“ – pomerite lopova

Lopov se na početku igre ne pomera dokle god se varvari prvi put ne iskrcaju na obalu Katana:

- Kada se baci „sedmica“, igrači samo proveravaju da u ruci nemaju previše karata. Lopov ostaje na pustinji i ne krađu se karte drugim igračima iz ruke.
- Takođe, do prvog dolaska varvara, lopova ne možete da aktivirate ni putem karata razvoja (Biskup - *škoj*) ni pomeranjem viteza. Lopov ostaje u pustinji makar došlo i do kraja sveta.

Moguće je da dobijete „sedmicu“ u istom potezu kada se varvarska horda iskrcava na obale Katana. Varvari napadaju pre proizvodnje resursa i aktiviranja lopova.

## TRGOVINA

Trgovačke mogućnosti osnovne igre Katan ostaju iste i važe i za nove karte „trgovačka roba“. Trgovačku robu možete po želji menjati sa ostalim igračima ili sa bankom.

- Sa bankom možete trgovati u odnosu 4:1 za drugu trgovačku robu ili resurse. Karte trgovačke robe koju menjate moraju sve da budu iste.
- Kada imate luku 3:1, možete menjati trgovačku robu za resurse ili drugu trgovačku robu u odnosu 3:1.
- Isto tako možete menjati resurse za trgovačku robu (npr. četiri gline za jednu trgovačku robu – tkaninu ili u luci sa glinom, recimo dve gline za jednu trgovačku robu – papir).
- Za sve zamene i trgovinu važi pravilo: propisano je samo koje karte igrač mora da da, a njegova je odluka hoće li uzeti trgovačku robu ili resurse.
- Kartama razvoja ne sme da se trguje.

## GRADNJA

Kao i u osnovnoj igri, igrači mogu na svom potezu da grade puteve, naselja i gradove bez promena.

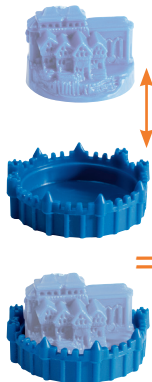
**A sada mogu da grade i:**

### Gradske zidine

Obično kad se baci „sedmica“ igrač izgubi pola svojih karata sa resursima ukoliko ih ima više od sedam u ruci.

- Sada gradske zidine povećavaju broj karata sa resursima koje igrač sme da drži u ruci za dva.
- Izgradnja gradskih zidina košta dve gline. Uzmite figuricu gradskih zidina i postavite je ispod figurice grada. Samo gradovi mogu da imaju zidine.
- Svaki sledeći grad koji ima zidine povećava broj dozvoljenih karata sa resursima u ruci za dve karte.

**Primer:** Igrač koji ima dva grada sa zidinama sme u trenutku kada padne „sedmica“ u ruci da drži jedanaest karata sa resursima. Ukoliko ih ima dvanaest, mora da izbac šest karata.



- Ukoliko igrač izgubi grad, takođe gubi i pripadajuće gradske zidine.

### Vitezovi

Vitezovi mogu da budu u dva stanja koja razlikujemo po kacigi: =



- Ako vitez nema kacigu onda je „pasivan“ – što znači da ne može ništa da radi.
- Ako vitez ima kacigu onda je „aktivan“ – što znači da može da učestvuje u igri i da izvodi akcije.



Postoje tri nivoa snage vitezova koja su označena brojem vrhova na zastavici i to su:

- Ako zastavica ima jedan vrh, to je „obični vitez“ (prvi nivo snage),
- Ako zastavica ima dva vrha, to je „jaki vitez“ (drugi nivo snage),
- Ako zastavica ima tri vrha, to je „snažni vitez“ (treći nivo snage).



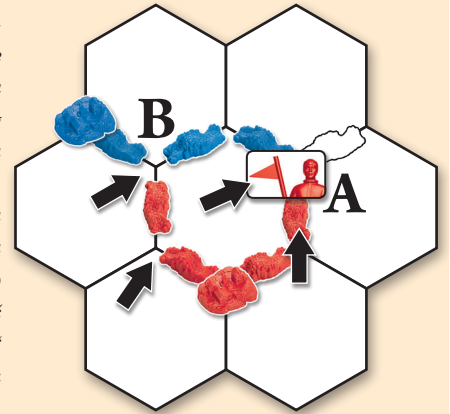
## Postavljanje viteza

Igrač koji želi da postavi viteza mora da plati jednu rudu i jednu vunu. Zatim uzima običnog viteza (zastavica s jednim vrhom), proveriti da ne nosi kacigu i tog pasivnog viteza postavlja na tablu za igru.

- Ovog običnog (pasivnog) viteza igrač mora da postavi u svoju mrežu puteva, na raskrsnicu; što znači da do njega vodi najmanje jedan njegov put.
- Prilikom postavljanja vitezova ne važi pravilo udaljenosti.
- Ako se vitez nalazi na raskrsnici do koje vodi protivnikov put, on (iako je u pasivnom stanju) sprečava buduću gradnju njegovih puteva na toj raskrsnici.
- Protivnikov vitez, takođe, prekida već izgrađeni „Najduži trgovački put“.

### Primer:

Crveni igrač ima na raspolaganju četiri raskrsnice (označene strelicama) na koje može da postavi svog viteza. Ako ga postavi na raskrnicu „A“ kao na slici, sprečava plavog igrača da dalje gradi – odatle sada puteve može da gradi samo crveni. Ako bi crveni igrač postavio viteza na polje „B“ prekinuo bi plavom igraču „Najduži trgovački put“.



### Aktiviranje viteza

Igrač može da aktivira svog viteza koji se nalazi na tabli za igru tako što plati jedno žito (bez obzira na njegovu snagu). To važi i za vitezove koji su upravo postavljeni.

- Igrač na viteza postavi kacigu.
- Igrač koji aktivira svog viteza ne sme da ga u tom potezu upotrebi za neku vitešku akciju.
- Kada je vitez aktiviran može u sledećem potezu da se iskoristi za neku od „Viteških akcija“ (strana 8).



### Unapređivanje viteza

„Običnog viteza“ možete unaprediti u istom potezu u kojem ste ga i postavili (ili kasnije).

- Plaćanjem jedne rude i jedne vune unapređujete ga u „jakog viteza“ (zastavica s dva vrha). Igrač sa table za igru sklanja „običnog viteza“ i postavlja „jakog viteza“ na njegovo mesto.
- Vitezove možete unapređivati bilo da su u aktivnom ili pasivnom stanju. Ukoliko je vitez pre unapređenja bio aktivan, ostaće aktivan i nakon unapređenja. Ukoliko je bio pasivan, ostaje pasivan. Vitez se u jednom potezu sme unaprediti samo jednom.
- Na isti način unapređujete „jakog viteza“ u „snažnog viteza“. „Snažne vitezove“ igrač može da postavlja samo ako ima izgrađenu tvrđavu (treće unapređenje grada u oblasti politike/plavo).



**Napomena:** Svaki igrač sme u istom trenutku da ima samo dva viteza iste snage. Ako ima, na primer, na tabli postavljena dva „obična viteza“ mora prvo jednog da unapredi da bi mogao da postavi novog „običnog viteza“.

## UNAPREĐIVANJE GRADA

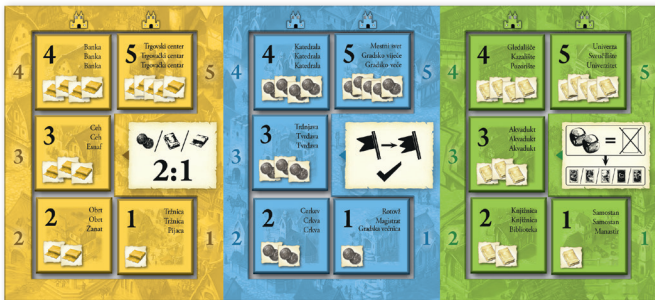
Ako igrač među svojim kartama ima „trgovačku robu“, može unapređivati svoje gradove. Takođe, ako igrač ima samo jedan grad, može da ga unapređuje u sve tri oblasti.

trgovina = žuto = tkanina  
politika = plavo = novac  
nauka = zeleno = papir



Gradove unapređujete pomoću tablice unapređivanja grada koju svaki igrač ima ispred sebe. Tablica ima tri odvojene oblasti: svaka oblast ima pet nivoa unapređenja koje predstavljaju pet pločica sa rastućim brojevima od jedan do pet. Na početku igre svih pet pločica je zatvoreno (licem na dole) jer nijedan igrač nema unapređen grad.

- **Prvo unapređenje grada** jedne oblasti uvek košta jednu kartu trgovačke robe. Svaka pločica unapređenja ima obeleženo koliko i koje trgovačke robe vam je potrebno. Ako, na primer, plaća „tkaninom“, igrač će izgraditi pijacu i okrenuće pločicu (žuta oblast - trgovina). Na pločici se nalazi zgrada (pijaca) i dve crvene kockice sa vrednostima 1 i 2. Brojevi na kockici pokazuju vrednosti koje igrač mora da dobije na crvenoj kockici da bi dobio kartu razvoja. Pogledajte poglavlje „Karte razvoja“.



- Svako **drugo unapređenje** grada u nekoj oblasti (okretanje druge pločice) košta dve karte trgovačke robe, treće tri itd. Pri svakom unapređivanju povećavate mogućnost dobijanja novih karta razvoja (vidljivo je više crvenih kockica).
- Unapređenja **trećeg nivoa** svake oblasti omogućavaju igraču da do kraja igre koristi posebne pogodnosti:

**Esnaf (žuta):** Sa njim igrač može da menja trgovačku robu u odnosu 2:1. Te dve karte trgovačke robe možete da menjate za resurse ili drugu trgovačku robu. Obe karte trgovačke robe koje menjate moraju biti iste.

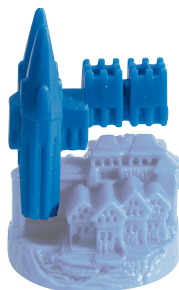
**Tvrđava (plava):** „Jake vitezove“ možete da unapredite u „snažne vitezove“.

**Akvadukt (zeleni):** Kada prilikom bacanja kockica ne dobijete resurse, možete da uzmete jednu kartu sa resursom po sopstvenom izboru. Izuzetak: kod „sedmice“. Resurs možete, takođe, da uzmete i kada ste ostali bez resursa jer lopov blokira polje koje bi vam u drugim okolnostima donelo resurse.

### Metropole

Igrač koji u željenoj oblasti unapredi svoj grad na **četvrti nivo** (banka, katedrala ili pozorište) može na jedan od svojih gradova da postavi figuricu „metropola“. Grad, unapređen u metropolu, donosi četiri boda (dva za grad + dva za metropolu). Tablice unapređivanja zato imaju na četvrtom i petom nivou malu oznaku metropole.

- Ukupno je moguće da se izgrade najviše tri metropole: jednu za trgovinu, jednu za nauku i jednu za politiku. Vlasnik može svoju metropolu da izgubi samo ako neki drugi igrač završi unapređenje petog nivoa u istoj oblasti. Metropola je osigurana ako njen vlasnik dostigne peti nivo unapređenja. Igrač može da izgradi više od jedne metropole, ali



samo ako ima dovoljno gradova i to svaki put kada prvi dostigne četvrti nivo unapređenja.

**Primer:** Igrač ima političku metropolu jer je u oblasti politike izgradio „katedralu“. Drugi igrač izgradi „gradsko veće“ – i dobije političku metropolu koju u daljoj igri više ne može da izgubi. Dosadašnji vlasnik metropole mora figuricu metropole da skloni sa grada.

- Da biste pratili ko je izgradio metropolu i u kojoj oblasti, morate da pratite i tablice unapređivanja ostalih igrača.
- Ako igrač ima samo jedan grad koji je unapredio u metropolu, u druge dve oblasti može da ga unapredi samo do trećeg nivoa. Na četvrti nivo može da ga unapredi samo kada izgradi još jedan grad.

## KARTE RAZVOJA

### Kako dobiti karte razvoja

„Karte razvoja“ možete da dobijete pod sledećim uslovima:



1. Igrač mora da ima barem **jedan unapređen grad** sa najmanje jednom pločicom na njegovoj tablici unapređenja grada koja na sebi ima vidljive crvene kockice. Prvo unapređenje donosi dve crvene kockice, drugo tri itd.



2. **Kockica događaja** mora da pokaže gradska vrata u boji oblasti u kojoj igrač ima unapređenja. Ukoliko igrač unapređuje gradove u sve tri oblasti, dobijaće karte razvoja za bilo koju boju gradskih vrata.



3. Ako **crvena kockica** pokaže jednaki broj tačaka koliko ih je na prikazanoj crvenoj kockici na pločici unapređenja, igrač dobija kartu razvoja koja odgovara tim uslovima.

- Karte razvoja se uzimaju sa vrha zatvorenog špila.
- Ako više igrača istovremeno dobije karte razvoja, prvo uzima onaj igrač koji je na potezu, a onda ostali u smeru kretanja kazaljke na satu.

### Primer:



Igrač A je dobio „6“ na beloj kockici i „3“ na crvenoj, a na kockici događaja žuta gradska vrata. Igrač B je izgradio „pijacu“ i „zanat“ pa može da uzme žutu kartu razvoja jer ima na žutom polju na tablici unapređenja grada oznaku crvene kockice „3“.



## Odigravanje karata razvoja

Kada je igrač na potezu može da odigra koliko god želi svojih karata razvoja odmah nakon bacanja kockica (izuzetak je karta Alhemičar - *Alkimest*).

Posebne napomene:

- Karte sa bodovima se odmah otkrivaju i špijuni ih ne mogu uzeti.
- Igrač ne sme da ima više od četiri karte razvoja (otvorene karte sa bodovima se ne računaju). Igrač koji je dobio petu kartu razvoja, a ne može ni jednu da odigra, jer npr. nije na potezu, mora da odbaci jednu kartu po svom izboru i stavi je na dno odgovarajućeg špila karata razvoja.
- Ako je igrač koji je na potezu dobio kartu razvoja, sme odmah da je upotrebi.
- Kartama razvoja ne sme da se trguje.
- Upotrebene karte razvoja se stavljaju na dno odgovarajućeg špila.

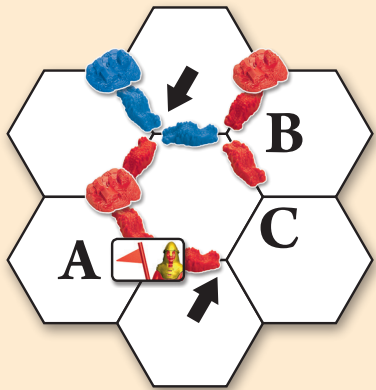
## VITEŠKE AKCIJE

Igrač koji je na potezu može sa svakim svojim aktivnim vitezom da izvede jednu akciju, naravno posle bacanja kockica. Nakon završetka akcije mora da deaktivira viteza (tako što će mu skloniti kacigu). Igrač može odmah ponovo da aktivira viteza tako što će platiti jedno žito – međutim, u tom potezu sa tim vitezom više ne može da izvodi akcije.

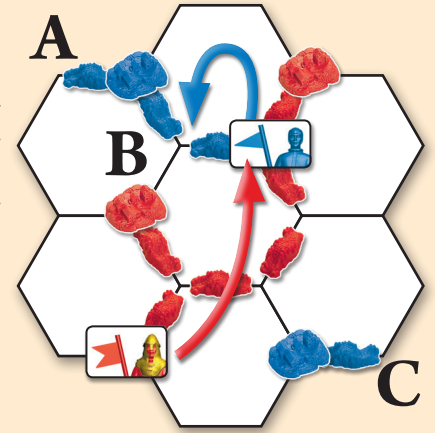
### Premeštanje

- Igrač koji je na potezu može aktivnog viteza (kojeg je aktivirao u jednom od prethodnih poteza) da premesti. Pri tome obe raskrsnice – početna i (slobodna) završna moraju da budu međusobno povezane igračevim putevima.
- Na svakoj raskrsnici sme da bude samo jedan vitez.
- Vitez ne sme da se premesti na raskrsnicu koju zauzima protivnikov vitez.
- Posle premeštanja viteza morate da ga deaktivirate (postaje pasivan).
- Ako igrač želi da gradi na raskrsnici gde se nalazi jedan od njegovih viteza, mora tog viteza prethodno da premesti na drugu slobodnu raskrsnicu u okviru svoje mreže puteva. Ukoliko ne može da premesti viteza (ako nema slobodne raskrsnice ili nije aktivan), onda ne može da gradi na tom mestu.

*Primer: Crveni igrač može svog aktivnog viteza (na raskrsnici „A“) da premesti na raskrsnicu koje su označene strelicama. Premeštanje viteza na raskrsnicu „B“ ili „C“ nije dozvoljeno jer nisu povezane putevima crvenog igrača sa raskrsnicom „A“.*



*Primer: Crveni igrač može svog aktivnog viteza da premesti na raskrsnicu koju je osvojio plavi igrač jer se ta raskrsnica nalazi unutar njegove mreže puteva. Plavi vitez je uz to i slabiji. Plavi igrač mora da premesti proteranog viteza unutar svoje mreže puteva, na raskrsnicu „A“ ili „B“. Premeštanje na raskrsnicu „C“ nije dozvoljeno.*

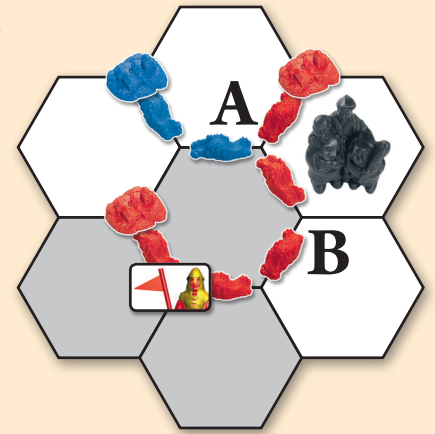


### Proterivanje lopova

Igrač može svojim aktivnim vitezom (bez obzira na njegovu snagu) da protera lopova koji se nalazi na jednom od susedna tri polja.

- Sa proteranim lopovom postupate kao što je opisano u osnovnoj igri „Katan“ (kao kada odigrate kartu Vitez)
- Nakon proterivanja lopova, vitez koji ga je proterao mora da se deaktivira (skida mu se kaciga).
- **Pažnja:** Pre prvog iskrcavanja varvara vitez ne sme da protera lopova iz pustinje.

*Primer: Vitez crvenog igrača bi mogao da protera lopova sa sivih polja. Lopov, nažalost, stoji van dosega viteza. Da bi oterao lopova igrač mora da premesti viteza na raskrsnicu „A“ ili „B“ i da ga deaktivira. Zatim mora da plati jedno žito kako bi ga ponovo aktivirao. U sledećem potezu može da protera lopova..*



## BORBA PROTIV VARVARSKJE HORDE

Čim varvarski brod pristane na crveno polje, varvari se iskrcavaju i počinje borba između varvara i aktivnih viteza Katana.

- Snaga varvara zavisi od broja svih gradova (uključujući i metropole) na Katanu. Onoliko koliko ima gradova, toliko je jaka varvarska horda.
- Snaga viteza Katana određuje se zbirom vrhova zastavica **svih aktivnih viteza**.
- Nakon završetka bitke svi vitezovi moraju da se deaktiviraju, bez obzira na ishod bitke.

### Pobeda varvarske horde

Varvari pobeđuju ukoliko su jači od viteza Katana. Varvarska horda napada gradove onog ili onih igrača koji su doprineli odbrani sa najmanje aktivnih viteza (ili ni sa jednim).

- Negativne posledice snose samo igrači koji imaju **jedan ili više gradova**. Svi igrači prebrojavaju vrhove zastavica svih svojih aktivnih viteza. Onaj čiji su vitezovi imali najmanju snagu mora jedan svoj grad (po vlastitom izboru) da zameni naseljem. Ukoliko više igrača ima najmanji broj vrhova zastavica, onda svi oni gube po jedan grad. U retkim slučajevima, ako ni jedan igrač nije imao aktivnih viteza može se desiti da svi igrači izgube po jedan grad.
- Negativne posledice ne trpe igrači koji imaju samo naselja – oni ništa ne gube.

Takođe, metropole ostaju netaknute jer su zaštićene.

- Ukoliko vam varvari sruše grad sa gradskim zidinama, gubite i te gradske zidine.
- Čak i ako ostane bez grada, igrač zadržava svoja gradska unapređenja, a time i mogućnost dobijanja karata razvoja. Međutim, dalje unapređivanje gradova moguće je tek nakon što igrač ponovo izgradi barem jedan grad.

### Primer:

- Igraju Andrea, Ilija, Vlada i Ivan.
- Ilija, Vlada i Ivan su aktivirali po jednog svog viteza, a Andrea ni jednog. Vojska Katana tako ima snagu „3“.
- Vlada i Ivan imaju svaki po dva grada, Andrea ima metropolu (ali ni jedan grad). Ilija ima samo naselja. Zbog toga varvarska horda ima snagu „5“ (četiri grada i jedna metropola).
- Varvari pobeđuju (3:5).
- Iako Andrea nije aktivirala ni jednog svog viteza, ona nije oštećena jer je njena metropola zaštićena. Zato Vlada i Ivan gube svaki po jedan grad, jer Katan zbog poraza mora da izgubi bar jedan grad. Ilija nije oštećen (iako je aktivirao jednog viteza) jer ima samo naselja.

**Važno:** Ako igrač koji je sagradio svih pet naselja izgubi grad, taj grad se smatra naseljem - oborite grad kako bi se računao kao naselje (jedan bod i uobičajeni prihod resursa). Ako igrač kasnije želi da izgradi grad, prvo mora ovaj „oboreni“ grad da pretvori u redovan grad. Morate da platite tri rude i dva žita kako bi obnovili grad (stavili figuricu uspravno). Ako igrač ima samo takav grad, ne može da ga unapređuje. Prvo mora njega ponovo da izgradi, a onda dalje da ga unapređuje.

### Pobeda vitezova Katana

Ako su vitezovi jači ili podjednako jaki kao i varvarska horda, onda oni pobeđuju.

- Igrač koji je najviše doprineo pobjedi, tako što je imao najjače vitezove dobija kartu „Heroj Katana“ („Rešitelj Katana“) koja donosi jedan bod.
- Ako su dva ili više igrača jednako doprineli pobjedi, svaki od njih sme da uzme jednu kartu sa vrha jednog od špilova karata razvoja. Karta „Heroj Katana“ se ne dodeljuje.

Nakon napada, varvarski brod se vraća na početno polje odakle ponovno plovi prema Katanu.

## TRGOVAC

Trgovac ulazi u igru kada jedan od igrača odigra kartu „Trgovac“. Igrač postavlja figuricu trgovca na polje koje se graniči sa makar jednim od njegovih naselja ili gradova. Sada igrač može resurse koje proizvodi to polje da menja u odnosu 2:1 dokle god je trgovac na tom polju. Trgovca možete da pomerite samo sa drugom kartom „Trgovac“. Trgovac je, takođe, aktivan ako je na tom polju i lopov.



**Figurica trgovca igraču koji je kontroliše donosi jedan bod.**

## KRAJ IGRE

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

### Pravilo „Crnog Petra“ za iskusne igrače

Ako želite još više taktike, probajte ovu varijantu. Uvedite malu, ali efikasnu promenu pravila: Kada se varvarska horda iskrca, igrači se (počevši od igrača koji je na potezu) jedan po jedan pitaju koliko će vitezova poslati u borbu protiv varvara.

**SAVET:** Igrač može namerno da odbije da koristit svoje vitezove kako bi pobedila varvarska horda i oštetila njegove protivnike. Nakon bitke treba da deaktivirate **samo** one vitezove koji su učestvovali u borbi, a ostali ostaju u aktivnom stanju.

Naravno, možete da koristite ekspanziju „Pomorci“ zajedno sa „Gradovima i vitezovima“. Prema našem iskustvu, preporučujemo da koristite jedan od ova dva scenarija - „Ka novim obalama“ i „Kroz pustinju“. Neprimereni su svi scenariji koji imaju puno malih ostrva. Prilikom igre sa ekspanzijom „Pomorci“ imajte na umu da pravila koja važe za puteve važe i za brodove.

### Dodatna pravila za „Gradove i vitezove“ sa ekspanzijom „Pomorci“

- Za scenarije sa više ostrva prilikom napada varvarske horde važe ista pravila kao i u osnovnoj igri.
- Vitezove možete da premeštate i preko mora kada su početna i završna raskrsnica povezani sa putevima i brodovima ili samo sa brodovima.
- Igrač može aktivnog viteza da postavi na potpuno morsku raskrnicu ako se jedan od njegovih brodova graniči sa tom raskrnicom (smatra se da se vitez nalazi na brodu).
- Ako se vitez nalazi na raskrnicu koja se graniči sa zadnjim brodom plovnog puta, taj plovni put je zatvoren. Drugim rečima: veza između viteza i naselja iste boje nikada ne sme da se prekine.
- Ako igrač prekine tuđi plovni put vitezom ili naseljem, prekid se smatra samo u smislu „Najdužeg trgovačkog puta“, a u svim drugim aspektima ostaje i dalje povezan. Tako da vlasnik plovnog puta ne sme da pomera brod koji se nalazi pored tuđeg viteza i tako da prekine plovne puteve, osim ako je to poslednji brod otvorenog plovnog puta.
- Ako igrač deaktivira aktivnog viteza koji se graniči sa poljem na kojem je gusar, on onda može da premesti gusara.
- Broj potrebnih bodova za pobjedu u scenariju se povećava za dva.
- Za grad koji se graniči sa poljem „Zlatna reka“ možete da dobijete samo resurse, ne i trgovačku robu.
- Trgovca ne možete da postavite na polje „Zlatna reka“.
- Kao što je navedeno u pravilima na stranicama 5 i 8, ne možete da premeštate lopova dokle god se varvari prvi put ne iskrcaju na Katan. Isto važi i za gusare (koji se naravno ne nalaze u pustinji), ako se dodatno ili alternativno pojave u igri.





## NAUKA (ZELENO)

### Alhemičar (Alkimist) (2x)

Ova karta se igra pre bacanja kockica. Pomoću ove karte možete sami da odaberete broj na crvenoj i beloj kockici.

Podesite rezultat crvene i bele kockice, a zatim kao i obično bacite kockicu događaja i odradite događaj. Tek nakon toga dobijate resurse na osnovu rezultata na kockicama. Igrač koji je odigrao Alhemičara može da odluči da kockice pokažu sedam. Ovu kartu ne možete da iskoristite ukoliko ste već bacili kockice.

### Gradnja puteva (Gradnja cest) (2x)

Ovom kartom možete da izgradite dva besplatna puta.

Besplatno možete da izgradite dva puta koji ne moraju da budu međusobno povezani. Ako igrate sa ekspanzijom „Pomorci“ možete da izgradite i brodove. Isto tako možete da izgradite jedan put i jedan brod.

### Inženjer (Inženir) (1x)

Ovom kartom možete besplatno da izgradite jedne gradske zidine.

Bolja zaštita od lopova!

Uzmite gradske zidine i postavite ih na jedan svoj grad. Kada kockice pokažu „7“ možete u ruci da zadržite dve karte više (sa resursima i trgovačkom robom). Svaki grad može da ima samo jedne zidine. Možete da izgradite zidine na najviše tri grada. Oko naselja ne mogu da se grade zidine.

### Izumitelj (2x)

Zamenite dva numerisana tokena ali nikada 2, 12, 6 i 8.

Poboljšajte sebi prinos resursa! Možete da odaberete po svojoj želji dva numerisana tokena (osim 2, 12, 6 i 8) i zamenite im mesta. Ukoliko, na primer, odaberete „9“ i „11“ uzmite token sa brojem 9 i zamenite ga sa onim koji nosi broj „11“. „9“ postavite na mesto gde se nalazila „11“. Token možete da zamenite i ako se na njemu nalazi lopov.

### Kovačnica (Kovaštvo) (2x)

Možete besplatno za jedan nivo da unapredite dva svoja vitezova (poštujući uslov za 3. nivo). „Snažne vitezove“ nije moguće dodatno unapređivati.

Možete da unapređujete i aktivne i pasivne vitezove. „Jake vitezove“ (2. nivo) možete da unapredite u snažne samo ako imate unapređenje grada „tvrđava“ (politika – plavo). Status vitezova (aktivan ili pasivan) se prilikom unapređenja ne menja. U jednom svom potezu vitezova možete da unapredite za samo jedan nivo.

### Navodnjavanje (Namakanje) (2x)

Za svaku njivu koja se graniči sa barem jednim vašim naseljem ili gradom uzmite dva žita.

Za svako polje koje proizvodi žito (njiva) sa kojim se graničite dobijate dva žita. Pri tome nije bitno da li imate naselje ili grad.

**Primer:** Pored jedne njive imate dva grada. Pored druge njive imate jedno naselje. Kada odigrate kartu „Navodnjavanje“ dobićete četiri žita.

### Rudarstvo (2x)

Za svaku planinu koja se graniči sa barem jednim vašim naseljem ili gradom uzmite dve rude.

Za svako polje koje proizvodi rudu (planina) sa kojim se graničite dobijate dve rude. Pri tome nije bitno da li imate naselje ili grad.

**Primer:** Pored jedne planine imate dva naselja. Pored druge planine imate jedan grad. Kada odigrate kartu „Rudarstvo“ dobićete četiri rude.

### Štamparija (Tiskarstvo) (1x)

1 bod

Ova karta donosi 1 bod i morate otvoreno (licem na gore) da je položite ispred sebe. Karte sa bodovima ne smete da držite u ruci. Poput drugih karata razvoja ona ne može da bude plen lopova. Isto tako ne može da je uzme ni špijun.

### Medicina (Zdravilstvo) (2x)

Za dve rude i jedno žito možete jedno svoje naselje da unapredite u grad.

Sa ovom kartom prilikom izgradnje jednog grada uštedećete jednu rudu i jedno žito. Ne možete da iskoristite dve ove karte za izgradnju jednog istog grada.

### Dizalica (Žerjav) (2x)

Jedno unapređenje grada u tom potezu košta vas jednu trgovačku robu manje.

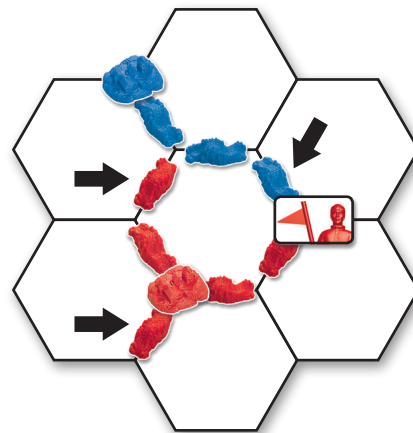
Dizalica omogućava popust samo u potezu u kom ste odigrali ovu kartu. Popust se odnosi samo na unapređenje grada (pijaca, lokalna uprava itd.). Popust se koristi samo za jedno okretanje pločice na vašoj tablici unapređivanja grada. Naravno, može se iskoristiti i za unapređenje prvog nivoa. Izgradnju samog grada morate da platite potrebnim resursima.

## POLITIKA (PLAVO)

### Diplomata (Diplomat) (2x)

Možete da sklonite sa table jedan „otvoreni“ put (koji se ne završava drugim putem, vitezom, gradom ili naseljem iste boje) po želji. Ukoliko uklonite svoj put, možete ga odmah i besplatno vratiti na neko drugo mesto. U suprotnom, uklonjeni put vratite u rezerve tog igrača.

„Otvoreni“ put označava put koji predstavlja početak ili kraj trgovačkog puta. Na otvorenom kraju ne smeju da stoje ni vitez, ni grad, ni naselje, ni drugi put. Ako ste uklonili svoj put možete besplatno ponovno da ga izgradite (bez troškova gradnje) poštujući osnovna pravila gradnje – u nastavku svog puta ili naselja/grada). Kombinacija – uklanjanje tuđeg puta i izgradnja vlastitog nije dozvoljena.



Putevi označeni strelicama su „otvoreni“ putevi

### Spletke (Intriga) (2x)

Možete da proterate jednog vitezova koji ne pripada vama. Taj vitez mora da se nalazi na raskršnici do kojeg vode vaši putevi ili brodovi.

Pomoću ove karte možete da proterate vitezova bilo koje snage koji vam blokira gradnju ili prekida vaš trgovački put. Da biste odigrali ovu kartu nije vam potreban vlastiti vitez. Proteranog vitezova vlasnik mora da premesti. Ukoliko za njega nema slobodnog mesta, mora da ga ukloni sa table za igru.

### Svadba (Poroka) (2x)

Svaki protivnik koji ima više bodova od vas, mora da vam da dve karte sa sirovinama ili trgovačkom robom po sopstvenom izboru.

Karte mogu biti jedna sa resursima i jedna sa trgovačkom robom. Ako igrač koji ima više bodova od vas u rukama drži samo jednu kartu, mora da vam je da. Igrači koji nemaju ni jednu kartu oslobođeni su ovog davanja. Igrači sa isto ili manje bodova od vas nisu pogođeni ovom kartom.

## Dezertar (Prebežnik) (2x)

Odredite protivnika koji mora da ukloni jednog od svojih vitezova po svom izboru. Zatim na to mesto postavite svog viteza iste snage.

Ako ne možete da postavite viteza iste snage (protivnik je uklonio jakog viteza, a vi ste već postavili oba svoja jaka viteza) možete da postavite običnog viteza. Ako ne možete da postavite ni jednog svog viteza, protivnik svedeno mora da ukloni svog viteza, vi samo gubite mogućnost da postavite viteza besplatno.

Ako protivnik ukloni snažnog viteza, možete na to mesto da postavite vašeg snažnog viteza, čak i ako niste unpredili grad na treći nivo u oblasti politike. Postavljeni vitez ima isti status (aktivan/pasivan) kao što je imao uklonjeni vitez.

## Sabotaža (2x)

Svi igrači koji imaju jednak ili veći broj bodova od vas, moraju polovinu svojih karata koje imaju u ruci (sa resursima i/ili trgovačkom robom) da vrata u banku, po sopstvenom izboru.

Ako neko ima neparan broj karata, zaokružuje se na manje (ako ima devet karata, mora da vrati četiri).

## Biskup (Škof) (2x)

Aktivirajte lopova. Svakom igraču kojem se barem jedno naselje ili grad graniči sa poljem na koje ste postavili lopova ukradite jednu kartu iz ruke (sa resursima ili trgovačkom robom).

Igraču smete da uzmete samo jednu kartu, čak i ako ima više naselja i/ili gradova koji se graniče sa tim poljem.

## Ustav (Ustava) (1x)

1 bod

Ova karta donosi 1 bod i morate otvoreno (licem na gore) da je položite ispred sebe. Karte sa bodovima ne smete da držite u ruci. Poput drugih karata razvoja ona ne može da bude plen lopova. Isto tako ne može da je uzme ni špijun.

## Špijun (Vobun) (3x)

Pogledajte karte razvoja bilo kog protivnika i uzmite jednu.

Sa špijunom dozvoljeno je uzeti od protivnika drugog špijuna i odmah ga potom upotrebiti. Sa špijunom ne možete da uzimate karte sa bodovima.

## Zapovednik (Vojskovođa) (2x)

Možete besplatno da aktivirate sve svoje vitezove.

Aktivirate sve svoje vitezove, a da ne platite žito. Ovu kartu ne možete da odigrate ako na tabli nemate ni jednog pasivnog viteza.

## TRGOVINA (ŽUTO)

### Monopol na robu (Monopol na robu) (2x)

Odredite jednu vrstu trgovačke robe. Svaki igrač mora da vam da jednu kartu sa tom trgovačkom robom, ako je ima.

Izaberite bilo koju između tri trgovačke robe. Ukoliko igrač nema kartu sa tom vrstom robe, ne događa se ništa.

### Monopol na sirovine (Monopol na sirovine) (4x)

Odredite jednu vrstu resursa. Svaki igrač mora da vam da dve karte sa tim resursom ako ih ima.

Ako igrač ima samo jednu kartu odabranog resursa, mora da vam je da.

### Majstor trgovine (Trgovski mojster) (2x)

Odaberite igrača koji ima više bodova od vas. Pogledajte karte koje drži u ruci i uzmite dve (sa resursima ili sa trgovačkom robom).

Bilo koji igrač koji ima barem jedan bod više od vas ne može da se odbrani od ove „trgovačke pljačke“.

## Trgovac (Trgovac) (6x)

Trgovca postavite na polje koje se graniči sa vašim naseljem ili gradom. Dokle god je trgovac na tom polju (i u vašem vlasništvu) možete resurse koje proizvodi to polje da menjate sa bankom u odnosu 2:1.

Takođe, možete te resurse da menjate i za trgovačku robu. Trgovac vlasniku donosi jedan bod. Ukoliko kartu trgovca odigra drugi igrač, on dobija trgovca, povlastice prilikom menjanja resursa i bod. Lopov nema uticaj na trgovca.

## Trgovačka flota (Trgovska flota) (2x)

Do kraja svog poteza možete, koliko god želite, da menjate bilo koju jednu vrstu resursa ili trgovačke robe u odnosu 2:1.

Prilikom te zamene morate uvek da menjate isti tip resursa ili trgovačke robe. Kombinacije karata nisu dozvoljene. Tako npr. možete u bilo kom trenutku do kraja poteza da menjate dve karte sa papirom za jednu kartu sa željenim resursom ili sa željenom trgovačkom robom.

## Trgovačka luka (Trgovska luka) (2x)

Svakom igraču možete da ponudite po jednu kartu sa resursima. U zamenu mora da vam da jednu svoju kartu trgovačke robe po želji, ako ima takvih karata.

Ovu prednost možete da iskoristite dok ste na potezu. Međutim, sa svakim igračem možete da se menjate samo jednom, a odabrani igrač sam bira kartu koju će da vam da. Ako zamenu ponudite igraču koji nema karata sa trgovačkom robom, zamena otpada – niste dužni da mu date ponuđenu kartu sa resursima.

Autor: Klaus Teuber

Licenca: Catan GmbH © 2002, catan.de

© 1998, 2015 Kosmos Verlag, Stuttgart

Grafika: Michaela Kienle

Ilustracije: Michael Menzel

Oblikovanje figurica za igru: Andreas Klobber

Redakcija: Reiner Müller, Sebastian Rapp



Prvo srpsko izdanje:

© 2018 Igraljubka, Ljubljana

Prevod: Filip Baljkas i Klub „Astal“

Urednica: Katka Kranjc

Priprema za štampu: Aleksandar Ružičić

catan@astal.rs



# CATAN

— RAZŠIRITEV - PROŠIRENJE —

POMORCI

# POMORCI



„Pomorci“ se naravno mogu kombinovati sa ostalim ekspanzijama!



Sa ekspanzijom „Pomorci“ svet naseljenika ostrva Katana postaje još više raznolik. U osam dodatnih scenarija, igrači će naučiti da upravljaju brodovima i da počnu da napuštaju obale Katana. Prvo su se iskrcali na obližnja ostrva što im je probudilo komercijalne i istraživačke apetite. Probijaju se kroz neprobojne pustinje, pronalaze davno izgubljene rođake, susreću se sa piratima koje pobeđuju u teškim borbama – dok konačno ne izgrade čuda Katana.

Mnogo novih mogućnosti istraživanja i stvaranja svetova omogućavaju brodovi: od mnogo malih ostrva ili više većih ostrva, sa poznatim ili nepoznatim oblastima koje treba otkriti.

# CATAN

Junior

Najpoznatije ostrvo svih vremena sada mogu, čak i bez pomoći roditelja, naseljavati najmladji! Igrači su gusari koji grade utvrđenja. Ali ako želite da postanete slavni gusar trebaće vam kvalitetna oprema koju možete dobiti u trgovini sa drugim gusarima ili kupiti na pijaci. Uprkos činjenici da su pravila jednostavnija i likovi dečiji, autor je uspeo da zadrži genijalnu mehaniku originalne igre, njenu kompleksnost i zabavu. Ovo je odlična igra za decu koja će se svideti čak i onima koji se sa

Katanom sreću po prvi put.

Za 2 do 4 mala gusara, starija od 6 godina.

U igri ćete uživati oko pola sata.



# CATAN

## EKSPANZIJA

### GRADOVI I VITEZOV

#### KOMPONENTE

- 3 kartonska okvira i u njima:  
4 tablice unapređivanja gradova  
4 x 15 pločica unapređenja gradova  
tabla napretka varvarske horde  
četiri karte Cenovnik
- Komplet od 96 karata, od toga:  
3 x 12 karata trgovačke robe  
6 karata „Heraj Katana“ („Rešitelj Katana“)  
3 x 18 karata razvoja
- 4 kompleta figurica, u svakom kompletu po:  
6 vitezova  
6 kaciga  
3 gradske zidine  
3 metropole
- Dodatne figurice:  
trgovac  
crvena kockica sa tačkama  
kockica događaja sa simbolima  
varvarska flota
- Pravila

#### SADRŽAJ

Pregled igre i postavka table za prvu partiju	strane 2 i 3
Postavka ostrva	strana 4
Priprema igre	strana 4
Kratak pregled toka igre	strana 5
Detaljan pregled toka igre	strana 5
Trgovina	strana 6
Gradnja	strana 6
Unapređivanje gradova	strana 7
Karte razvoja	strana 7
Viteške akcije	strana 8
Borba protiv varvarske horde	strana 8
Trgovac	strana 9
Kraj igre	strana 9
Igra sa ekspanzijom Pomorci	strana 9
Almanah karata razvoja	strana 10
Nauka (zeleno)	strana 10
Politika (plavo)	strana 10
Trgovina (žuto)	strana 11

## Objašnjenje uz nova izdanja igre Catan

Cela serija igre Catan, odnosno ranije Naseljenici ostrva Catan, zajedno sa ekspanzijama i ekstenzijama je od 1995. godine više puta menjana. Poslednja izmena bila je 2015. godine kada je promenjen izgled kutije i dizajn komponenata - polja, karata itd. U svemu drugome verzija 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 Catan, pošaljite nam e-mail na [catan@astal.rs](mailto:catan@astal.rs)