

KLAUS TEUBER

CATAN®

POMORCI

EKSPANZIJA

PRAVILA



Sadržaj

Krenite u nova otkrića!	2	Kroz pustinju	14
Komponente	3	Izgubljeno pleme	16
Cilj igre	3	Tkanina za Katan	18
Opšta pravila	4	Gusarska ostrva	20
Ka novim obalama	8	Čuda Katana	22
Četiri ostrva	10	Novi svet (slobodna igra)	24
Maglena ostrva	12		

Umesto da čitate pravila
pogledajte video sa
uputstvima za igru





Krenite u nova otkrića!

Naselili ste ostrvo Katan, izgradili naselja i gradove, ali okolna mora su i dalje neistražena. Pripremite svoje brodove i otisnite se na more da otkrijete nova ostrva. Koje resurse ćete tamo pronaći? Nećete uvek moći to da predvidite. Pobedite gusare, sprijateljite se sa pripadnicima Izgubljenog plemena, pronađite put kroz gustu maglu i nastanite se na ostrvima bogatim zlatom. Zaplovite i postavite kurs ka uzbudljivim avanturama u svetu Katana!

Sa ovom ekspanzijom možete igrati kampanju, koja se sastoji od osam scenarija ili samostalno otkrivati svet pomoraca Katana u slobodnoj igri (Novi svet, na strani 24).

Ukoliko igrate kampanju, trebalo bi da igrate scenarije navedenim redosledom, pošto se u kasnijim scenarijima dodaju nova i složenija pravila.

Napomena o različitim izdanjima

CATAN - osnovna igra, ekspanzije i dodaci menjani su više puta od prvog izdanja 1995. godine. Igre u trenutnom izdanju mogu se kombinovati sa svim izdanjima od 2003. godine (sa plastičnim figurama), jer im je sadržaj isti. Različita izdanja imaju različita grafička rešenja koja ne utiču na igrivost. To znači da su sva izdanja igre CATAN, njenih ekspanzija i dodataka koja sadrže plastične figure međusobno kompatibilna. Pojedinačni kompleti karata dostupni su na catanshop.de.

Izdanja objavljena od 1995. do 2002. godine (sa drvenim figurama) mogu se kombinovati sa aktuelnim izdanjem samo u ograničenom obimu, pošto su napravljene značajne izmene u komponentama u izdanju iz 2003. godine. Kombinovanje ovih izdanja omogućava CATAN – *Kompatibilitäts-Kit*, koji možete naručiti preko catanshop.de.

Ukoliko posedujete igre različitih izdanja ili imate još pitanja vezanih za kompatibilnost različitih izdanja igre CATAN i njenih ekspanzija i dodataka pišite nam na catan@mipl.rs. Rado ćemo vam pomoći da pronađete rešenje.

© 1997, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Nemačka.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Dalji razvoj igre CATAN: Benjamin Teuber
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes
Ostale ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Dizajn figura: Andreas Klover
3D-grafika: Andreas Resch
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Projekt menadžer i urednik: Tina Landwehr-Rödde
Urednici: Jasmin Balle, Arnd Fischer
Urednik prvog izdanja: Reiner Müller
Razvojni tim: Jasmin Balle, Arnd Beenen,
Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund,
Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin,
Anne Reynolds, Az Sperry.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN logo, CATAN Sunce, CATAN brend logo i CATAN šestougaoni simbol su registrovani zaštitni znakovi kompanije CATAN GmbH (catan.com) u različitim oblastima širom sveta. Sva prava zadržana.

Proizvedeno u NEMAČKOJ

Posebno zahvaljujemo: Brea Blankenfeld, Pete Fenlon,
Sebastian Castro Casas, Nadine Fiedler, Caro Fischer,
Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch,
Kelli Schmitz i Guido Teuber.

Treće srpsko izdanje © 2025 Igraljub d.o.o.
Radegunda 55, 3330 Mozirje, Slovenija.

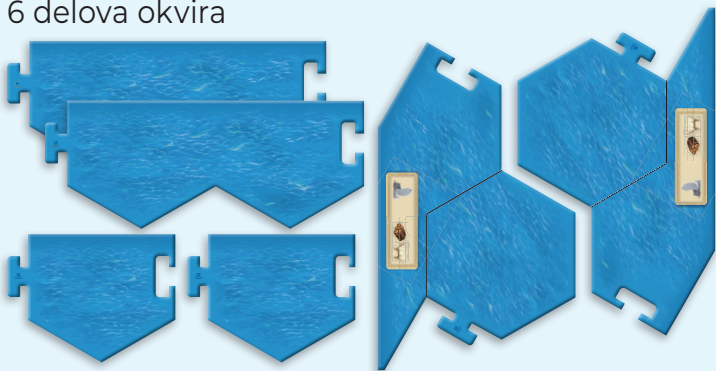
Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL,
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
catan@mipl.rs
www.drustveneigre.rs





Komponente

6 delova okvira



60 brodova

(15 po boji)



10 tokena luka



5 x 3:1 i po jedna specijalizovana luka za svaku vrstu resursa

30 šestougaoih polja



19x more, 2x brdo, 2x planina, 2x zlatna reka, 2x pustinja, 1x njiva, 1x šuma, 1x pašnjak

6 Cenovnika

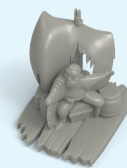
(uključujući Cenovnike neophodne za dodatak za 5. i 6. igrača)

Cenovnik	
Put	
Brod	
Naselje	
Grad	
Razvojna karta	

10 numerisanih tokena



1 figura gusara



7 karata čuda Katana (uključujući Svetionik i Veliku biblioteku iz dodatka za 5. i 6. igrača)



50 tokena
Katan



Poledina: Tkanina

12 gusarskih utvrđenja
(3 po boji)



4 tokena u bojama
igrača



5 tokena
Veliki zid



2 tokena
Veliki most



Cilj igre

U ekspanziji Pomorci za društvenu igru CATAN u različitim scenarijima imaćete različite zadatke koji donose bodove. Dostignite broj bodova naveden u scenariju da biste pobedili. Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi potreban broj bodova i igra se odmah završava.

Napomena: Prvo pročitajte opšta pravila. Ona se odnose na svih osam scenarija i slobodnu igru.



Opšta pravila

Pravila ekspanzije Pomorci

U suštini, igra se po pravilima CATAN – osnovne igre.

Dodaju se nova pravila za ekspanziju Pomorci. U nekim scenarijima koriste se posebna pravila koja su dodatno objašnjena u tim scenarijima.

Možete igrati CATAN – Pomorce kao *slobodnu igru* po sopstvenoj želji, a pravila i strukturu možete pronaći na strani 24. Ili možete da igrate jedan od osam scenarija. Preporučujemo vam da ih igrate navedenim redosledom. Scenariji se nadovezuju jedni na druge i formiraju priču koja će vam dočarati kakve vas avanture očekuju u morima oko ostrva Katan.

Komponente i priprema scenarija

Za sve scenarije potrebne su vam komponente iz osnovne igre CATAN, uključujući delove okvira. Detaljan pregled potrebnih komponenti za svaki scenario možete pronaći u tabeli sa komponentama odgovarajućeg scenarija.

Napomena: Nakon završetka igre, možete lako da razdvojite komponente osnovne igre i ekspanzije, pošto su šestougaona polja i numerisani tokeni ekspanzije Pomorci označeni simbolom .

Ovaj simbol se nalazi u donjem levom uglu prednje strane šestougaonih polja i na zadnjoj strani numerisanih tokena.

Sastavite delove okvira kao što je prikazano na slici koja odgovara scenariju koji ste odabrali.

Pažnja: Šest delova okvira iz osnovne igre CATAN okrenite licem prema dole, tako da se na njima ne vide luke.

Sastavljanje okvira je zaista jednostavno ako delove okvira iz osnovne igre CATAN ubacite odozgo u one iz ekspanzije Pomorci. Ukoliko pokušate obrnuto da sastavite delove okvira postoji velika verovatnoća da ćete ih oštetiti.

U ekspanziji Pomorci postoje dve različite vrste šestougaonih polja - morska (more) i kopnena (brdo, planina, njiva, šuma, pašnjak, zlatna reka i pustinja). Postavite kopnena i morska polja u okvir kao što je prikazano na odgovarajućoj slici.

Na kopnena polja postavite numerisane tokene kao što 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. Ukoliko nasumično postavljate luke uradite sledeće:

Odvojite tokene luka koje su vam potrebne za taj scenario, promešajte ih licem nadole i složite ih na gomilu. Iz tako formirane gomile uzimate tokene sa vrha i postavljate ih nasumičnim redosledom na za to namenjena mesta na tabli za igru. Kada postavite sve tokene luka, okrenite ih licem nagore.



Izgradnja i funkcija brodova

Izgradnja brodova

Brodovi se postavljaju na isti način na koji se postavljaju i putevi, iako ćete brodove (za razliku od puteva) kasnije moći da pomerate.

Brod možete postaviti između dva morska polja (= morski put) ili na stazu između morskog i kopnenog polja (na obalu, = obalski put).

Svoj brod igrač može da postavi tako da se nadovezuje na njegovo naselje ili grad i/ili da se nadovezuje na njegov već postavljeni brod (dozvoljena su grananja).

Na svakom morskom putu može se nalaziti samo jedan brod, a na svakom obalskom putu može se nalaziti ili jedan brod ili jedan put, ali ne i oba.

Nije dozvoljeno da postavite put tako da se nadovezuje na brod i obrnuto. Brod ne može da se postavi tako da se nadovezuje na put. Putevi mogu da se povežu sa brodovima (i obrnuto) samo u slučaju kada je na kraju puta izgrađeno naselje ili grad, pa onda uz to naselje/grad postavljen brod.

Funkcija brodova

Brodovi imaju istu funkciju na moru kao i putevi na kopnu. Brod povezuje dva susedna raskršća (mesto gde se spajaju tri polja). Više brodova u nizu (plovni put) povezuju ostrva jedna sa drugim.

Igrač koji izgradi plovni put koji počinje od njegovog naselja/grada 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.

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.



Brod

Cena izgradnje: 1x drvo + 1x vuna



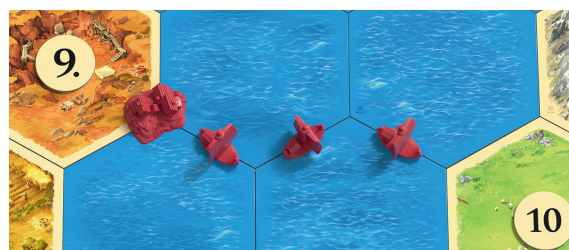
Primer: Crveni igrač je izgradio naselje sa brodom na morskom putu i naselje sa brodom na obalskom putu.



Primer: Crveni igrač ne može da postavi brod tako da se nadovezuje direktno na put.



Primer: Crveni igrač je ovde razgranao plovni put da bi gradio u drugom pravcu.



Primer: Crveni igrač je plovnim putem stigao do pašnjaka i sada tu može da izgradi novo naselje.



Pomeranje brodova

Više brodova postavljeno u niz čine plovni put.

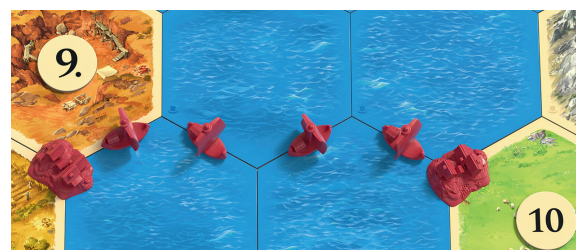
Plovni put koji povezuje dva vaša naselja i/ili grada je zatvoreni plovni put.

Plovni put koji ne povezuje dva vaša naselja i/ili grada je otvoreni plovni put. Poslednji postavljeni brod otvorenog plovnog puta možete pomeriti i postaviti na drugo mesto gde se, u skladu sa pravilima, može izgraditi novi brod.

Ne možete pomerati nijedan brod koji je deo zatvorenog plovnog puta.

Ovo pravilo važi čak i ako neki drugi igrač izgradi naselje na raskršću zatvorenog plovnog puta. Na taj način se prekida trgovački put, ali naselja na krajevima plovnog puta ostaju povezana, a plovni put se i dalje smatra zatvorenim.

Na svom potezu možete pomeriti samo jedan brod. Međutim, ne možete pomeriti brod na potezu u kom ste ga izgradili. Ukoliko imate više mogućnosti (dva ili više otvorena plovna puta), možete birati koji ćete brod pomerati.



Primer: Crveni igrač ne može da pomeri nijedan brod jer je ovo zatvoreni plovni put.



Primer: Crveni igrač ima dva otvorena plovna puta, tako da može pomeriti brod označen strelicom na pozicije označene zelenom kvačicom.

Brođovi i putevi

Najduži trgovački put

Prilikom određivanja najdužeg trgovačkog puta računaju se i putevi i brođovi. Igrač koji ima najduži neprekinuti niz uzastopnih puteva i/ili brođova dobija posebnu kartu *Najduži trgovački put*, koja donosi dva boda.

Napomena: Brođovi i putevi se smatraju povezanim samo ako se između njih nalazi naselje ili grad.

Razvojna karta Gradnja puteva

Kada odigrate razvojnu kartu Gradnja puteva možete besplatno da izgradite ili dva puta, ili dva brođova, ili jedan put i jedan brod.



Primer: Crveni igrač ima najduži trgovački put - četiri brođova i dva puta. Da bi spojio dva brođova sa leve strane sa trgovačkim putem, morao bi da izgradi naselje na označenom raskršću.

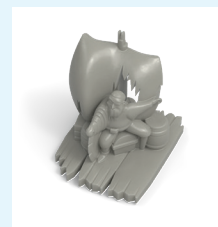


Gusari

Na početku igre, gusari se nalaze na morskom polju obeleženim simbolom X u opisu scenarija. Gusari se aktiviraju kada dobijete „7” na kockicama ili kada odigrate kartu Vitez. Gusari se uvek postavljaju na sredinu morskog polja, a ne na raskršća. Igrač koji je aktivirao gusare može da bira na koje polje će ih premestiti.

Nakon toga mora da ukrade jednu kartu resursa iz ruke igraču koji ima barem jedan brod na susednom morskom ili obalskom putu. Ukoliko više igrača ima brodove na susednim morskim i obalskim putevima, onda može da bira kom igraču će ukrasti kartu iz ruke.

Dokle god se gusari nalaze na nekom morskom polju, na susedne morske i obalske puteve (šest ivica tog polja) ne možete postaviti brod, niti ga pomeriti sa njih. Ovo pravilo ne utiče na ostale brodove. Gusare, takođe, možete postaviti na okvir.



Gusari i lopov

Na početku igre, lopov se nalazi na polju koje je navedeno u opisu scenarija.

Kada dobijete „7” na kockicama možete aktivirati ili gusare ili lopova. Jednu od te dve figure morate premestiti.

Lopova možete premestiti na bilo koje kopneno polje, čak i preko mora, osim ukoliko pravila scenarija ne nalažu drugačije. U suprotnom važe pravila osnovne igre CATAN.

Kada odigrate kartu Vitez, možete birati da li ćete aktivirati lopova ili gusare. Primenjuju se sva prethodno navedena pravila.

Novo šestouglaono polje: zlatna reka

Novo polje u igri je *zlatna reka* koje proizvodi zlato.

Međutim, zlato postoji samo kao valuta za razmenu – ne postoje karte resursa *zlato*!

Kada na kockicama dobijete broj koji se nalazi na zlatnoj reci, svi igrači koji imaju naselje koje se graniči sa njom uzimaju jednu kartu resursa po svom izboru. Ukoliko imate više naselja uzimate po jednu kartu resursa za svako naselje.

Ukoliko imate grad koji se graniči sa zlatnom rekam, uzimate dve karte resursa, po svom izboru. To mogu biti dve iste ili dve različite karte resursa. Ukoliko imate više gradova uzimate po dve karte resursa za svaki grad.



Kraj igre

Igra se završava kada neki igrač na svom potezu sakupi broj bodova neophodan za pobedu, koji je naznačen u opisu scenarija. Taj igrač je pobednik.

Scenario 1: Ka novim obalama



Nakon duge plovidbe stigli ste do obala Katana gde ste osnovali svoja prva naselja. Pošto ste okruženi vodom, neophodno je da izgradite luke i razvijate nove tipove brodova, podesnije za morsku plovidbu. Najhrabriji među vama, željni pustolovine, krenuli su da istražuju okolna mora. Nedugo

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	13	2	1
pustinja	-	3	2
zlatna reka	2	4	3
brdo	4	5	3
šuma	3	6	2
pašnjak	5	8	3
njiva	4	9	2
planina	4	10	3
11		11	2
12		12	1
ukupno	35	ukupno	22

Luke:
5 x specijalizovana luka
3 x 3:1 luka

Dodatne komponente:
18 tokena Katan



Postavka

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.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na veliko ostrvo, kao što je objašnjeno u osnovnoj igri CATAN. Ukoliko ste postavili naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja.

Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na pustinja (u igri sa tri igrača na polju brda sa numerisanim tokenom 12), a gusari na morskom polju koje je obeleženo simbolom X.

Dodatni bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na nekom malom ostrvu dobijate dva dodatna boda! Kada izgradite naselje postavite pored njega dva tokena Katan (to naselje ukupno donosi tri boda). Za ovo „prvo naselje” nije bitno da li su na tom ostrvu drugi igrači već izgradili naselja ili ne.



zatim pojavile su se glasine da je nedaleko otkriven arhipelag manjih ostrva, a na nekim od njih je pronađeno zlato. Pošto je zlato veoma cenjeno na Katanu, opremili ste brodove i otisnuli se na more kako biste pronašli ostrva sa zlatom.

šestougaona polja		numerisani tokeni	
	komada		komada
more	14	2	2
pustinja	1	3	3
zlatna reka	2	4	3
brdo	5	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	5	9	3
planina	5	10	3
njiva	5	11	3
planina	5	12	1
ukupno	42	ukupno	27



Luke:
5x specijalizovana luka
4x 3:1 luka

Dodatne komponente:
24 tokena Katan

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 14 bodova. Taj igrač je pobjednik.

Nasumična postavka

Veliko ostrvo

Promešajte kopnena polja koja čine veliko ostrvo i nasumično ih postavite. Odgovarajuće numerisane tokene i tokene luka, takođe, nasumično postavite. Numerisani tokeni sa crvenim brojevima ne smeju da se nalaze na susednim poljima.

Mala ostrva

Promešajte kopnena polja koja čine mala ostrva (uokvirena oblast), licem nadole, i nasumično ih postavite, a potom ih okrenite. Na isti način postavite numerisane tokene. Tokeni sa crvenim brojevima ne smeju da se nalaze na susednim poljima.

Scenario 2: Četiri ostrva



Nije prošlo mnogo vremena, a već ste postali iskusni pomorci. Jednog dana stižete do grupe ostrva dalje na zapadu, koja su poznata kao Četiri ostrva. Na njima otkrivате plodne njive, zelene pašnjake, guste šume i bogata nalazišta rude. Dižete prva naselja, ali radoznalost vas tera dalje. Šta ćete naći

šestougaona polja		numerisani tokeni	
	komada		komada
more	15	2	1
pustinja	-	3	2
zlatna reka	-	4	2
brdo	4	5	3
šuma	4	6	2
pašnjak	4	8	2
njiva	4	9	3
planina	4	10	2
		11	2
		12	1
ukupno	35	ukupno	20

Luke:
5x specijalizovana luka
4x 3:1 luka

Dodatne komponente:
18 tokena Katan



Postavka

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.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Svoja prva dva naselja možete postaviti na ostrva po svom izboru. Možete postaviti oba naselja na

isto ostrvo ili na dva različita ostrva. Na početku igre možete imati jedno ili dva *matična* ostrva. Ostala ostrva (na koja niste postavili naselje) su *strana* ostrva za vas. Ukoliko ste postavili naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja.

Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na polju sa numerisanim tokenom 12, a gusari na morskom polju koje je obeleženo simbolom X.



na drugim ostrvima? Pošto svi imate ambiciju da istražite sva četiri ostrva, ubrzo počinje uzbudljiva trka za naseljavanje preostalih ostrva.

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	12	2	1
pustinja	-	3	2
zlatna reka	-	4	3
brdo	4	5	3
šuma	5	6	2
pašnjak	5	8	2
njiva	5	9	3
planina	4	10	3
11		11	3
12		12	1
ukupno	35	ukupno	23

Luke:
5x specijalizovana luka
4x 3:1 luka

Dodatne komponente:
24 tokena Katan



Dodatni bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na nekom *stranom* ostrvu dobijate dva dodatna boda! Kada izgradite naselje postavite pored njega dva tokena Katan (to naselje ukupno donosi tri boda). Za ovo „prvo naselje” nije bitno da li su na tom ostrvu drugi igrači već izgradili naselja ili ne.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 13 bodova. Taj igrač je pobjednik.

Nasumična postavka

Konture četiri ostrva ne smete menjati. Ukoliko želite, možete izmeniti raspored kopnenih polja unutar kontura, tokena luka i numerisanih tokena. Pazite da šume i pašnjaci ne dobiju numerisane tokene sa previše slabim brojevima.

Scenario 3: Maglena ostrva



Otkrili ste nova ostrva na severozapadu koja ste nazvali Maglena ostrva jer se između njih proteže misteriozno područje, uglavnom prekriveno gustom maglom. Neustrašivi pomorci koji su se odvažili da preplave Magleno more doneli su priče o skrivenim plodnim ostrvima i legendarnoj zlatnoj

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	18	2	-
pustinja	-	3	3
zlatna reka	2	4	2
brdo	4	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	4	9	3
planina	4	10	2
11	4	11	3
12	4	12	2
ukupno	42	ukupno	24



Luke:
5x specijalizovana luka
3x 3:1 luka

Postavka

Oba velika ostrva (sa lukama) i morska polja postavite kao što je prikazano na slici. Promešajte preostala šestougaona polja koja su namenjena neistraženoj teritoriji i stavite ih licem nadole na njihova mesta. Numerisane tokene za ova polja, takođe, promešajte i stavite licem nadole u gomilu, pored table za igru.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na dva velika ostrva. Ukoliko ste postavili naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja.

Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na polju sa numerisanim tokenom 12, a gusari na morskopolju koje je obeleženo simbolom X.



zemlji. Avanturistički duh je proradio u vama. Opremate svoje brodove namirnicama i otiskujete se prema tajanstvenom moru kako biste naselili nova ostrva. Šta ćete otkriti u magli?

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	15	2	1
pustinja	-	3	3
zlatna reka	2	4	3
brdo	5	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	5	9	3
planina	5	10	3
11	5	11	3
12	5	12	2
ukupno	42	ukupno	27



Otkrivanje novih teritorija

Ukoliko postavite brod ili put na obalski put ili stazu koja vodi do polja u neistraženoj teritoriji, odmah okrenite to polje. Ukoliko ste otkrili morsko polje, ništa se ne dešava. Međutim, ukoliko ste otkrili kopneno polje, postavite na njega numerisani token sa vrha gomile. Takođe, uzmite i jednu kartu resursa koji to polje proizvodi.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 12 bodova. Taj igrač je pobjednik.

Nasumična postavka

Konture velikih ostrva ne smete menjati. Ukoliko želite, možete izmeniti raspored kopnenih polja unutar kontura, tokena luka i numerisanih tokena. U ovom scenariju je dozvoljeno da se tokeni sa crvenim brojevima nalaze na susednim poljima.

Scenario 4: Kroz pustinju



Daleko na zapadu otkrili ste novo veliko ostrvo. Nazvali ste ga Pustinjsko ostrvo pošto velika pustinjska oblast na severozapadu razdvaja ostrvo na dva dela. Ubrzo nakon što ste izgradili prva naselja na većem delu ostrva, izviđači su otkrili plodnu zemlju sa druge strane pustinja. Istovremeno,

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	10	2	1
pustinja	3	3	2
zlatna reka	2	4	3
brdo	3	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	4	8	3
njiva	4	9	3
planina	4	10	2
		11	1
		12	1
ukupno	35	ukupno	22

Luke:
5x specijalizovana luka
3x 3:1 luka

Dodatne komponente:
24 tokena Katan



Postavka

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.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Pustinjska oblast deli veliko ostrvo na uski kopneni pojas (vidi crveni okvir u gornjem levom uglu) i ostatak velikog ostrva. Svoja prva dva

naselja (i puteve/brodove) morate postaviti na veliko ostrvo, ispod ili desno od pustinjske oblasti. Mala ostrva (takođe uokvirena crvenom bojom) i odvojeni kopneni pojas na severozapadu smatraju se *stranim* ostrvima.

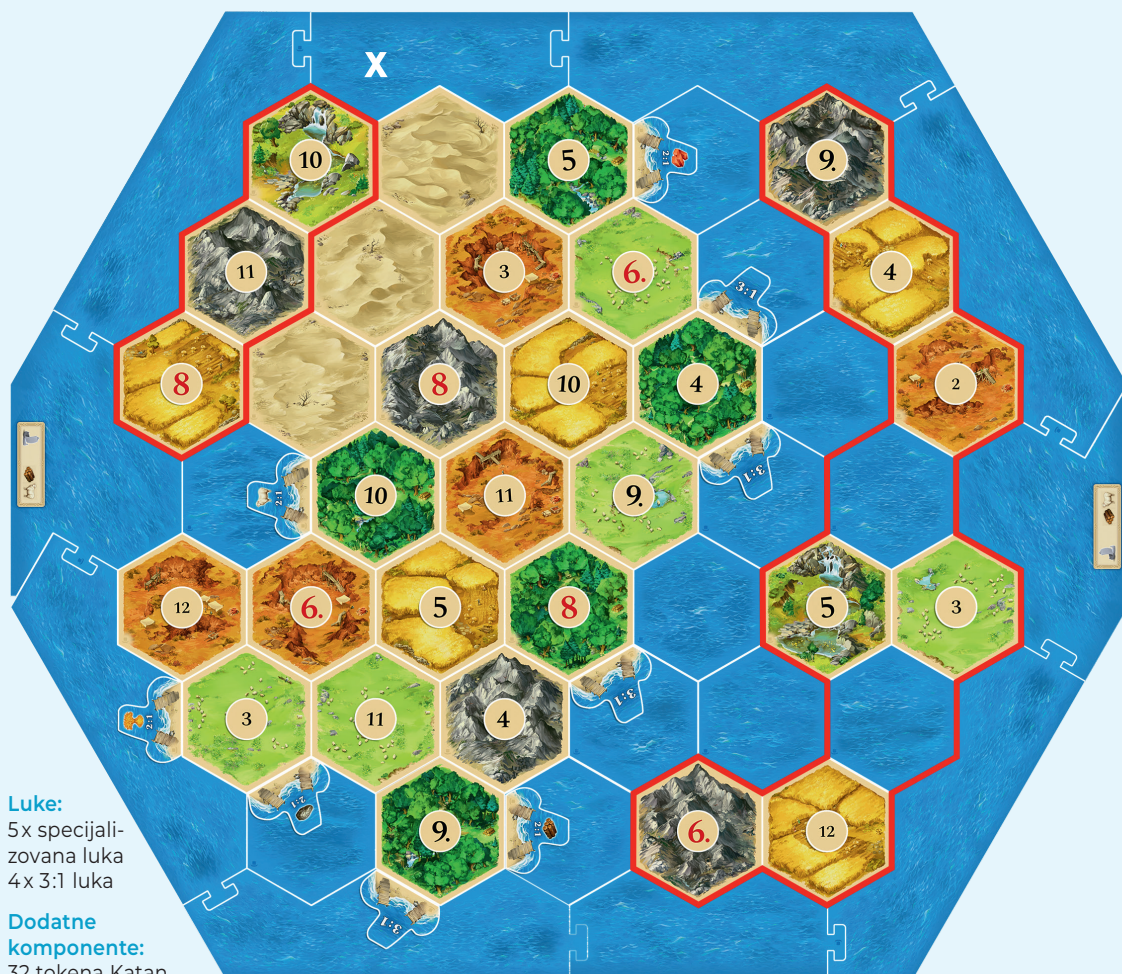
Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na bilo kojoj od tri pustinja, a gusari na morskom polju koje je obeleženo simbolom X.



brodovi su na istoku otkrili manja ostrva sa bogatim nalazištima zlata i rude. Najodvažniji biraju put kroz nemilosrdnu pustinju, dok drugi pokušavaju da prvi stignu do malih ostrva kako bi tamo izgradili naselja.

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	12	2	1
pustinja	3	3	3
zlatna reka	2	4	3
brdo	5	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	5	9	3
planina	5	10	3
11	5	11	3
12	5	12	2
ukupno	42	ukupno	27



Dodatni bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na nekom stranom ostrvu dobijate dva dodatna boda! Kada izgradite naselje, postavite pored njega dva tokena Katan (to naselje ukupno donosi tri boda). Za ovo „prvo naselje” nije bitno da li su na tom ostrvu drugi igrači već izgradili naselja ili ne.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 14 bodova. Taj igrač je pobjednik.

Nasumična postavka

Šestougaona polja, tokene luka i numerisane tokene velikog ostrva (osim tri polja levo od pustinjske oblasti) možete nasumično postaviti. Takođe, možete nasumično postaviti i šestougaona polja i numerisane tokene malih ostrva i kopnenog pojasa sa druge strane pustinjske oblasti. Tokeni sa crvenim brojevima ne smeju da se nalaze na susednim poljima, niti na poljima zlatna reka.



Scenario 5: Izgubljeno pleme

Daleko na jugu, otkrili ste dugačko, usko ostrvo. Ubrzo ste izgradili prva naselja na njemu i dok ste istraživali okolne vode, naišli ste na mala, naseljena ostrva. Prilikom prvog susreta sa njihovim stanovnicima bilo je očigledno da stranci govore sličnim jezikom kao i vi, i da znaju iste legende kao i vi. Ispostavilo se da su oni zapravo potomci pomoraca čiji se brod izgubio u oluji tokom ekspedicije koja je prva otkrila ostrvo Katan, pre više stotina godina. Ponovni susret sa srodnicima sa ostrva Katan pričinjava im veliko zadovoljstvo. Pripadnici Izgubljenog plemena, kako ste ih nazvali, vrlo su velikodušni prema vama, svojim novim susedima. Zahvaljujući njihovoj pomoći i poklonima vaša naselja će brzo napredovati.

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	19	2	1
pustinja	3	3	2
zlatna reka	2	4	2
brdo	5	5	2
šuma	5	6	2
pašnjak	5	8	2
njiva	5	9	2
planina	5	10	2
njiva	5	11	2
planina	5	12	1
ukupno	49	ukupno	18



Luka: 5x specijalizovana luka, 1x 3:1 luka
Dodatne komponente: 4 razvojne karte, 8 tokena Katan



Postavka

Postavite scenario kao što je prikazano na slici sa prethodne strane.

*Napomena: Na mala ostrva **ne** postavljate numerisane tokene.*

Postavite osam tokena Katan na označena mesta. Promešajte šest tokena luka licem nadole i postavite ih na obeležena mesta. Zatim ih okrenite. Uzmite četiri karte sa vrha špila razvojnih karata, koji ste prethodno promešali, i stavite ih licem nadole na označena mesta.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na veliko ostrvo, kao što je objašnjeno u osnovnoj igri CATAN. Ukoliko ste postavili naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja. Tokom igre, ne mogu se graditi naselja na malim ostrvima koja ne proizvode resurse.

Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na bilo kojoj od tri pustinje, a gusari na morskom polju koje je obeleženo simbolom X.

Kada bacite „7”, možete aktivirati ili gusare ili lopova. Lopova ne možete premestiti na mala ostrva. Kada lopov napusti pustinju na kojoj se nalazio na početku igre, više se ne može vratiti na nju.

Pokloni

Pokloni Izgubljenog plemena sastoje se od dodatnih bodova (tokeni Katan), razvojnih karata i tokena luka.

Dodatni bodovi

Igrač koji prvi postavi brod na obalski put na kojem se nalazi token Katana, može uzeti taj token i staviti ga ispred sebe, licem nagore. Svaki token Katana donosi jedan bod. Kada uzmete token, ne postavljate novi token umesto njega.

Razvojne karte

Igrač koji prvi postavi brod na obalski put na kojem se nalazi razvojna karta, može uzeti tu razvojnu kartu. Može je koristiti kao razvojnu kartu koju je kupio, i za nju važe pravila opisana u osnovnoj igri CATAN.

Luke

Igrač koji prvi postavi brod na obalski put na kojem se nalazi token luke, može uzeti taj token.

Ukoliko ima naselje na obali igrač mora odmah da postavi token luke na obalski put pored tog naselja. Ukoliko ima više naselja na obali, može izabrati gde će postaviti luku.

Pored svakog naselja na obali može se nalaziti samo jedna luka.

U slučaju da nema naselje na obali (ili se pored njega već nalazi luka), igrač može staviti ovaj token luke ispred sebe dok ne izgradi novo naselje.

Kada postavi luku, može je odmah koristiti, čak i u istom potezu.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 13 bodova. Taj igrač je pobednik.

Nasumična postavka

Šestougaona polja i numerisane tokene velikog ostrva možete nasumično postaviti. Međutim, vodite računa da ne postavite numerisane tokene sa previše dobrim brojevima (5, 6, 8, ili 9) na tri kopnena polja uz desnu obalu velikog ostrva.



Na svom putovanju na zapad, nailazite na nova ostrva koja su nastanjena pripadnicima izgubljenog plemena. Njihove veličanstvene tkanine i raskošni odevni predmeti su vas očarali. Pleme je vekovima usavršavalo umetnost izrade tkanina. Pošto vaša odeća nije ni približno tog kvaliteta, veoma brzo ste uspostavili trgovinu sa selima izgubljenog plemena.

Luke:
5x specijalizovana luka
4x 3:1 luka

Dodatne komponente:
50 tokena tkanina

Postavite scenario kao što je prikazano na slici. Promešajte tokene luka, licem nadole, i postavite ih na obeležena mesta. Zatim ih okrenite. Postavite po dva numerisana tokena na svako od četiri mala ostrva, na označena mesta (svaki numerisani token predstavlja selo Izgubljenog plemena). Pored svakog sela postavite po pet tokena tkanine. Preostalih 10 tokena tkanine postavite pored table za igru, kao zajedničke zalihe.

Prva dva naselja postavljate na velika ostrva, kao što je objašnjeno u osnovnoj igri CATAN. Nakon što svi igrači postave drugo naselje, kreće 3. krug postavljanja. Počevši od igrača koji je posljednji postavio drugo naselje, pa u smeru kretanja kazaljke na satu – svi postavljaju i treće naselje. Početne karte resursa uzimate na osnovu svog trećeg naselja. Ukoliko ste postavili naselje



na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja. Tokom igre, ne mogu se graditi naselja na malim ostrvima.

Trgovina tkaninom

Čim izgradite plovni put između svog naselja/grada i sela Izgubljenog plemena uspostavili ste „trgovinske odnose” sa ovim selom i možete odmah uzeti jedan token tkanine iz njegovih zaliha.

Svaki put kada na kockicama dobijete broj tog sela, uzimate još jedan token tkanine. Ukoliko je više igrača uspostavilo trgovinu sa istim selom, svaki put kada na kockicama dobijete broj tog sela, svi uzimaju po jedan token tkanine iz zaliha ovog sela. Ukoliko nema dovoljno tokena u zalihama sela za sve igrače, uzimate tokene iz zajedničkih zaliha.

Ukoliko više nema tokena tkanine pored sela, kada na kockicama dobijete njegov broj, niko ne dobija tkaninu iz tog sela. Nemojte uzimati tokene tkanine iz zajedničkih zaliha.

Svaka dva tokena tkanine donose jedan bod. Da biste lakše pratili koliko imate bodova, svaki drugi token tkanine koji uzmete okrenite na Katan stranu.

Pomeranje brodova

Kada uspostavite trgovački put između svog naselja/grada i sela Izgubljenog plemena, taj plovni put se smatra zatvorenim. To znači da više ne smete pomerati brodove koji su deo tog plovnog puta. Ovo važi čak i kada se isprazni zaliha tokena u selu.

Gusari/lopov

U ovom scenariju koriste se i gusari i lopov. Na početku igre, lopov se nalazi na njivi sa numerisanim tokenom 12, a gusari na morskom polju koje je obeleženo simbolom X. Lopova ne možete premestiti na polja koja predstavljaju ostva Izgubljenog plemena.

Sledeći izuzeci se primenjuju u ovom scenariju:

Gusare mogu aktivirati samo igrači koji su izgradili bar jedan trgovački put između svog naselja/grada i sela Izgubljenog plemena. Ukoliko

premeštate gusare, možete ili da ukradete jednu kartu resursa ili da ukradete jedan token tkanine od bilo kog igrača koji ima brod na susednom morskom ili obalskom putu.

Najduži trgovački put

U ovom scenariju ne koristi se posebna karta *Najduži trgovački put*.

Kraj igre

Postoje dve opcije:

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 14 bodova. Taj igrač je pobednik.

Igra se završava čim ostanu samo tri sela sa tokenima tkanine. Pobednik je igrač koji je sakupio najviše bodova. U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji ima više tokena tkanine.

Nasumična postavka

Šestougaona polja i numerisane tokene dva velika ostrva možete nasumično postaviti. Položaj i numerisane tokene četiri mala ostrva ne smete menjati. Na početku igre, lopov se nalazi na bilo kom šestougaonom polju sa numerisanim tokenom 12.

Scenario 7: Gusarska ostrva



Gusari su napali vaše ostrvsko kraljevstvo. Kaoiskusni ratnici, gusari su lako potopili vaše trgovačke brodove i osvojili naselja na zapadnim ostrvima. Nakon što su pretvorili ova naselja u svoja utvrđenja, gusari nastavljaju sa napadima. Sada prete i istočnom ostrvu. Neumorno napadaju obalska naselja svojom flotom i kradu dragocene resurse. Da biste zaustavili drske gusare i oterali ih na otvoreno more, odlučili ste da izgradite ratnu flotu.

šestougaona polja		numerisani tokeni	
	komada		komada
more	19	2	1
pustinja	3	3	2
zlatna reka	2	4	3
brdo	5	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	5	9	3
planina	5	10	3
		11	2
		12	1
ukupno	49	ukupno	24



Luke: 5x specijalizovana luka, 3x 3:1 luka

Dodatne komponente: 12 gusarskih utvrđenja, 4 tokana u bojama igrača

Postavka

Postavite scenario kao što je prikazano na slici. Promešajte tokene luka licem nadole i postavite ih na obeležena mesta. Zatim ih okrenite.

Pažnja: Pašnjak na donjem ostrvu u sredini i brda na zapadnim ostrvima nemaju numerisane tokene na sebi i ne proizvode resurse.

Postavite naselja i brodove na veliko ostrvo kao što je prikazano na slici. Kao i uvek, na ovom os-

trvu možete normalno da gradite, sva ostala ostrva su gusarska ostrva.

Postavite četiri gusarska utvrđenja na zapadna ostrva, kao što je prikazano na slici. Svako gusarsko utvrđenje sastoji se od tri tokena Gusarsko utvrđenje i jednog naselja iste boje koje je postavljeno na njih, kao što je prikazano na slici.

Postavite tokene u bojama igrača na označena raskršća.



Pažnja: Ukoliko igrate sa tri igrača ne koristite poziciju belog igrača. Sve bele figure i tokene izbacite iz igre. U igri za tri igrača, izbacite sve razvojne karte Bod. U igri za četiri igrača, karte Bod ostaju u špil razvojnih karata, ali se koriste isto kao i karte Vitez.

U ovom scenariju ne koriste se posebne karte *Najduži trgovački put* i *Najveća armija*.

Karte Bod i Vitez iz špila razvojnih karata imaju novu funkciju u ovom scenariju i ne mogu se koristiti kao što je opisano u osnovnoj igri CATAN.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Pored naselja koje ste već postavili, postavite još dva naselja na veliko ostrvo, kao što je opisano u osnovnoj igri CATAN. Nakon završetka faze osnivanja, imaćete tri naselja na velikom ostrvu i jedno gusarsko utvrđenje, koje se ne računa kao naselje.

Gusari/lopov

U ovom scenariju lopov se ne koristi, a gusari predstavljaju gusarsku flotu. Na početku igre, gusarska flota nalazi se na morskom polju koje je obeleženo simbolom X.

Gradnja brodova

Možete graditi samo jedan plovni put koji vodi ka gusarskom utvrđenju u vašoj boji. Taj plovni put mora da krene iz vašeg naselja na obali velikog ostrva (obaveznog naselja) i da vodi preko raskršća sa tokenom u vašoj boji. Vaš plovni put ne sme da se grana, niti smete da ga nastavite dalje od gusarskog utvrđenja. Vaš plovni put mora biti izgrađen na najkraćoj trasi i ne sme da skreće kako bi blokirao druge igrače.

Dodatne plovne puteve možete graditi na desnoj obali velikog ostrva.

Ratni brodovi

Kad odigrate kartu Vitez (ili kartu Bod u igri za četiri igrača) možete pretvoriti krajnji „obični” brod plovnog puta (brod koji je najbliži naselju iz koga ste započeli plovni put) u ratni brod. Da biste ga obeležili kao ratni brod, položite ga na

bok. Odbacite odigranu razvojnu kartu.

Pažnja: Kada ispraznite špil razvojnih karata, nove razvojne karte ne mogu da se kupe. Odbačene karte ne ulaze ponovo u igru.

Gusarska flota

Gusarska flota kruži oko dva pustinja ostrva u smeru kretanja kazaljke na satu, kao što je prikazano na slici. Svaki put kad bacate kockice, a pre nego što uradite bilo šta drugo, gusarska flota se pomera za onoliko polja kolika je vrednost manjeg broja na kockicama. Ukoliko su oba broja na kockicama ista, koristite taj broj. Tek nakon toga igrači uzimaju karte resursa.

Napadi gusarske flote

Ukoliko gusarska flota završi svoj potez na polju koje se graniči sa nekim od vaših naselja ili gradova, smatra se da ste odmah napadnuti – pre nego što uzmete karte resursa ili primenite efekat bačene „7” na kockicama.

- Broj na kockici koji određuje koliko se gusarska flota kreće, takođe određuje i njenu snagu.
- Snaga napadnutog igrača jednaka je broju ratnih brodova koje ima.
- Ukoliko gusarska flota ima veću snagu, igrač gubi jednu kartu resursa i još po jednu dodatnu kartu za svaki grad koji ima. Neki drugi igrač nasumično izvlači karte iz njegove ruke i vraća ih u zalihe.
- Ukoliko napadnuti igrač ima veću snagu, on može uzeti jednu kartu resursa iz zaliha, po svom izboru.
- Ukoliko imaju podjednaku snagu, ništa se ne dešava.

Izgradnja naselja na gusarskim ostrvima

Kada dođete do raskršća sa tokenom u vašoj boji, možete platiti cenu izgradnje da biste postavili naselje na to mesto. To naselje možete unaprediti u grad. Dozvoljeno vam je da gradite samo na obeleženim raskršćima na gusarskim ostrvima.

Pažnja: Izgradnja ovih naselja može biti opasna jer povećava verovatnoću da će vas napasti gusarska flota.



„7” na kockicama

U ovom scenariju lopov se ne koristi. Ipak, ako imate više od sedam karata resursa u ruci kada je bačena „7”, gubite pola karata kao i obično. Zatim igrač koji je bacio „7” može da ukrade kartu resursa od bilo kog drugog igrača.

Osvajanje gusarskog utvrđenja

Ukoliko stignete do gusarskog utvrđenja u svojoj boji, možete ga napasti. Bacanjem jedne kockice odredite snagu gusarske flote.

- Ukoliko je broj vaših ratnih brodova veći od bačenog broja, pobeđujete i možete ukloniti token ispod gusarskog utvrđenja.
- Ukoliko je broj vaših ratnih brodova manji od bačenog broja, gubite i uklanjate dva broda najbliža gusarskom utvrđenju.
- Ukoliko je nerešeno, uklanjate brod koji je najbliži gusarskom utvrđenju.

Nakon napada, vaš potez se završava. Nije moguće napasti gusarsko utvrđenje više puta u jednom potezu. Ukoliko ste izgubili brodove, moraćete ponovo da izgradite jedan ili dva broda da biste mogli da napadnete gusarsko utvrđenje. Ukoliko ste uspeali da uzmete sva tri tokena ispod gusarskog utvrđenja svoje boje, smatra se da ste oterali gusare i da ste oslobodili to naselje. Od tog trenutka ono vam donosi jedan bod, uzimate karte resursa za njega i možete ga unaprediti u grad.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač osvoji gusarsko utvrđenje i sakupi, na svom potezu, bar deset bodova. Taj igrač je pobednik. Ukoliko su sva gusarska utvrđenja osvojena pre kraja igre, uklonite gusarsku flotu iz igre.

Nasumična postavka

Scenario je balansiran samo sa prikazanom postavkom i ne treba je menjati.

šestougaona polja		numerisani tokeni	
	komada		komada
more	19	2	2
pustinja	3	3	3
zlatna reka	2	4	3
brdo	5	5	3
šuma	5	6	3
pašnjak	5	8	3
njiva	5	9	3
planina	5	10	3
11	5	11	3
12	5	12	1
ukupno	49	ukupno	27

Scenario 8: Čuda Katana



Luke: 5x specijalizovana luka, 4x 3:1 luka

Dodatne komponente: 5 karata čuda Katana, 5 tokena Veliki zid, 2 tokena Veliki most, 4 tokena u bojama igrača



Nakon što ste pobedili gusare jednom za svagda, nastupa vreme mira i prosperiteta na ostrvima Katana. Zbog toga ste odlučili da nedavno otkriveni arhipelag na severu ulepšate veličanstvenim građevinama. Međutim, ova ideja se ubrzo pretvorila u takmičenje. Koji igrač će prvi izgraditi čudo Katana?

Postavka

Postavite scenario kao što je prikazano na slici. Promešajte tokene luka licem nadole i postavite ih na obeležena mesta. Zatim ih okrenite. Postavite pet karata čuda Katana - Veliki zid, Veliki most, Spomenik, Veliko pozorište i Zamak, kao i tokene u bojama igrača pored table za igru. Stavite tokene Veliki zid na njihova mesta (na levu granicu pustinje) i tokene Veliki most na njihova mesta (na obale moreuza).

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Prva dva naselja postavljate na veliko ostrvo, kao što je objašnjeno u osnovnoj igri CATAN. Ukoliko ste postavili naselje na obalu, možete postaviti brod (umesto puta) pored tog naselja. Međutim, ne smete da postavite naselja na mala ostrva, niti na raskršća označena tokenima i crvenim znakovima uzvika.

Dodatni bodovi

Ukoliko tokom igre izgradite naselje na malom ostrvu, dobijate jedan token Katan, koji donosi jedan bod. Stavite token pored tog naselja.

Izgradnja čuda Katana

Igrač koji prvi odluči da pravi čudo može da bira između svih pet čuda. Svaki sledeći igrač koji želi da gradi čudo može da bira između preostalih čuda. Svaki igrač može da izgradi samo jedno čudo.

Možete započeti gradnju nekog čuda samo ukoliko ste pre toga ispunili uslov prikazan na karti tog čuda. Na primer, možete započeti gradnju Velikog pozorišta samo ukoliko ste već izgradili dva grada.

Ukoliko ste ispunili uslov, stavite token u svojoj

boji na odgovarajuću kartu čuda (na donji deo sa tekstom). Sada morate da izgradite ovo čudo.

Svako čudo je podeljeno na četiri nivoa. Svaki nivo košta pet karata resursa koje su prikazane na karti čuda.

Kada vratite resurse neophodne za izgradnju prvog nivoa čuda, postavite svoj 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 čuda u istom potezu.

Gusari/lopov

U ovom scenariju ne koriste se gusari. Na početku igre, lopov se nalazi na bilo kojoj od tri pustinje.

Kraj igre

Postoje dva načina za pobedu:

Čim neko završi čudo Katana (izgradi četvrti nivo), ili kada neko na svom potezu sakupi deset bodova i ima izgrađen viši nivo čuda Katana od ostalih igrača.

Nasumična postavka

Konture velikog ostrva ne smete menjati. Ukoliko želite možete izmeniti raspored kopnenih polja unutar kontura i numerisanih tokena. Međutim, na dva šestougaona polja koja se graniče sa pustinjama ne bi trebalo da postavite numerisane tokene sa crvenim brojevima (6 i 8).



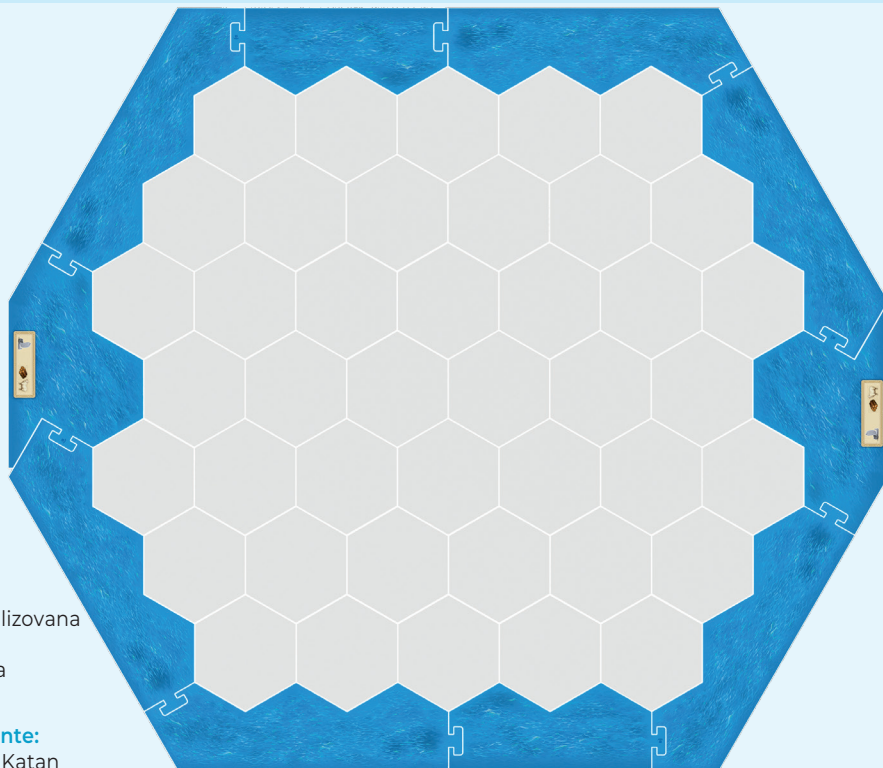
Novi svet (slobodna igra)

Da li ste u potrazi za novim avanturama? Budite bez brige! Igrajte prema našim kratkim uputstvima ili osmislite sopstvene scenarije i povedite prijatelje i porodicu sa sobom u nove avanture na ostrvu Katan!

šestougaona polja	komada	numerisani tokeni	komada
more	19	2	1
pustinja	-	3	3
zlatna reka	-	4	3
brdo	4	5	3
šuma	5	6	2
pašnjak	5	8	2
njiva	5	9	3
planina	4	10	3
planina	4	11	2
planina	4	12	1
ukupno	42	ukupno	23

Luke:
5x specijalizovana luka
5x 3:1 luka

Dodatne komponente:
16 tokena Katan



Postavka

Sastavite okvir kao što je prikazano na slici. Promešajte sva šestougaona polja licem nadole i zatim ih nasumično postavite u okvir, licem na gore. Na isti način postavite numerisane tokene. Numerisani tokeni sa crvenim brojevima ne smeju da se nalaze na susednim poljima.

Promešajte tokene luka i postavite ih na gomilu, okrenute licem nadole. Počevši od najstarijeg igrača, pa u smeru kretanja kazaljke na satu, svaki igrač uzima jedan token luke i postavlja ga na obalski put, po svom izboru. Dve luke ne mogu da se nalaze na susednim obalskim putevima.

Postavite lopova na polje sa numerisanim tokenom 12, a gusare bilo gde na okvir.

Dodatna pravila

Faza osnivanja

Svoja početna dva naselja (sa putevima/brodo-

vima) možete postaviti na bilo koje ostrvo, po svom izboru. Na početku igre svaki igrač će imati jedno ili dva *matična* ostrva. Ostala ostrva (na koje nisu postavili naselje) su *strana* ostrva.

Dodatni bodovi

Za svako prvo naselje koje izgradite na nekom *stranom* ostrvu dobijate jedan token Katan, koji donosi jedan bod. Stavite token pored tog naselja.

Kraj igre

Igra se završava čim jedan igrač na svom potezu sakupi bar 12 bodova. Taj igrač je pobednik.

Prilagođavanje scenarija

Ukoliko niste zadovoljni rasporedom polja, možete ih premestiti, ako se svi igrači slože. Takođe, možete osmisliti i isprobati sopstvene scenarije. Ukoliko koristite polja *zlatna reka* na njima ne bi trebalo da se nalaze numerisani tokeni sa crvenim brojevima.