

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

OSNOVNA IGRA

PRAVILA



Sadržaj

Dobrodošli na ostrvo Katan!.....	2	Tok igre.....	6
Cilj igre.....	2	1. Faza proizvodnje.....	6
Komponente.....	3	2. Faza trgovine i gradnje.....	7
Postavka igre za prvu partiju.....	4	Kraj igre.....	11
Pregled igre.....	6	Nasumična postavka table za igru.....	12

Umesto da čitate pravila
pogledajte video sa
uputstvima za igru



Dobrodošli na ostrvo Katan!

Posle dugog putovanja punog nedaća, vaš brod je konačno stigao do obala nepoznatog i nenaseljenog ostrva. Dali ste mu ime Katan! Ali, vi niste jedini koji su stigli do ovog prelepog ostrva. Drugi neustrašivi moreplovci su se iskricali na obale Katana - trka da se naseli ostrvo može da počne.

Iskoristite resurse - glinu, drvo, vunu, žito i rudu - da izgradite puteve, naselja i unapredite naselja u gradove. Ali budite oprezni! Ostali igrači mogu vam otežati razvoj tako što će vam zauzeti lokaciju za gradnju ili ukrasti, uz pomoć lopova, teško zarađene resurse!

Cilj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi deset bodova. Bodove dobijate izgradnjom naselja i gradova, korišćenjem razvojnih karata i ispunjavanjem uslova za dve posebne karte: *Najduži trgovački put* i *Najveća armija*.



Klaus Teuber (1952 – 2023) bio je jedan od najuspešnijih dizajnera društvenih igara na svetu. Njegove brojne nagrađivane igre oduševljavaju milione ljudi širom sveta.

Njegova najuspešnija igra je prvi put objavljena 1995. godine: *CATAN – osnovna igra*, koja je iste godine dobila prestižnu nagradu za igru godine (*Spiel des Jahres*). Ovom igrom definisao je žanr „nemačke društvene igre”. Igra je prevedena na preko 40 jezika i prodaje se u oko 70 zemalja. Sada postoji jedinstveni univerzum sa mnogo ekspanzija, dodataka i različitih verzija ove popularne igre.

Klaus Teuber umro je 2023. godine. Njegov sin Benjamin, koji je zajedno sa ocem radio na dizajnu igara više od 10 godina, postaraće se da se CATAN svet razvija i u budućnosti.

© 1995, 2025 KOSMOS Verlag
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
Dizajn figura: Andreas Klover
3D-grafika: Andreas Resch
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Projek 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.

Šesto srpsko izdanje © 2025 Igroljub d.o.o.
Radegunda 55, 3330 Mozirje, Slovenija.

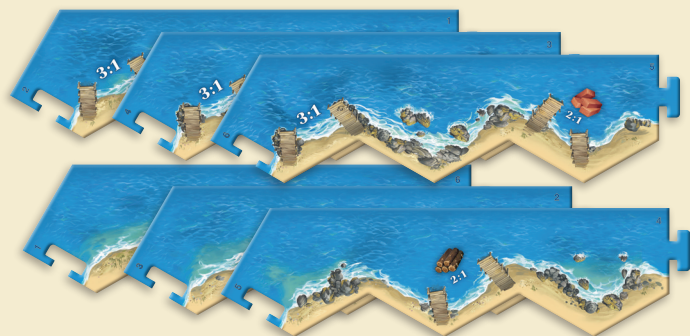
Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL,
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
catan@mipl.rs
www.drustveneigre.rs





Komponente

6 delova okvira



19 šestougaonih polja



3x brdo, 4x šuma, 4x pašnjak, 4x njiva, 3x planina, 1x pustinja

18 numerisanih tokena



4 Cenovnika



2 posebne karte



Najduži trgovački put



Najveća armija

2 držača za karte



16 gradova
(4 po boji)



20 naselja
(5 po boji)



60 puteva
(15 po boji)



1 lopov

2 kockice



25 razvojnih karata



5x Bod



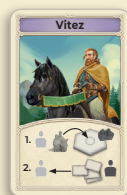
2x Monopol



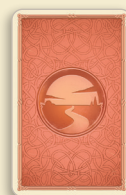
2x Gradnja puteva



2x Izum



14x Vitez



poledina

95 karata resursa



19x glina



19x drvo



19x vuna



19x žito



19x ruda



poledina

4 kutije za figure



Sastavite kutije pre prve partije. Brojevi označavaju redosled kojim se jezičci savijaju prema unutra.

Postavka igre za prvu partiju

Ako prvi put igrate CATAN – osnovnu igru, preporučujemo vam da koristite postavku igre za početnike.

1. Okvir

Sastavite delove okvira tako da isti brojevi budu jedan pored drugog.

2. Šestougaona polja

Postavite šestougaona polja kao što je prikazano na slici. Na ostrvu Katan postoji jedna pustinja i pet različitih predela, koji donose različite resurse:



Brdo proizvodi glinu



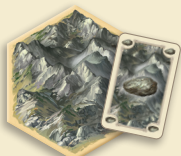
Šuma proizvodi drvo



Pašnjak proizvodi vunu



Njiva proizvodi žito



Planina proizvodi rudu



Pustinja ne proizvodi nijedan resurs

3. Numerisani tokeni

Postavite numerisane tokene na šestougaona polja kao što je prikazano na slici.

Napomena: Ne postavljate numerisani token na pustinju.

4. Lopov

Postavite lopova na pustinju.

5. Figure za igru

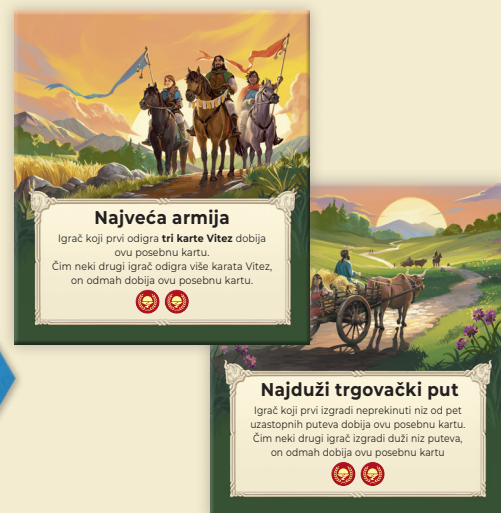
Odaberite boju i postavite dva naselja i dva puta te boje kao što je prikazano na slici. Preostala naselja (3), puteve (13) i gradove (4) postavite ispred sebe. Ukoliko igrate u tri igrača, izostavite bele figure.





6. Ostale komponente

Podelite karte resursa u pet špilova, za svaki resurs po jedan, i stavite ih u držače za karte licem nagore. To su zalihe. Promešajte razvojne karte i postavite ih, licem nadole, u poslednju praznu pregradu držača za karte. Svaki igrač uzima jedan Cenovnik. Postavite posebne karte *Najduži trgovački put* i *Najveća armija* i dve kockice pored table za igru.



7. Početni resursi

Svaki igrač dobija početne resurse za naselje u svojoj boji označeno zvezdicom. Za svako šestougaono polje koje se graniči sa tim naseljem uzimate jednu odgovarajuću kartu resursa iz zaliha. Karte u ruci držite skriveno, tako da ih samo vi vidite.

Primer: Plavi igrač dobija po jednu kartu gline, rude i žita za plavo naselje označeno zvezdicom.

Ko prvi igra?

8. Svi igrači bacaju obe kockice. Igrač koji dobije najveći zbir igra prvi.

Pregled igre

Igra se odvija u smeru kretanja kazaljke na satu.
Naizmenično odigravate sledeće faze, jednu za drugom:

1. Faza proizvodnje

Bacate kockice da biste odredili polja koja proizvode resurse za sve igrače. Lopov može da uđe u igru.

2. Faza trgovine i gradnje

Možete trgovati sa drugim igračima, zalihami i/ili preko luka. Takođe, možete graditi puteve, naselja i gradove i/ili kupovati razvojne karte.

Pored toga, možete odigrati jednu od svojih razvojnih karata u bilo kom trenutku tokom svog poteza (i pre bacanja kockica). Kada završite svoj potez, sledeći na potezu je igrač sa vaše leve strane i igra se nastavlja sa fazom proizvodnje.

Tok igre

Na svom potezu možete, u bilo kom trenutku (i pre bacanja kockica), da odigrate jednu od svojih razvojnih karata. Međutim, nije vam dozvoljeno da odigrate kartu koju ste kupili u tom potezu (izuzetak su karte Bod, za više informacija pogledajte *Karte Bod* na strani 10).

1. Faza proizvodnje

Bacite obe kockice i saberite brojeve.



Niste bacili „7”:
Igrači dobijaju karte resursa

Svaki igrač koji ima **naselje** koje se graniči sa šestougao-
nim poljem na kojem se nalazi token sa bačenim brojem
uzima jednu kartu resursa koji to polje proizvodi.

Svaki igrač koji ima **grad** koji se graniči sa šestougao-
nim poljem na kojem se nalazi token sa bačenim bro-
jem uzima dve karte resursa koji to polje proizvodi.

Ako imate dva ili tri naselja ili grada oko polja koje pro-
izvodi resurse, dobijate po jednu kartu resursa za **svako**
naselje i po dve karte resursa za **svaki** grad.

Karte resursa čine vašu ruku.



Primer: Ako ste bacili „4”, narandžasti igrač dobija dva drveta za svoja dva naselja. Crveni igrač dobi-
ja jedno drvo. Ako ste bacili „8”, crveni igrač dobija
jedno žito. Da je crveni igrač unapredio naselje u
grad dobijao bi dva žita svaki put kada se baci „8”.



Bacili ste „7”: Lopov se aktivira

Niko ne dobija karte resursa. Umesto toga, izvršite sledeće korake jedan za drugim:

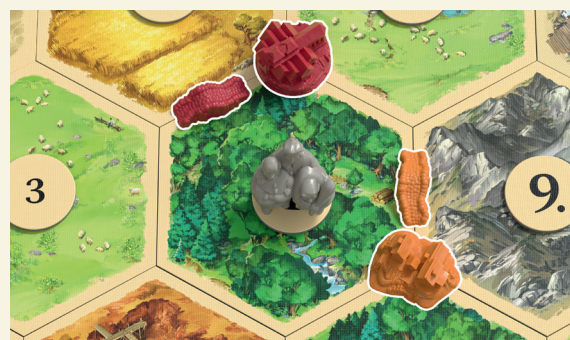
Proverite broj karata resursa u ruci

Svaki igrač broji svoje karte. Ako imate više od sedam karata, izaberite polovinu karata i vratite ih u zalihe. Ukoliko imate neparan broj karata, broj karata koji izbacujete zaokružite naniže (na primer, ukoliko imate devet karata, morate vratiti četiri).



Premestite lopova

Morate da premestite lopova na drugo šestouglaono polje. Zatim ukradite jednu kartu resursa od igrača koji ima naselje ili grad koji se graniče sa poljem na koje ste premestili lopova. Da biste to uradili, nasumično izvucite jednu kartu iz ruke tog igrača.



Primer: Plavi igrač premešta lopova na šumu. Narandžasti igrač ima naselje koje se graniči sa tim poljem, a crveni igrač ima grad. Plavi je odlučio da krade kartu resursa od crvenog.

Važno: Ukoliko prilikom bacanja kockica dobijete broj koji odgovara numerisanom tokenu polja na kojem se nalazi lopov, nijedan igrač koji ima naselja i/ili gradove koji se graniče sa tim poljem neće dobiti karte resursa.

Nakon faze proizvodnje ili aktiviranja lopova, nastavljate svoj potez fazom trgovine i gradnje.

2. Faza trgovine i gradnje

U fazi trgovine i gradnje možete trgovati i graditi bilo kojim redosledom. Takođe, možete prelaziti sa trgovine na gradnju i obrnuto.



Trgovina

Na svom potezu možete trgovati da biste razmenili karte resursa. Možete trgovati sa onoliko karata koliko vam to dozvoljavaju karte resursa koje imate u ruci. Postoje tri različite vrste trgovine:

Trgovina sa ostalim igračima

Možete trgovati kartama resursa sa svim ostalim igračima. Možete da saopštite koji su vam resursi potrebni i šta ste spremni da ponudite u zamenu. Takođe, možete saslušati predloge ostalih igrača i dati kontra ponude.



Primer: Plavi igrač je na potezu i želi jedno žito. Narandžasti igrač bi zamenio jedno žito za jednu vunu. Plavi igrač pristaje i njih dvoje razmenjuju karte resursa.

Važno: Ostali igrači mogu da trguju samo sa igračem koji je na potezu. Ostalim igračima nije dozvoljeno da trguju međusobno.



Trgovina sa zalihama

Uvek možete trgovati u odnosu 4:1, tako što ćete vratiti u zalihe četiri iste karte resursa, po svom izboru, i u zamenu za njih uzeti jednu bilo koju drugu kartu resursa, po svom izboru.



Trgovina preko luka

Ukoliko imate naselje ili grad u luci, možete povoljnije menjati resurse:

3:1-luke

Možete trgovati u odnosu 3:1, tako što ćete vratiti u zalihe tri iste karte resursa po svom izboru, i u zamenu za njih uzeti jednu bilo koju drugu kartu resursa, po svom izboru.



2:1-luke

Možete trgovati u odnosu 2:1, tako što ćete vratiti u zalihe dve iste karte resursa, tačno određene vrste koja je označena na luci, i u zamenu za njih uzeti jednu bilo koju drugu kartu resursa, po svom izboru.

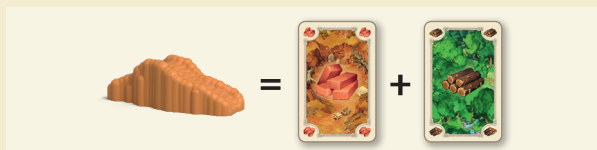


Gradnja

Na svom potezu možete graditi da biste povećali mogućnost za dobijanje resursa i osvojili bodove neophodne za pobjedu. Da biste gradili, morate vratiti određenu kombinaciju karata resursa u zalihe. U zamenu za te karte uzimate iz svojih zaliha određeni broj puteva, naselja i gradova i postavljate ih na tablu za igru, poštujući pravila postavljanja.

Put

Cena izgradnje: 1x glina + 1x drvo



Puteve možete graditi samo na stazama.

Staze su ivice na kojima se dodiruju dva polja. Staza se može nalaziti između dva polja ili između polja i mora (okvira). Na svakoj stazi može da se izgradi samo jedan put. Staze uvek vode do raskršća - tačke gde se dodiruju tri polja (ili samo dva polja na obali).





Put možete izgraditi na stazi koja se nastavlja na raskršće na kojem se nalazi vaše naselje ili grad, ili na stazi koja se nastavlja na slobodno raskršće (koje nije zauzeo neki drugi igrač), a do kojeg vodi vaš put kojeg ste prethodno već izgradili.



Primer: Plavi igrač može da izgradi put na stazama uokvirenim zelenom bojom, ali ne i na stazama označenim simbolom X.

Najduži trgovački put

Igrač koji prvi izgradi niz od najmanje pet uzastopnih puteva (ogranci se ne računaju), koji nije prekinut naseljem ili gradom nekog drugog igrača, dobija posebnu kartu *Najduži trgovački put*, koja donosi 2 boda. Ukoliko neki drugi igrač uspe da izgradi duži neprekinuti niz uzastopnih puteva, od trenutnog najdužeg niza, on postaje novi vlasnik posebne karte *Najduži trgovački put* i dva boda.



Primer: Crveni igrač ima izgrađen neprekinuti niz od šest uzastopnih puteva (ogranak se ne računa) i time najduži trgovački put. Narandžasti igrač ima sedam puteva, koje naselje crvenog igrača deli na dva niza – niz od tri puta i niz od četiri puta.

Naselje

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

Naselje morate da izgradite na raskršću do kojeg vodi bar jedan od vaših puteva. Morate da poštujuete pravilo rastojanja.

Pravilo rastojanja

Naselje možete da izgradite na raskršću samo kada ni na jednom od susednih raskršća NEMA naselja ili grada, bez obzira na to kom igraču pripadaju.

Za svako novo naselje koje izgradite dobijate jednu određenu kartu resursa svaki put kada se bacanjem kockica dobije rezultat koji odgovara numerisanom tokenu na nekom od polja sa kojim se to naselje graniči.

Svako naselje donosi jedan bod.



Primer: Crveni igrač može da izgradi naselje na raskršću koje je označeno zelenim krugom, a zbog pravila rastojanja ne može da gradi na raskršćima koja su označena simbolom X.

Grad

Cena izgradnje: 2 x žito + 3 x ruda

Grad možete izgraditi samo tako što ćete unaprediti postojeće naselje.

Kada igrač unapredi naselje, vraća to naselje u svoje zalihe. Na isto raskršće na kom je bilo naselje postavlja grad.

Za svaki grad koji izgradite dobijate dve određene karte resursa svaki put kada se bacanjem kockica dobije rezultat koji odgovara numerisanom tokenu na nekom od polja sa kojim se taj grad graniči.

Svaki grad donosi dva boda.

Razvojne karte

Cena: 1 x vuna + 1 x žito + 1 x ruda

Razvojne karte možete kupiti u bilo kom trenutku tokom faze trgovine i gradnje.

Kada kupujete razvojnu kartu, vratite potrebne resurse u zalihe i povucite razvojnu kartu sa vrha. Nakon što pogledate razvojnu kartu, stavite je licem nadole ispred sebe. Kupljene razvojne karte čuvate u tajnosti dok ih ne iskoristite. Razvojne karte možete iskoristiti samo jednom. Ne možete ih odigrati u istom potezu u kojem ste ih kupili. Pored toga, možete odigrati samo jednu razvojnu kartu po potezu.

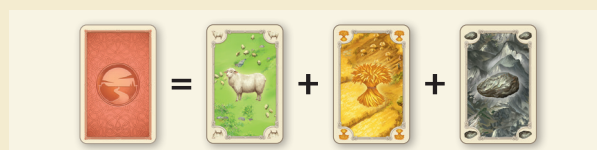
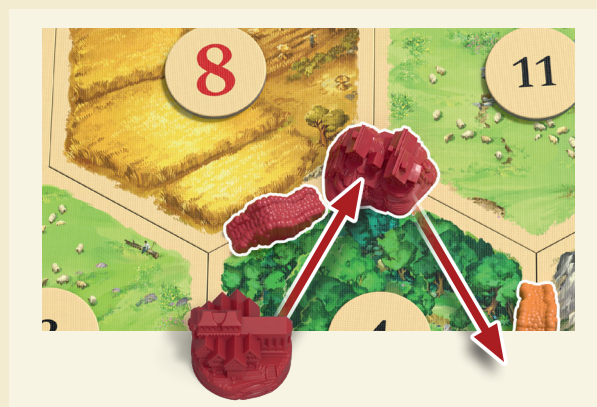
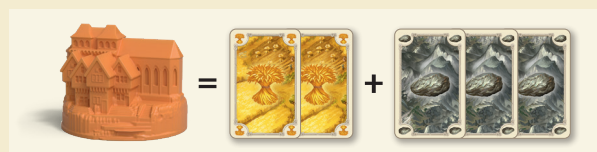
Postoje tri različite vrste razvojnih karata:

1) Monopol, Gradnja puteva, Izum

Efekti ovih karata su prikazani simbolima, a njihovo detaljno objašnjenje možete pronaći sa desne strane. Nakon što odigrate neku od ovih karata, i primenite njen efekat, postavite je ispred sebe, licem nagore.

2) Vitez

Igrač koji odigra kartu Vitez mora odmah da premesti lopova na drugo polje i da ukrade jednu kartu resursa nekom drugom igraču, kao što je opisano u odeljku *Premestite lopova* na strani 7. Nakon što odigrate kartu Vitez i primenite njen efekat, postavite je ispred sebe, licem nagore.



Monopol: Igrač koji odigra ovu kartu bira jednu vrstu resursa. Svi ostali igrači moraju da mu daju sve karte odabranog resursa koje imaju u rukama.

Gradnja puteva: Igrač koji odigra ovu kartu može odmah da izgradi dva puta, koje ne treba da plati. Mora da uzme u obzir standardna pravila gradnje puteva.

Izum: Igrač koji odigra ovu kartu može da uzme bilo koje dve karte resursa iz zaliha. Igrač može da iskoristi ove karte resursa (jednu ili obe) za gradnju u tom potezu.





Najveća armija

Igrač koji prvi odigra tri karte Vitez dobija posebnu kartu *Najveća armija*, koja donosi dva boda. Ukoliko neki drugi igrač uspe da odigra više karata Vitez, on postaje novi vlasnik posebne karte *Najveća armija* i dva boda.



3) Karte Bod

Karte Bod držite, licem nadole, skrivene od ostalih igrača. Otkrivajte ih tek kada ste sigurni da ste, uključujući i njih, sakupili deset bodova. Takođe, možete otkriti više karata Bod u istom potezu, a to mogu biti i karte koje ste upravo kupili na svom potezu.



Kraj igre

Igra se završava kada neki igrač sakupi deset, ili više od deset bodova na svom potezu. Taj igrač je pobjednik.



Primer: Plavi igrač završava igru sa deset bodova (dva grada, tri naselja, posebna karta Najduži trgovački put i jedna karta Bod). Plavi igrač je pobjednik! Crveni igrač ima ukupno osam bodova, baš kao i narandžasti. Beli igrač je sakupio šest bodova.

 		
	Izgrađeno	Bodova
	2	4
	3	3
Karta Bod	1	1
Posebna karta	Najduži trgovački put	2
Ukupno		10

 		
	Izgrađeno	Bodova
	1	2
	4	4
Karta Bod	0	0
Posebna karta	Najveća armija	2
Ukupno		8

 		
	Izgrađeno	Bodova
	2	4
	4	4
Karta Bod	0	0
Posebna karta	–	0
Ukupno		8

 		
	Izgrađeno	Bodova
	1	2
	3	3
Karta Bod	1	1
Posebna karta	–	0
Ukupno		6

Nasumična postavka table za igru

Da li ste već igrali CATAN – osnovnu igru?

Onda probajte da nasumično postavite tablu za igru:

1. Sastavite **delove okvira** bilo kojim redosledom, tako da je vidljiva strana sa lukama.
2. Promešajte **šestougaona polja** licem nadole i postavite ih u okvir. Zatim okrenite sva šestougaona polja.
3. Postavite **numerisane tokene** na šestougaona polja:

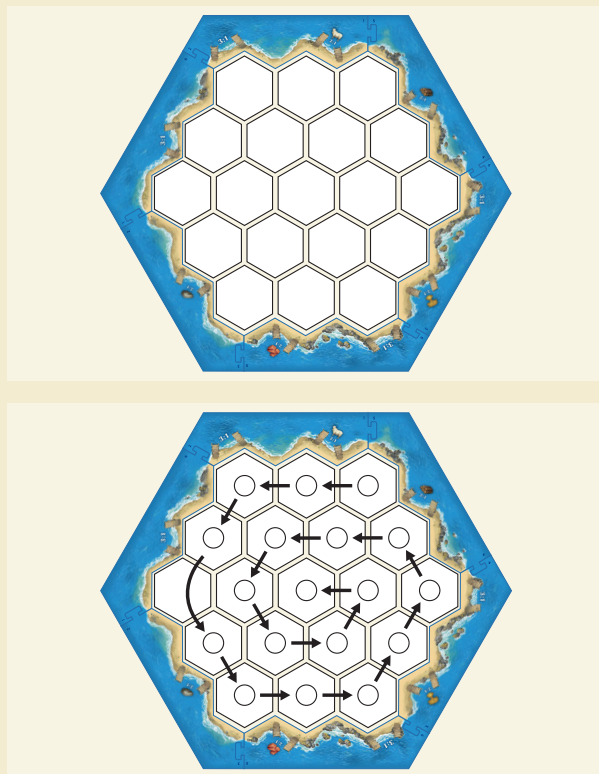
Postavite, pored table za igru, sve numerisane tokene, brojevima okrenutim nadole, a slovima nagore.

Sada ih poređajte na šestougaona polja, po abecednom redu. Počnite od bilo kog ćoška i postavljajte ih spiralno, suprotno od smera kretanja kazaljke na satu, ka centru.

Pažnja: Preskočite pustinju, na nju se ne postavlja numerisani token.

Zatim okrenite numerisane tokene tako da bude vidljiva strana sa brojevima.

Postavite lopova na pustinju.



Faza osnivanja: Postavljanje početnih figura

Sa nasumičnom postavkom table za igru, figure postavljate po svom izboru. Bacite kockice da vidite ko je prvi igrač. Igrač koji dobije najveći zbir igra prvi:

1. krug

Uzmite jedno svoje naselje i postavite ga na raskršće po svom izboru. Onda postavite put na jednu od tri staze (ili dve, na obali), koje vode od tog naselja. Zatim ostali igrači čine isto, u smeru kretanja kazaljke na satu: svako postavlja jedno naselje i jedan put, po istom principu. Prilikom postavljanja naselja morate se pridržavati pravila rastojanja (pogledajte stranu 9).

2. krug

Kada svi igrači postave po jedno naselje i susedni put, poslednji igrač koji je postavljao započinje drugi krug:

Postavite još jedno naselje na slobodno raskršće po svom izboru pridržavajući se pravila rastojanja. Posle toga postavite put na jednu od staza, koje vode od tog naselja. Zatim u smeru **suprotnom** od kretanja kazaljke na satu svi ostali igrači postavljaju po jedno naselje i put, po istom principu.

Početne karte resursa

Svi igrači uzimaju početne karte resursa na osnovu drugog naselja koje su postavili: za svako polje koje se graniči sa tim naseljem, uzimaju po jednu odgovarajuću kartu resursa iz zaliha.

Zatim nastavite igru kao što je opisano na strani 6.