

KLAUS TEUBER

CATAN®

TRGOVCI I VARVARI

EKSPANZIJA

PRAVILA



Sadržaj

Informacije o ovoj ekspanziji.....	2	Scenariji.....	8
Komponente.....	3	Ribolov na Katanu.....	8
Varijante.....	4	Reke Katana.....	10
Prijateljski lopov.....	4	Trgovački karavani.....	12
Događaji na Katanu.....	4	Invazija varvara.....	15
Luke Katana.....	6	Trgovci i varvari.....	20
Katan za dvoje.....	6		

Doživite neverovatne avanture!

U različitim scenarijima ove ekspanzije očekuje vas širok spektar izazova. Bacite mreže duž obale ili u jezero da biste ulovili ukusnu ribu. Izgradite mostove preko velikih reka Katana kako biste osigurali prosperitet i bogatstvo. Ali budete oprezni! Pametno trošite zlatnike da se ne biste našli u nepovoljnom položaju. Grupi nomada, koji su pobjegli od gradskog života, nedostaju osnovni resursi tako da su spremni da trguju. Ko god im da najbolju ponudu, steći će njihovu naklonost, a vrednost naselja i gradova duž ruta trgovačkih karavana će porasti. Međutim, trgovina i ribolov privlače pažnju pohlepni varvara. Odbranite zamak od osvajača i pravite štetu koju su naneli. Koji scenario će vas najviše zaokupiti?

Informacije o ovoj ekspanziji

U ovim pravilima prvo ćete pronaći četiri različite varijante, a zatim pet scenarija. Scenariji imaju povezanu priču i osmišljeni su kao kampanja.

Boje i simboli na poleđini karata i tokena označavaju kojoj varijanti ili scenariju oni pripadaju.

Sve varijante mogu se kombinovati jedna sa drugom, sa scenarijima u ovoj ekspanziji, sa ekspanzijom *Pomorci*, a u nekim slučajevima i sa ekspanzijama *Gradovi i vitezovi* i *Istraživači i gusari*. Za neke kombinacije, pravila su morala malo da se prilagode. Promene pravila opisane su uz odgovarajuću varijantu ili scenario.

Varijante

 Prijateljski lopov	
 Događaji na Katanu	
 Luke Katana	
 Katan za dvoje	

Scenariji

 Ribolov na Katanu	
 Reke Katana	
 Trgovački karavani	
 Invazija varvara	
 Trgovci i varvari	

© 2007, 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

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

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

Prvo srpsko izdanje © 2026 IGROLJUB
Igraljub d.o.o., Radegunda 55, Mozirje
www.igroljub.si, catan@igroljub.si
Sva prava zadržana. Proizvedeno u Nemačkoj.

igroljub

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



Komponente

24 viteza (6 po boji)



12 mostova (3 po boji)



36 varvara



40 zlatnika



26 teretnih kola (22 sivih i po 1 svake boje)



108 karata



37 x
Događaji na
Katani



26 x
Invazija
Varvara



25 x
Trgovci i
varvari



4 x
Ribolov na
Katani

16 podsetnika



1 posebna karta
Najbolje luke



2 reke



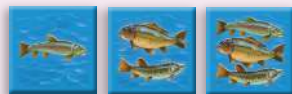
6 šestougaonih polja



6 ribolovnih područja



29 tokena riba



11 x 10 x 8 x

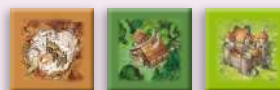
1 token Stara cipela



20 tokena trgovine



36 tokena proizvoda
(12 po vrsti)



1 kockica sa
bojama



1 pločica Najbogatiji
stanovnik Katana



4 pločice Siromašni
stanovnik Katana



4 table teretnih kola



Napomena: Da biste lakše razdvojili komponente različitih CATAN proizvoda, šestougaona polja ekspanzije Trgovci i varvari označena su simbolom . Ovaj simbol se nalazi u donjem levom uglu prednje strane šestougaonih polja.

Prijateljski lopov

Šta se to dešava u šumama Katana? Čudne priče dopiru do vas. Razbojnička banda je nestala bez traga, a novi lopov koji pljačka samo bogate putnike zauzeo je njihovo mesto!

Dodatne komponente

Dodatne komponente nisu potrebne.

Posebne karakteristike varijante

Prijateljski lopov šteti sve igrače koji nemaju više od dva boda. Na ovaj način se osigurava da proizvodnja važnih resursa ne bude blokirana na početku igre.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Nakon što ste bacili „7” ili odigrali kartu Vitez, ne smete premestiti lopova na šestougaono polje koje se graniči sa naseljem igrača koji ima samo dva boda.

Ukoliko, zbog ovog pravila, ne postoji šestougaono polje na koje možete premestiti lopova, lopov ostaje na pustinji ili ga vraćate na pustinju. Ukoliko igrač poseduje naselje na pustinji i ima samo dva poena, ne možete mu ukrasti kartu.

I dalje važi pravilo da svi igrači sa više od sedam karata u ruci nakon bacanja „7” moraju da odbace polovinu svojih karata.

Saveti za ovu varijantu

Ova varijanta se preporučuje ako igrate sa decom.

Kombinovanje sa varijantama

Ova varijanta može se kombinovati sa svim ostalim varijantama i scenarijima i ekspanzijom Pomorci.

Događaji na Katanu

Naučnici sa ostrva Katan uspeli su predvide rezultate bacanja kockica! Koristeći statističke metode ustanovili su koliko često svaki broj treba da se pojavljuje.

Dodatne komponente

37 karata



prednje strane

poledina

Posebne karakteristike varijante

Karte Događaji na Katanu menjaju kockice! Na svom potezu umesto da bacate kockice okrenite kartu sa vrha špila. Broj na karti određuje koja polja proizvode resurse.

Neke karte aktiviraju događaj. Postoji 11 različitih događaja, koji se nalaze na skoro polovini karata. Statistički tačna raspodela brojeva na kartama smanjuje nasumičnost koju donosi bacanje kockica. Zauzvrat, događaji unose elemente nasumičnosti u igru i stvaraju drugačije iskustvo igranja.

Napomena: Efekti karta uvek se odnose na sve karte koje imate u ruci, a ne samo na resurse, jer ako kombinujete ovu varijantu sa ekspanzijom Gradovi i vitezovi, u ruci možete imati i karte trgovačke robe.

Postavka

Pronađite kartu koja se zove Nova godina. Promešajte preostale karte. Postavite pet karata licem nadole ispod karte Nova godina, a preostale karte licem nadole preko nje.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Prvo primenjujete efekat karte, a zatim sledi faza proizvodnje. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:



Pljačka (šest karata sa „7”)

1. Ukoliko imate više od sedam karata u ruci, morate odbaciti polovinu.
2. Premestite lopova. Izvucite jednu nasumičnu kartu iz ruke igrača koji ima naselje ili grad na polju na koje ste premestili lopova.



Kuga (jedna karta sa „6” i jedna sa „8”) Tokom faze proizvodnje, svi igrači dobijaju samo jedan resurs za svaki svoj grad.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi*, ne uzimate trgovačku robu.



Zemljotres (jedna karta sa „6”) Svi igrači okreću jedan bilo koji svoj put bočno. Ovaj put mora da se popravi. Tek nakon popravke možete da gradite nove puteve. Cena popravke: 1 x drvo + 1 x gлина. Put koji zatvara popravku i dalje se računa za neprohodan put.

Cena popravke: 1 x drvo + 1 x gлина

Put koji mora da se popravi računa se za posebnu kartu *Najduži trgovački put*.

Nije dozvoljena izgradnja naselja na oštećenom putu.



Dobrosusedski odnosi (jedna karta sa „6”) Svako daje jednu bilo koju kartu iz svoje ruke igraču levo od sebe, pod uslovom da je ima.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* možete dati kartu trgovačke robe.

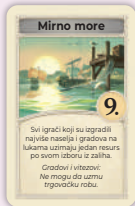


Viteški turnir (jedna karta sa „5”) Svi igrači koji su odigrali najviše karata Vitez uzimaju jedan resurs po svom izboru iz zaliha.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* svi igrači čiji aktivni vitezovi imaju najveću snagu uzimaju resurs. Međutim, ne mogu da uzmu trgovačku robu.



Trgovačke povlastice (jedna karta sa „5”) Igrač kod kog se nalazi posebna karta *Najduži trgovački put* izvlači jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača.



Mirno more (jedna karta sa „9” i jedna sa „12”) Svi igrači koji su izgradili najviše naselja i gradova na lukama uzimaju jedan resurs po svom izboru iz zaliha.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* ne mogu da uzmu trgovačku robu.



Povlačenje lopova (dve karte sa „4”) Odmah vratite lopova na pustinju. Ukoliko neki igrač ima naselje ili grad na pustinji ne kradete kartu od njega.



Komšijska pomoć (jedna karta sa „10” i jedna sa „11”) Svi igrači sa najviše bodova moraju da daju jednu kartu bilo kom drugom igraču sa manje bodova.

Igrač koji daje kartu određuje koji resurs daje.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* mogu da daju i trgovačku robu.



Sukob (jedna karta sa „3”) Igrač koji je odigrao najviše karata Vitez izvlači jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* igrač čiji aktivni vitezovi imaju najveću snagu izvlači jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača. Napomena: U slučaju da je više igrača odigralo najviše karata Vitez ili njihovi aktivni vitezovi imaju najveću snagu, ignorišete ovaj događaj.



Uspešna godina (jedna karta sa „2”) Svi igrači uzimaju po jedan resurs po svom izboru iz zaliha.

Ako igrate sa ekspanzijom *Gradovi i vitezovi* ne možete uzeti trgovačku robu.



Nova godina (jedna karta bez broja)

1. Promešajte sve karte događaja osim ove.
2. Postavite pet karata licem nadole ispod ove karte.
3. Postavite sve preostale karte licem nadole preko ove karte.
4. Okrenite novu kartu događaja i primenite njen efekat.



Divan dan (jedna karta sa „3”, jedna sa „4”, dve sa „5”, dve sa „6”, četiri sa „8”, tri sa „9”, dve sa „10” i jedna sa „11”) Kad se okrene ova karta ništa se ne dešava. Polja sa prikazanim brojem proizvode resurse kao i obično.

Kombinovanje sa varijantama

Ova varijanta može se kombinovati sa svim ostalim varijantama i scenarijima i ekspanzijom Pomorci bez ikakvih promena pravila.

Za ekspanziju Gradovi i vitezovi: Na svom potezu prvo bacite kockicu događaja i crvenu kockicu. Zatim primenite efekat događaja sa kockice. Nakon toga, okrenite kartu sa vrha špila Događaji na Katanu i nastavite igru kao što je opisano.

Za ekspanziju Istraživači i gusari: Mnoge karte se odnose na elemente igre kao što su lopov, karte Vitez ili luke, koje ne postoje u ovoj ekspanziji. Uprkos tome možete koristiti karte ako ignorišete događaje i uzimate u obzir samo broj koji menja kockice.

VARIJANTE

Luke Katana

Trgovina na Katanu cveta i luke dobijaju sve veći značaj. Proširite svoju trgovačku imperiju izgradnjom naselja i gradova na lukama.

Dodatne komponente

Posebna karta *Najbolje luke*



Posebne karakteristike varijante

Trgovina na Katanu postaje sve važnija i luke dobijaju na značaju. Naselja i gradovi na lukama donose lučke poene, što vam može doneti dva dodatna boda.

Postavka

Igra se postavlja kao *osnovna igra CATAN*. Postavite posebnu kartu *Najbolje luke* pored table za igru.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeća dodatna pravila:

Naselje na luci вреди jedan lučki poen. Grad na luci вреди dva lučka poena.

Igrač koji prvi sakupi tri lučka poena dobija posebnu kartu *Najbolje luke*, koja donosi dva boda.

Ukoliko neki drugi igrač uspe da sakupi više lučkih poena, on postaje novi vlasnik posebne karte *Najbolje luke* i dva boda.

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 11 bodova.

Kombinovanje sa varijantama

Ova varijanta može se kombinovati sa svim ostalim varijantama i scenarijima iz ove ekspanzije i ekspanzijama Pomorci i Gradovi i vitezovi bez ikakvih promena pravila. Broj bodova neophodnih za pobedu u svakoj igri povećajte za jedan.

Katan za dvoje

Sada dva igrača mogu sami da se bore za prevlast nad ostrvom Katan. Prihvatite izazov!

Dodatne komponente

20 tokena trgovine



Postavka

Igra se postavlja kao *osnovna igra CATAN*. Dva seta figura koje ne koriste igrači biće figure dva zamišljena neutralna igrača. Postavite ih pored table za igru.

Takođe, postavite tokene trgovine pored table za igru. Svaki igrač na početku partije dobija po pet tokena trgovine.

Faza osnivanja

Postavite po jedno naselje (bez puta) svake od dve neutralne boje na dva raskršća, kao što je prikazano na slici.

Zatim svaki igrač postavlja svoja dva početna naselja (i dva puta) prema pravilima *osnovne igre CATAN*. Nakon faze osnivanja, na tabli treba da bude ukupno šest naselja i četiri puta.



Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN* za tri ili četiri igrača. Pored toga, važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Faza proizvodnje

Na svom potezu, bacate kockice dva puta zaredom, pre nego što pređete na fazu trgovine i gradnje. Bačeni brojevi moraju da budu različiti. Ukoliko prilikom drugog bacanja dobijete isti broj kao i u prvom, bacate kockice ponovo, sve dok ne dobijete dva različita broja.

Nakon svakog od dva bacanja, igrači odmah uzimaju svoje resurse, ili aktiviraju lopova ukoliko se baci „7”.

Lopov se može pomerati između dva bacanja pomoću karte Vitez ili akcije tokena trgovine.

Neutralni igrači

Svaki put kada izgradite put ili naselje, takođe gradite (besplatno) i jedno naselje ili put u bilo kojoj od dve neutralne boje. Ukoliko nijedna boja ne dozvoljava izgradnju naselja, umesto toga izgradite put.

Kada izgradite grad ili kupite razvojnu kartu, ništa se ne dešava sa neutralnim bojama.

Neutralni igrači ne dobijaju resurse za svoja naselja. Međutim, neutralni igrač može da dobije posebnu kartu *Najduži trgovački put*.



Primer: Narandžasti i crveni igrač igraju jedan protiv drugog, a bele i plave figure su neutralne. Narandžasti igrač je na potezu, i izgradio je naselje. Sada mora da izgradi i belo ili plavo naselje. Ne može da izgradi belo naselje zbog pravila rastojanja. Dakle, narandžasti igrač mora da izgradi plavo naselje. Da ni to nije bilo moguće, narandžasti igrač bi morao da izgradi beli ili plavi put.

Akcije tokena trgovine

Na svom potezu (čak i pre bacanja kockica), možete odigrati jednu od sledeće dve akcije:

- **Prisilna razmena:** Možete izvući dve nasumične karte iz ruke drugog igrača. Zauzvrat, morate mu dati bilo koje dve karte. Ukoliko drugi igrač ima samo jednu kartu, možete mu je uzeti, ali vi njemu morate da date dve karte.
- **Premeštanje lopova:** Možete premestiti lopova na pustinju. Čak i ako protivnik ima naselje ili grad na pustinji, ne možete uzeti kartu od njega.

Cena akcija

Ukoliko imate isto bodova kao i protivnik, ili manje, akcija vas košta jedan token trgovine.

Ukoliko imate više bodova od protivnika, akcija vas košta dva tokena trgovine.

Tokene trgovine vraćate u zalihe.

Dobijanje tokena trgovine

Na svom potezu, možete jednom po potezu da odbacite jednu svoju odigranu kartu Vitez da biste uzeli dva tokena trgovine u iz zaliha.

Ukoliko posedujete posebnu kartu *Najveća armija* i odbacite jednu svoju odigranu kartu Vitez, izgubićete je ako tada imate samo dve odigrane karte Vitez ispred sebe ili ako imate potpuno isti broj odigranih karata Vitez ispred sebe kao i protivnik. Posebnu kartu *Najveća armija* dobija igrač koji ima više odigranih karata Vitez od vas (ali najmanje tri).

Ukoliko izgradite naselje na pustinji, dobijate dva tokena trgovine (važi i tokom faze osnivanja).

Ukoliko izgradite naselje na obali, dobijate jedan token trgovine (važi i tokom faze osnivanja).

Ukoliko izgradite naselje koje se graniči i sa pustinjom i sa obalom, dobijate tri tokena trgovine (važi i tokom faze osnivanja).

Kombinovanje sa varijantama

Ova varijanta može se kombinovati sa svim ostalim varijantama i scenarijima iz ove ekspanzije i ekspanzijom Pomorci bez ikakvih promena pravila, pod uslovom da se u njima koristi posebna karta *Najveća armija*.

Za varijantu Događaji na Katanu: Na svom potezu povlačite dve karte jednu za drugom umesto da bacate kockice. Ukoliko druga karta pokazuje isti broj kao i prva, ne izvlačite novu kartu.

Za ekspanziju Gradovi i vitezovi: Kombinovanje je moguće. Potreban je niz prilagođavanja pravila, o čemu možete pročitati na catan.com.

Kompleksnost ovih pet scenarija blago se povećava od scenarija do scenarija, zbog čega vam preporučujemo da ih igrate navedenim redosledom.

Teoretski, različiti scenariji iz ove ekspanzije mogu se kombinovati jedni sa drugima, ili sa ekspanzijama *Pomorci*, *Gradovi i vitezovi* i *Istraživači i gusari*, uz odgovarajuće izmene pravila. Opisivanje svake moguće kombinacije prevazišlo bi obim ovih pravila. Najbolje kombinacije i njihova posebna pravila možete pronaći na catan.com/traders-barbarians.

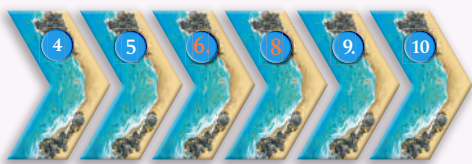
Ribolov na Katanu

Život na Katanu se uspostavio u rutinu, a vi tražite nove izazove i raznovrsniju ishranu. Otkriće jezera bogato ribom nije moglo doći u boljem trenutku! Obalna područja takođe predstavljaju bogata ribolovna područja.

⌚ Trajanje partije: od 45 do 60 minuta

Dodatne komponente

6 ribolovnih područja sa brojevima „4“, „5“, „6“, „8“, „9“, „10“



29 tokena riba



1 token Stara cipela

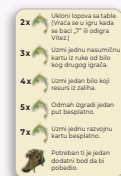


1 šestougaono polje 4 podsetnika

jezero sa brojevima „2“, „3“, „11“, „12“



Ribolov



poledina

Posebne karakteristike scenarija

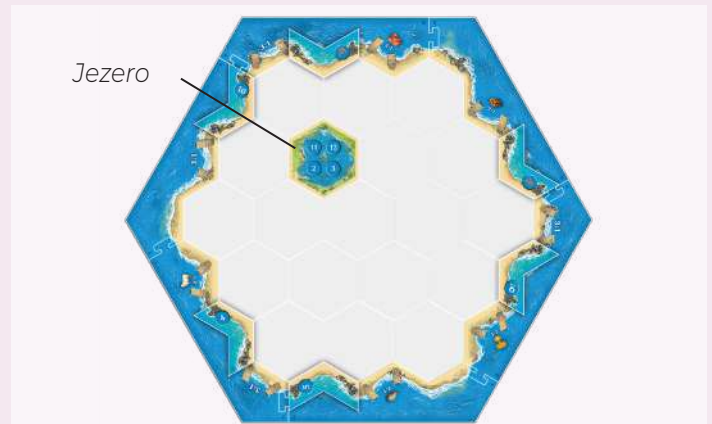
Ribolov na Katanu dobija na značaju i riba postaje veoma tražena roba.

Možete zameniti svoj ulov za razne pogodnosti, kao što su privremeno proterivanje lopova iz Katana, uzimanje resursa iz zaliha, ili besplatna izgradnja puta.

Postavka

Postavite igru kao i obično sa sledećim izmenama:

- Jezero menja pustinju. Jezero ne smete da postavite na obalu.
- Promešajte tokene riba okrenute licem nadole i postavite ih pored table za igru.
- Postavite nasumično po jedno ribolovno područje na svaki slobodni deo okvira (gde se ne nalaze luke).
- Postavite lopova pored table za igru. Prvi put kada se baci „7“ ili odigra karta Vitez, on ulazi u igru.
- Svaki igrač uzima jedan podsetnik Ribolov i stavlja ga ispred sebe.



Tok igre

Igra se po pravilima osnovne igre CATAN. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Ribolov

Svako ribolovno područje obuhvata tri raskršća na obali. Jezero je, takođe, ribolovno područje.

Ukoliko imate naselje na raskršću ribolovnog područja, svaki put kada se na kockicama dobije rezultat koji je jednak broju na ribolovno području možete uzeti jedan token riba.



Ukoliko postavite svoje drugo naselje tokom faze osnivanja na ribolovno područje, odmah uzimate jedan token ribe.

Ukoliko posedujete grad na ribolovnom području, dobijate dva tokena riba ako se rezultat bačenih kockica poklapa sa brojem prikazanim na ribolovnom području.

Tokene riba uvek postavljate licem nadole ispred sebe.

Primer: Narandžasti igrač izgradio je naselje na ribolovnom području sa brojem 9. Ukoliko se u narednim rundama baci „9“, narandžasti igrač uzima jedan token riba okrenutu licem nadole.



Akcije tokena riba

Tokeni riba prikazuju jednu, dve ili tri ribe.

Na svom potezu, tokom faze trgovine i gradnje možete odbaciti tokene riba da biste odigrali neku akciju. Što je više riba na tokenima koje odbacite, veća je korist od akcije:

2 ribe: Uklonite lopova sa table. Lopov se vraća u igru kada se sledeći put baci „7“ ili odigra karta Vitez.

3 ribe: Izvucite jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača.

4 ribe: Uzmite jedan bilo koji resurs iz zaliha.

5 riba: Odmah izgradite jedan put besplatno.

7 riba: Uzmite razvojnu kartu sa vrha špila besplatno.

Postavite odbačene tokene riba licem nagore pored tokena okrenutih licem nadole u zalihe.

Dodatna pravila

Najviše sedam tokena riba: Nikada ne smete posedovati više od sedam tokena riba. Ukoliko imate sedam tokena riba, a treba da uzmete još jedan ili dva, možete zameniti svoje tokena za druge iz zaliha.

Više akcija po potezu: Možete odigrati više akcija sa tokenima riba u istom potezu. Međutim, morate ih odigravati jednu za drugom. Nije dozvoljeno, na primer, da odbacite dva tokena sa po tri ribe, da biste uklonili lopova sa table (dve ribe) i uzeli bilo koji resurs iz zaliha (četiri ribe).

Tokeni riba nisu resursi: Tokeni riba ne uzimaju se u obzir kada se baci „7“. Igrač koji premešta lopova ne može da krade tokene riba od drugih igrača.

Lopov na jezeru: U ovom scenariju možete postaviti lopova na jezero. Lopov blokira sva četiri broja prikazana na jezeru. Lopova ne možete postaviti na ribolovna područja duž obale.

Luke i ribolovna područja: Neka raskršća su i luke i ribolovna područja. Svako ko izgradi naselje na takvom raskršću ima obe pogodnosti.

Nema više tokena riba u zaliham: Ukoliko više nema tokena riba okrenutih licem nadole, promešajte pločice okrenute licem nagore, i napravite nove zalihe, okrenute licem nadole.

Nema trgovine ribom: Ne možete trgovati tokenima riba.

Tokeni riba se ne mogu razmenjivati: Ukoliko potrošite više riba nego što akcija košta (jer nemate tačan broj), višak riba se gubi.

Stara cipela: Ukoliko izvučete ovaj token, morate ga odmah postaviti licem nagore ispred sebe. Na svom sledećem potezu token možete dati bilo kom igraču koji ima isto ili više bodova od vas. Taj igrač ga takođe može dati samo igraču koji ima isto ili više bodova od njega, i tako dalje.

Igraču koji poseduju token Stara cipela, potreban je jedan dodatni bod da bi pobedio.

Kraj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 10 bodova. Ukoliko posedujete token *Stara cipela*, neophodno vam je 11 bodova da biste pobedili.

Kombinovanje sa varijantama

Ovaj scenario može se kombinovati sa svim varijantama iz ove ekspanzije.

Za varijantu Katan za dvoje:

Oba igrača počinju sa pet tokena riba: dva tokena sa po jednom ribom, dva tokena sa po dve ribe i jedan sa tri ribe. Preostale tokena riba promešajte i postavite licem nadole pored table za igru.

U ovoj kombinaciji ne koristite tokene trgovine. Igraču koji ima manje bodova potrebna je jedna riba manje za svaku akciju.

Umesto da premestite lopova na pustinju (koja ne postoji u ovom scenariju) sklonite ga sa table za igru do sledećeg aktiviranja.

Nove pločice ribe možete da dobijete samo kada se baci broj ribolovnog područja ili jezera – ne i osnivanjem naselja ili odbacivanjem karte Vitez.

Za varijantu Događaji na Katanu:

Povlačenje lopova: Lopov se sklanja sa table za igru do sledećeg aktiviranja.

Za varijantu Luke Katana:

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 11 bodova (12 sa tokenom Stara cipela).

Reke Katana

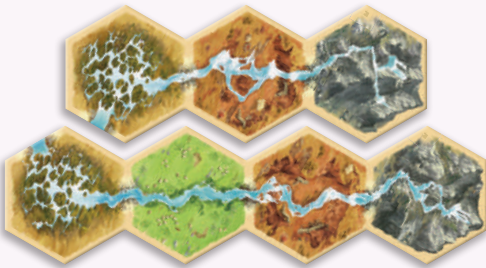
Dok su se neki stanovnici Katana posvetili ribolovu, drugi su odlučili da se nasele duž reka. Gde trgovina cveta i može dobro da se zaradi.

Svi žele da postanu najbogatiji stanovnik ostrva, pa nije ni čudo što se duž reka razvijaju saobraćajnice, a preko njih podižu mostovi. Šta će se desiti sa vama? Da li ćete postati najbogatiji stanovnik Katana?

⌚ Trajanje partije: od 45 do 60 minuta

Dodatne komponente

2 reke
(jedna od tri polja i jedna od četiri)



40 zlatnika vrednosti
1 i 5



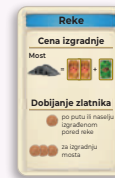
1 pločica Najbogatiji stanovnik Katana



4 pločice Siromašni stanovnik Katana

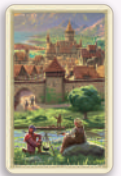


2 podsetnika Reke



poledina

2 podsetnika Zlatnici



poledina

12 mostova (3 po boji)



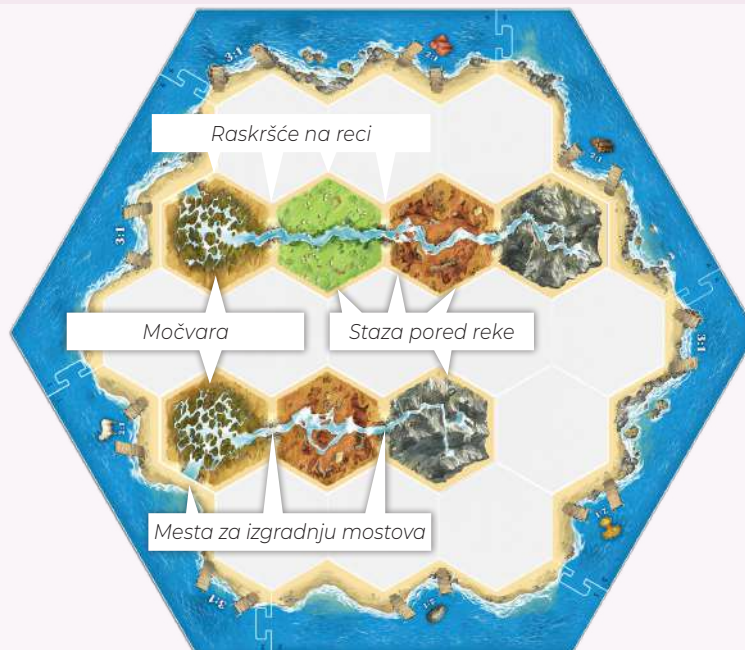
Posebne karakteristike scenarija

Za svaki put, naselje i most koji izgradite na rečnim poljima, dobijate zlatnike. Zlatnike možete zameniti za bilo koje resurse iz zaliha. Igrač koji ima najviše zlatnika je najbogatiji stanovnik Katana, što mu donosi jedan bod. Ali budite oprezni, jer ako previše trošite možete lako da osiromašite i izgubiti dva boda.

Postavka

Igra se postavlja kao osnovna igra CATAN. Postavite dve reke kao što je prikazano na slici.

Potrebne su vam sledeća šestougaona polja: 1 x brdo, 4 x šuma, 2 x pašnjak, 4 x njiva, 1 x planina. Ova polja nasumično postavite na preostala mesta unutar okvira.





Sada postavite numerisane tokene:

Na dve močvare ne postavljate numerisane tokene.

Za sada ostavite sa strane token „2” (poledina „B”).

Sada počnite sa tokenom „A” na bilo kom priobalnom polju i postavite preostale tokene po abecednom redu kao što je opisano u postavci *osnovne igre CATAN*.

Zatim okrenite sve numerisane tokene tako da brojevi bude okrenuti nagore. Postavite token „2” na polje na kom se nalazi token „12”. Ovo polje sada daje resurse svaki put kada se baci „2” ili „12”.

Na početku partije, lopov se nalazi na bilo kojoj od dve močvare.

Postavite zlatnike pored table za igru.

Postavite pločicu *Najbogatiji stanovnik Katana* i četiri pločice *Siromašni stanovnik Katana*, kao i četiri podsetnika pored table za igru.

Svaki igrač uzima tri mosta u svojoj boji.

Faza osnivanja

Postavite dva naselja, svako sa jednim putem, kao i obično. Dodatno:

Puteve ne možete graditi na mestima predviđena za mostove (preko reka). Ovo se odnosi na celu igru.

Dobijate jedan zlatnik za svaki put koji izgradite na stazi pored reke.

Takođe, dobijate jedan zlatnik za svako naselje koje izgradite na raskršću pored reke.

To znači da igru možete početi sa do četiri zlatnika.

Raspodelite pločice *Najbogatiji stanovnik Katana* i *Siromašni stanovnik Katana*

Svaki igrač koji ima najmanje zlatnika nakon faze osnivanja dobija jednu pločicu *Siromašni stanovnik Katana*.

Važno: Ukoliko svi igrači imaju istu količinu zlatnika ili niko nema zlatnike, svi dobijaju pločicu Siromašni stanovnik Katana.

Igrač koji na početku partije ima više zlatnika od ostalih igrača, dobija pločicu *Najbogatiji stanovnik Katana*. Ukoliko nijedan igrač nema više zlatnika od ostalih igrača, pločica za sada ostaje pored table za igru.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

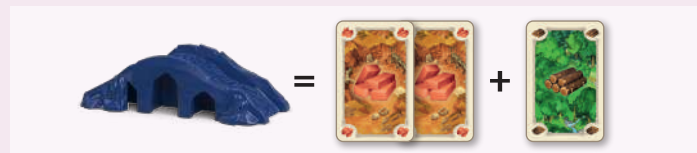
Naselja i putevi pored reke

Za svaki put i naselje koje izgradite pored bilo koje reke, dobijate jedan zlatnik.

Ukoliko unapredite svoje naselje u grad, ne dobijate zlatnik.

Most

Cena izgradnje: 2 x glina + 1 x drvo



Dostupno vam je tri mosta za celu igru. Izgradnja mosta vam donosi tri zlatnika.

Most možete izgraditi samo na jednom od sedam mesta za izgradnju mostova.

Most morate da izgradite pored jednog svog puta ili naselja. Mostovi se računaju kao putevi za posebnu kartu *Najduži trgovački put*.

Napomena: Igrači koji odigra razvojnu kartu Gradnja puteva ne može da izgradi most umesto puta.

Najbogatiji stanovnik Katana



Ova pločica se uvek nalazi u posedu igrača koji ima više zlatnika od ostalih igrača. Igrač mora da se odrekne pločice ukoliko:

- neki drugi igrač sakupi isto ili više zlatnika od njega
- potroši zlatnike i više nema najviše zlatnika.

Ukoliko igrač mora da se odrekne pločice *Najbogatiji stanovnik Katana*, nju uzima igraču koji ima najviše zlatnika. Ukoliko nijedan igrač nema najviše zlatnika, pločica se stavlja pored table dok neki igrač ne sakupi najviše zlatnika.

Pločica donosi **jedan bod**.

Siromašni stanovnik Katana



Siromašni stanovnik Katana (- 2 boda)

Svi igrači sa najmanje zlatnika dobijaju po pločicu *Siromašni stanovnik Katana*. Ovo važi u svakom trenutku igre. Čim igrač dobije zlatnik i više nije igrač sa najmanje zlatnika, vraća pločicu u zalihe. Međutim, ako svi igrači imaju istu količinu zlatnika ili nemaju zlatnike uopšte, svi dobijaju ovu pločicu.

Pločica *Siromašni stanovnik Katana* donosi **dva negativna boda**, što znači da svaki igrač koji poseduje ovu pločicu ima dva boda manje.

Zlatnici

Dobijanje zlatnika: Pored izgradnje puteva i naselja pored reke i mostova, zlatnike možete dobiti na sledeće načine:

- Trgovina sa zaliham 4:1
- Trgovina preko luka
- Trgovina sa ostalim igračima

Trošenje zlatnika: Na svom potezu, možete kupiti bilo koji resurs iz zaliha za dva zlatnika. Ovo možete da uradite do dva puta po potezu. Možete koristiti zlatnike koje ste dobili u istom potezu.

Zlatnici nisu resurs i zato se ne uzimaju u obzir kada se baci „7”. Igrač koji premešta lopova ne može da krađe zlatnike od drugih igrača.

Kraj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 10 bodova.

Saveti za ovaj scenario

Igrač koji poseduje pločicu *Siromašni stanovnik Katana* teško da će moći da pobedi. Stoga, pametno koristite svoje zlatnike i kupujte resurse samo ako još uvek imate dovoljno opcija za izgradnju pored reke kako biste dopunili sopstvene zalihe zlatnika.

Kombinovanje sa varijantama

Ovaj scenario može se kombinovati sa svim varijantama iz ove ekspanzije.

Za varijantu Katan za dvoje:

- kada izgradite naselje na močvari dobijate dva tokena trgovine.
- umesto da premestite lopova na pustinju, premestite ga na močvaru.

Za varijantu Događaji na Katanu:

Povlačenje lopova: Lopov se premešta na močvaru.

Za varijantu Luke Katana:

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 11 bodova.

Trgovački karavani

U međuvremenu, Katan uživa u sve većem blagostanju. Međutim, nisu svi zadovoljni. Za neke, Katan je postao previše bučan i haotičan. Beže od vreve naseljenih mesta i lutaju kao nomadi. Sada imaju svoj mir i tišinu, ali uskoro dolazi do nedostatka raznolikosti u njihovoj ishrani i nestašice vune za izradu nove odeće...

⌚ Trajanje partije: oko 60 minuta

Dodatne komponente

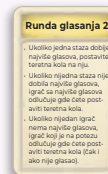
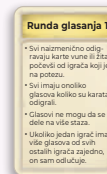
1 pojilište



22 teretnih kola



2 podsetnika
Runda glasanja



poledina

Posebne karakteristike scenarija

Nomadi su se naselili na pojilištu, gde vlada nestašica vune i žita. Pošto stanovnici Katana imaju vunu i žito na raspolaganju, nomadi šalju trgovačke karavane kako bi

nabavili željene resurse. Tri trgovačka karavana se formiraju od teretnih kola. Sva naselja i gradovi koji se nalaze na ruti trgovačkog karavana donose jedan dodatni bod.

Svaki put preko kog ide trgovački karavan računa se kao dva puta.

Postavka

Pojilište menja pustinju. Postavite ga tačno u sredinu ostrva. Njegova orijentacija je nebitna.

Postavite teretna kola pored table za igru.

Postavite lopova pored table za igru. Prvi put kada se baci „7” ili odigra karta Vitez, on ulazi u igru i postavlja se na bilo koje polje sa numerisanim tokenom. Postavite dva podsetnika *Runda glasanja* pored table za igru.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Postavljanje teretnih kola

Svaki put kada izgradite jedno ili više naselja tokom svog poteza ili unapredite jedno ili više naselja u grad, postavlja se tačno jedna teretna kola nakon što se vaš potez završi. Gde ćete postaviti teretna kola odlučuje se u rundi glasanja (pogledajte odeljak *Runda glasanja*).

Teretna kola se uvek postavljaju na staze. Teretna kola možete postaviti ili tako da započnete novi trgovački karavan ili da nastavite već postojeći trgovački karavan postavljajući ga u nastavku poslednje postavljenih teretnih kola. Grananje trgovačkih karavana nije moguće.

Ukoliko se na stazi na kojoj se nalaze teretna kola izgradi put, teretna kola se postavljaju pored puta.

Prva teretna kola svakog trgovačkog karavana moraju da se postave na stazu na koju pokazuje strelica pojilišta.

Za svaka sledeća teretna kola trgovačkog karavana, uvek postoje do dve staze na koje se može postaviti. Za sva

tri trgovačka karavana, postoji do šest mogućih staza za postavljanje teretnih kola. Svi igrači koji ispunjavaju uslove za rundu glasanja zajedno odlučuju o stazi na koju će se postaviti teretna kola.



Primer: Teretna kola su postavljena na stazu „A”. Sledeća teretna kola možete postaviti na jednu od četiri dostupne staze.

Runda glasanja

Počevši od igrača koji je izgradio naselje ili grad, pa zatim u smeru kretanja kazaljke na satu, svi igrači mogu da odigraju jednu ili više karata vune i žita. Samo oni igrači koji su odigrali bar jednu kartu pregovaraju među sobom na koju stazu će postaviti teretna kola.

Svaka odigrana karta računa se kao jedan glas.

Ukoliko jedan igrač ima više glasova od svih ostalih igrača zajedno, taj igrač sam odlučuje.

U suprotnom, svi igrači dodeljuju svoj(e) glas(ove) stazi na koju žele da postave teretna kola. Jedan igrač ne može da glasa za više staza, čak i ako ima više glasova.

Zatim postupite na sledeći način:

1. Ukoliko jedna staza dobije najviše glasova, postavite teretna kola na nju.
2. Ukoliko nijedna staza nije dobila najviše glasova, igrač sa najviše glasova odlučuje gde će se postaviti teretna kola.
3. Ukoliko nijedan igrač nema najviše glasova, igrač koji je na potezu odlučuje gde će se postaviti teretna kola (čak i ako nije glasao).

Zatim svi igrači vraćaju svoje odigrane karte vune i žita u zalihe.



Primer: Treba da postavite prva teretna kola. Postoje tri staze na koje ga možete postaviti.

Važno: Svaki igrač ima samo jednu priliku da odigra karte. Odigravanje dodatnih karata naknadno nije dozvoljeno.



Primer: Crveni i beli igrač imaju po dva glasa, plavi i narandžasti nemaju glasove. Na potezu je narandžasti igrač. Crveni igrač bira stazu A, a beli stazu B. To znači da ne postoji staza sa najviše glasova. Pošto je narandžasti igrač na potezu, on određuje gde će se postaviti nova teretna kola.

Dodatna pravila

Kraj trgovačkog karavana: Ukoliko više nema načina da se trgovački karavan produži teretnim kolima, on se završava. Ukoliko više nema teretnih kola u zalihama sva tri trgovačka karavana se završavaju.

Spajanje dva trgovačka karavana: Ukoliko se dva trgovačka karavana sretnu na raskršću, oni se spajaju sledeće postavljenim teretnim kola i nastavljaju kao jedan trgovački karavan.

Teretna kola na stazama pored obale i pojilišta: Teretna kola možete postavljati na staze pored obale. Prva teretna kola svakog trgovačkog karavana ne možete postaviti na stazu pored pojilišta. Ali ukoliko trgovački karavan skrene nazad do pojilišta, teretna kola možete postaviti na stazu pored pojilišta.

Prednosti trgovačkih karavana

Put koji ide paralelno sa trgovačkim karavanom računa se kao dva puta. To znači igrač može da dobije posebnu kartu *Najduži trgovački put* čak i ako je izgradio manje od pet puteva, ali zbog puteva koji se računaju dvostruko, dostiže vrednost 5.

Nadogradnja naselja i gradova: Naselja i gradovi koji se nalaze između teretnih kola donose jedan dodatni bod.



Primer: Započeta su sva tri trgovačka karavana. Jedno belo naselje i dva plava naselja donose po jedan dodatni bod, jer se nalaze između dva teretna kola. Pored toga, tri plava puta i jedan beli put računaju se duplo, odnosno svaki donosi po dva boda. Trenutno postoji šest staza (koje su označene strelicama) na koje se mogu postaviti teretna kola.

Kraj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 12 bodova.

Saveti za ovaj scenario

U osnovnoj igri CATAN vuna se obično smatra resursom koji je najmanje važan. Međutim, u ovom scenariju vuna ima veću vrednost jer se može koristiti u rundi glasanja. Žito se takođe računa kao glas u rundi glasanja, ali je ono potrebnije od vune u fazi gradnje. Zato uzmite u obzir da u fazi osnivanja postavite naselje na pašnjak sa dobrim brojem ili bar da vam bude u blizini za kasnije.

Kombinovanje sa varijantama

Ovaj scenario može se kombinovati sa svim varijantama iz ove ekspanzije.

Za varijantu Katan za dvoje:

Tokom runde glasanja postavljate dva teretna kola umesto jednih:

- Pobednik glasanja postavlja oba teretna kola, ali mora da ih postavi na dva različita trgovačka karavana.
- U slučaju nerešenog rezultata, svaki igrač postavlja jedna teretna kola. Prvo postavlja igrač koji je na potezu, a zatim drugi igrač.
- Umesto da premestite lopova na pustinju (koja se ne koristi u ovom scenariju) sklonite ga sa table za igru do sledećeg aktiviranja.

Za varijantu Događaji na Katanu:

Povlačenje lopova: Lopov se sklanja sa table za igru do sledećeg aktiviranja.

Za varijantu Luke Katana:

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 13 bodova.

Invazija varvara

Prosperitet ostrva Katan nije prošao nezapaženo! Zastrašujući varvari se iskrcavaju na obale, šireći strah i teror. Nikad se ne zna gde će sledeći put napasti. U početku oni samo uništavaju proizvodnju resursa, ali kako se njihov broj povećava, varvari počinju da napadaju naselja i gradove!

Ali vi, narod Katana, stojite ujedinjeni. Da li će vaši vitezovi biti dovoljno jaki da se suprotstave varvarima?

⌚ Trajanje partije: od 60 do 90 minuta

Dodatne komponente



Posebne karakteristike scenarija

Sve više varvara se iskrcava na Katan, okupira priobalna polja i blokira njihove prinose. Takođe, osvajaju naselja i gradove na obali, tako da morate da trenirate svoje vitezove u zamku kako biste mogli da ih povedete u borbu protiv varvarskih hordi.

Postavka

Šestougona polja: Prvo postavite pustinju i zamka kao što je prikazano na slici. U spoljašnjem, sivo označenom području, postavite sledeća polja nasumičnim redosledom: 2 x brdo, 2 x šuma, 3 x pašnjak, 2 x njiva, 1 x planina. Ova polja nazivaju se priobalna polja.



U unutrašnjem, belo označenom području, postavite sledeća polja nasumičnim redosledom: 1 x brdo, 1 x šuma, 1 x pašnjak, 2 x njiva, 2 x planina. Jedna šuma će ostati višak. Ona vam nije potrebna za ovaj scenario.

Numerisani tokeni: Postavite numerisane tokene na tablu za igru kao što je prikazano na slici.



Postavite po jednog varvara na priobalna polja na kojima su numerisani tokeni „2” i „12”. Preostale varvare postavite pored table za igru.

Promešajte 26 razvojnih karata za ovaj scenario i postavite ih licem nadole u držač za karte. Za ovaj scenario nisu vam potrebne razvojne karte iz *osnovne igre CATAN*.

Postavite kockicu sa bojama na polje zamka, a osam podsetnika pored table za igru.

U ovom scenariju ne koriste se lopov i posebna karta *Najveća armija*, pa ih ostavite u kutiji.

Na kraju, svaki igrač uzima šest vitezova u svojoj boji i postavlja ih ispred sebe.

Faza osnivanja

Svaki igrač prvo postavlja naselje, a zatim grad. Prilikom postavljanja grada uzimate samo po jedan početni resurs za svako susedno polje.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Pregled:

1. Varvari se iskrcavaju na Katan (kada neko izgradi naselje ili grad).
2. Odmah okrenite i primenite efekat razvojne karte.
3. Postavljanje vitezova (prilikom odigravanja razvojnih karata: Viteška zakletva i Jaki vitez).
4. Pomeranje vitezova (na kraju poteza, nakon faze trgovine i gradnje).
5. Pobeda nad varvarima (na kraju poteza).

1. Varvari se iskrcavaju na Katanu

Invazija varvara

Svaki put kada neko izgradi naselje ili grad, odmah nakon izgradnje dolazi do invazije varvara:

Prekinite svoj potez i bacite kockice tri puta. Ukoliko bacite „7” ili broj koji ste već bacili, bacajte ponovo, sve dok ne dobijete tri različita broja.

Nakon svakog bacanja, postavite jednog varvara na priobalno polje koje ima token sa bačenim brojem. Ukoliko se na priobalnom polju već nalaze tri varvara, ne postavljajte novog varvara na njega. Ništa se ne dešava i bacanje se ne ponavlja.

Varvari osvajaju priobalna polja

Čim postavite trećeg varvara na priobalno polje, okrenite numerisani token na tom polju.

Pošto je numerisani token okrenut ovo polje više ne donosi resurse i na njega više ne postavljate varvare.

Na stazama koje se graniče sa osvojenim priobalnim poljem ne možete graditi puteve, a na raskršćima ne možete graditi naselja. Naselja ne možete unapređivati u gradove.

Varvari osvajaju naselja i gradove

Ukoliko su naselje ili grad okruženi samo morem i priobalnim poljima koje su osvojili varvari, oni se smatraju osvojenim i više ne donose bodove.

Ukoliko se naselje ili grad nalazi na luci, tu luku više ne možete da koristite. Da biste označili da je grad ili naselje osvojeno, položite ga na stranu.

Pustinju i zamak varvari nikada ne mogu da osvoje tako da su naselja i gradovi koji se graniče sa njima bezbedni od osvajanja.

Kada se svi varvari iskrcaju na Katan, što znači da više nema varvara u zalihama, više se ne bacaju kockice za iskrcavanje varvara.



Primer: Crveni igrač dobija „3” prilikom prvog bacanja i postavlja varvara na priobalno polje sa tokenom „3” (A).

Crveni igrač dobija „9” prilikom drugog bacanja i postavlja varvara na priobalno polje sa tokenom „9” (B). Sada se na ovom polju nalaze tri varvara i ono je osvojeno. Crveni igrač okreće numerisani token na drugu stranu. Crveno naselje je takođe osvojeno, jer pored njega nema nijedno neosvojeno polje. Crveni igrač ga polaže na stranu.

Zatim, crveni igrač baca „7” i mora ponovo da baca.

Zatim crveni igrač baca „3”. Pošto je „3” već dobio prilikom prvog bacanja, mora ponovo da baca.

Crveni igrač sada baca „8”. Polje sa „8” je već osvojeno (numerisani token je okrenut), tako da crveni igrač ne postavlja novog varvara.

Crveni igrač je sada bacio ukupno tri različita broja i postavio dva varvara.

2. Odmah okrenite i primenite efekat razvojne karte

Kada kupite razvojnu kartu, morate je odmah okrenuti i primeniti njen efekat. Možete kupiti bilo koji broj razvojnih karata tokom svog poteza, ali morate ih odigrati u istom potezu, redosledom kojim su kupljene.

Postavite odigrane razvojne karte na gomilu za odbacivanje. Kada se špil razvojnih karta isprazni, promešajte gomilu za odbacivanje kako biste napravili novi špil.

3. Postavljanje vitezova

Pomoću razvojnih karata Viteška zakletva i Jaki vitez, uzimate viteza iz zaliha i postavljate ga na tablu.

Ukoliko odigrate kartu Viteška zakletva, postavite viteza na stazu pored zamka na kojoj se ne nalazi drugi vitez.

Ukoliko odigrate kartu Jaki vitez, postavite viteza na bilo koju stazu na kojoj se ne nalazi drugi vitez.



4. Pomeranje vitezova

Na kraju svog poteza, nakon faze trgovine i gradnje, možete pomeriti svakog svog viteza do tri staze.

Ukoliko ste tokom svog poteza postavili viteza na stazu pored zamka, morate ga pomeriti odatle.

Ukoliko platite jedno žito, možete pomeriti jednog viteza do dve dodatne staze (do ukupno pet staza). Ukoliko želite da pomerite više vitezova pet staza, morate da platite po jedno žito za svakog od njih.

Prilikom pomeranja možete preskakati naselja i gradove, svoja i drugih igrača. Takođe, možete pomerati viteza preko staza sa putevima koji pripadaju vama ili drugim igračima.

Međutim, nijedan drugi vitez, ni vaš ni drugog igrača, ne može da se nalazi na stazi na kojoj vaš vitez završi pomeranje. Vitez nikada ne možete da završi pomeranje na stazi pored zamka.

5. Pobjeda nad varvarima

Posle svakog poteza proverite da li postoje priobalna polja na kojima vitezovi mogu da pobjede varvare. Počnite sa priobalnim poljem levo od zamka, a zatim proverite sva ostala polja u smeru kretanja kazaljke na satu.

Vitezovi pobeđuju varvare ako ima više vitezova na stazama koje okružuju priobalno polje nego što ima varvara na njemu.

Zarobite varvare

Poraženi varvari postaju zarobljenici. Podelite ih među sobom prema sledećim pravilima:

- Ukoliko je igrač sam pobeđio varvare sa svojim vitezovima, ona uzima sve zarobljenike.
- Ukoliko je više igrača učestvovalo u pobjedi, svako od njih dobija po jednog zarobljenika. Ukoliko nema dovoljno zarobljenika za sve, igrači bacaju kockice za zarobljenike. Igrač koji baci najveći broja dobija zarobljenika. U slučaju nerešenog rezultata, bacaju ponovo. Svi igrači koji nisu dobili zarobljenika dobijaju po tri zlatnika kao nadoknadu.
- Ukoliko nakon raspodele zarobljenika ostane jedan zarobljenik, njega dobija igraču koji je doprineo pobjedi sa najviše vitezova. Ukoliko nema takvog igrača, igrači bacaju kockice za zarobljenike. Igrač koji je bacio veći broj dobija zarobljenika, a drugi igrač dobija tri zlatnika kao nadoknadu.

Svaka dva zarobljenika računaju se kao jedan bod.



Primer: Crveni igrač pomera vitezove dve staze do osvojenog polja (A). Sada se oko polja sa tri varvara nalaze četiri vitezove. Varvari su poraženi. Crveni i plavi igrač učestvovali su u pobjedi i svaki dobija po jednog varvara kao zarobljenika. Crveni igrač dobija trećeg varvara jer je u pobjedi učestvovao sa više vitezova.

Oslobađanje priobalnih polja

Ukoliko ste pobjedili varvare na priobalnom polju sa tri varvara, oslobodili ste to polje. Okrenite numerisani token na njegovu prednju stranu. Priobalno polje sada ponovo donosi resurse kada se baci njegov broj. Od sada, varvari ponovo mogu da iskrcavaju na ovo polje tokom invazije varvara.

Sva naselja i gradovi na oslobođenom priobalnom polju se obnavljaju i ponovo donose bodove.

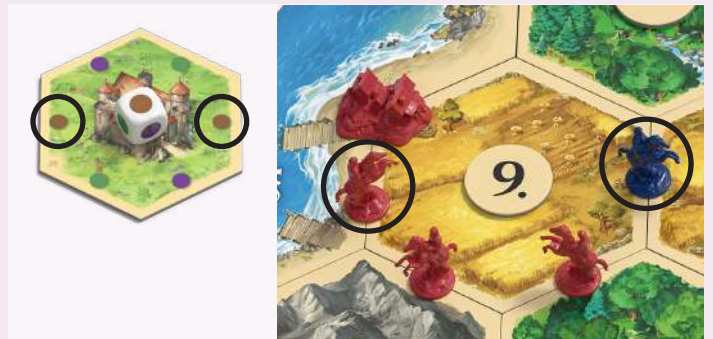


Primer: Varvari su pobeđeni. Crveno naselje je obnovljeno. Numerisani token je ponovo okrenut na prednju stranu.

Gubitak vitezova nakon pobjede

Nakon pobjede nad varvarima bacite kockicu sa bojama da biste odredili koji su vitezovi izgubljeni:

Bacite kockicu sa bojama i postavite je na zamak. Na polju zamka prikazane su iste boje. Uporedite bačenu boju sa bojama na polju zamka. Orijentacija staza čiju ste boju bacili određuje da li i koje vitezove gubite. Ukoliko se vitez nalazi na stazi koja ima istu orijentaciju kao staza na polju zamka čiju ste boju bacili, taj vitez je izgubljen. Igrač čiji je to vitez vraća ga u svoje zalihe. Za svakog izgubljenog vitez, igrač dobija tri zlatnika kao nadoknadu.



Primer: Nakon pobjede nad varvarima, baca se kockica da bi se utvrdilo da li su i koji vitezovi izgubljeni. Kockica pokazuje smeđu boju. Crveni i plavi vitez stoje na stazama sa smeđom orijentacijom. Ovi vitezovi su izgubljeni i vraćaju se u zalihe. Kao nadoknadu, igrači čiji su to vitezovi dobijaju po tri zlatnika.



Bacili ste „7”

Kada bacite „7”, nasumično izvucite jednu kartu resursa (ne i zlatnike) iz ruke bilo kog igrača. Iako se lopov ne koristi u ovom scenariju, i dalje važi pravilo da svi igrači sa više od sedam karata u ruci moraju da odbace polovinu svojih karata.

Zlatnici

Na svom potezu, možete kupiti bilo koji resurs iz zaliha za dva zlatnika. Ovo možete da uradite do dva puta po potezu.

Zlatnike možete dobiti trgovinom sa zalihama, preko luka i sa ostalim igračima.

Zlatnici nisu resurs i zato se ne uzimaju u obzir kada se baci „7”. Igrač koji premešta lopova ne može da krade zlatnike od drugih igrača.

Razvojne karte Izdaja i Zarobljenik

Pomoću ovih razvojnih karata možete da uklanjate varvare sa priobalnih polja ili da ih premeštate na druga priobalna polja. Ukoliko se varvar ukloni sa osvojenog polja (onog na kom se nalaze tri varvara), susedno, osvojeno, naselje ili grad se obnavljaju. Numerisani token se okreće na prednju stranu. Polje ponovo donosi resurse dok se na njega ne postavi treći varvar.

Kraj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 12 bodova.

Saveti za ovaj scenario

Da biste pobedili u ovom scenariju, trebalo bi da gradite vitezove. Potrebni su vam vitezovi da biste proterali varvare sa polja koja se graniče sa vašim naseljima i gradovima. Takođe možete koristiti vitezove da biste zarobili varvare koji će vam doneti bodove.

Nećete sami postići svoj cilj, pa bi trebalo da sarađujete sa drugim igračima – idealno sa onima koji nisu blizu pobede.

Kombinovanje sa varijantama

Ovaj scenario može se kombinovati sa svim varijantama iz ove ekspanzije.

Za varijantu Katan za dvoje:

- Čim igrač postavi svog prvog viteza, postavlja (besplatno) i neutralnog viteza na stazu pored zamka. Neutralnog viteza mogu da pomeraju oba igrača. Na svom potezu, prvo pomerate svoje vitezove, a zatim neutralnog viteza. Neutralni vitez ostaje na tabli tokom cele igre. Ne uklanja se, čak i ako se, u slučaju pobede nad varvarima, bacanjem kockice dobije staza na kojoj se on nalazi.
- Igrač koji izgradi naselje, a zatim neutralno naselje, baca kockice za iskrcavanje varvara dva puta, prvo za svoje naselje, a zatim za naselje neutralnog igrača.
- Pošto se u ovom scenariju ne koristi lopov, igrač može da pomeri varvara na drugo priobalno polje koristeći jedan token trgovine ako ima manje ili isto bodova kao protivnik, ili dva tokena ako ima više bodova.
- Ukoliko, nakon pobede u kojoj je učestvovao i neutralni vitez, nema dovoljno zarobljenika za sve igrače, ne bacate kockice za njega jer se uvek smatra da je on bacio „3”.
- Kao nadoknadu za gubitak viteza, dobijate dva zlatnika i jedan token trgovine umesto tri zlatnika.

Za varijantu Događaji na Katanu:

U ovom scenariju ne koriste se lopov i posebna karta Najveća armija, tako da sledeći događaji imaju drugačije efekte:

- Napad lopova: Svaki igrač koji ima više od sedam karata resursa mora da odbaci polovinu. Igrač koji je okrenuo ovu kartu, izvlači jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača.
- Povlačenje lopova: Pošto nema lopova, ovaj događaj se ne dešava.
- Sukob: Igrač koji ima više vitezova na tabli od ostalih igrača izvlači jednu nasumičnu kartu iz ruke bilo kog drugog igrača.

Za varijantu Luke Katana:

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 13 bodova.

Trgovci i varvari

Većina varvara je proterana i mir se vratio u Katan. Sada samo treba da popravite posledice njihovog razaranja. Zamak je posebno teško pogođen, ali popravke brzo napreduju. Ostaje samo da se naprave vitraži i nove mermerne statue. Mermer mora da se vadi, pesak da se transportuje do staklare, staklo do zamka, a potreban je i alat. Putevi Katana vrve od saobraćaja, jer svi žele da profitiraju od transporta koji se plaća čistim zlatom! Samo nekoliko preostalih varvara ometa vaš napredak.

⌚ Trajanje partije: oko 90 minuta

Dodatne komponente



Posebne karakteristike scenarija

Zamak treba obnoviti. Zato se staklo i mermer moraju transportovati u zamac, pesak u staklaru, a alati u kame-nolom. Svaka završena porudžbina nagrađuje se zlatnici-ma i donosi jedan bod.

Postoje tri nova šestougaona polja do kojih morate da transportujete proizvode.

Postavka

Postavite tri nova šestougaona polja sa građevinama u okvir kao što je prikazano na slici. Njih morate postaviti tako da strane bez staza budu okrenute ka moru. Od šestougaonih polja iz osnovne igre CATAN potrebna su vam 3 x brdo, 4 x šuma, 3 x pašnjak, 3 x njiva i 3 x planina, koje ćete nasumično postaviti u okvir. Preostala polja (pustinja, jednu njivu i jedan pašnjak) ostavite u kutiji.

Numerisani tokeni: Uklonite tokene „2” i „12”. Preosta-





le tokene postavite po abecednom redu kao i obično, izostavljajući tokene „B” („2”) i „H” („12”). Preskočite tri šestougaona polja sa građevinama. Na njima ne postavljate numerisane tokene.

Sortirajte tokene proizvoda prema njihovim poledinama (građevine) na tri gomile. Promešajte svaku gomilu i postavite je licem nadole pored odgovarajućeg polja sa građevinom (pogledajte sliku).

Postavite tri varvara na staze označene simbolom „X”.

Promešajte razvojne karte za ovaj scenario i postavite ih licem nadole u držač za karte. Za ovaj scenario nisu vam potrebne razvojne karte iz *osnovne igre CATAN*.

Takođe, nisu vam potrebni lopov i posebna karta *Najduži trgovački put*.

Postavite šesta podsetnika pored table za igru.

Svaki igrač uzima jednu tablu teretnih kola, jedna teretna kola i jednog viteza u svojoj boji, i pet zlatnika. Postavite tablu teretnih kola ispred sebe i stavite viteza na prvo polje sa leve strane.



Faza osnivanja

Svaki igrač prvo postavlja naselje, a zatim grad. Kada igrač postavi grad, na raskršće pored grada postavlja i svoja teretna kola. Prilikom postavljanja grada uzimate samo po jedan početni resurs za svako susedno polje.

Tok igre

Igra se po pravilima *osnovne igre CATAN*. Važe sledeće izmene i dodatna pravila:

Polja sa građevinama

U sredini svakog od tri nova šestougaona polja nalazi se raskršće sa građevinom. Četiri staze vode do ove građevine.



Sledeća pravila važe za svako polje sa građevinom:

- Putevi mogu da se grade na stazama prema uobičajenim pravilima.
- Na centralnom raskršću polja (A) ne mogu da se grade naselja.
- Na tri staze između polja sa građevinom i mora ne mogu da se grade putevi.
- U skladu sa pravilom rastojanja naselja mogu da se grade na četiri kopnena raskršća.



Primer: Na tri od četiri staze polja sa građevinom plavi i crveni igrač izgradili su puteve. Naselje nikada ne može da se izgradi na centralnom raskršću (A). Takođe, nijedan put ne može da se izgradi na tri staze na obali.

Faza kretanja

Na kraju svog poteza, nakon faze trgovine i gradnje, možete pomeriti svoja teretna kola. Za to važe sledeća pravila:

- Bilo koji broj teretnih kola može da se nalazi na istom raskršću.
- Teretna kola kreću se duž staza od raskršća do raskršća. Za pomeranje teretnih kola od jednog raskršća do susednog raskršća neophodni su vam poeni kretanja.
- Na početku partije, imate četiri poena kretanja na raspolaganju u svakom potezu. Ovaj broj možete povećati nadogradnjom table teretnih kola.
- Pomeranje teretnih kola duž staze (bez puta) košta dva

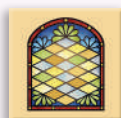
poena kretanja. Ukoliko teretna kola pomerate duž svog puta, to vas košta jedan poen kretanja. Ukoliko ih pomerate duž tuđeg puta, to vas košta jedan poen kretanja i jedan zlatnik koji morate da platite igraču čiji put koristite.

- Ukoliko se na stazi ili putu nalazi varvar, cena pomeranja se povećava za dva dodatna poena kretanja.
- Poeni kretanja se gube ukoliko je igraču potrebno više poena kretanja da bi se premestio na susedno raskršće nego što mu je preostalo. Kada teretna kola stignu do polja sa građevinom kretanje se završava – sav višak poena kretanja se gubi. Poeni kretanja se takođe mogu izgubiti dobrovoljno.
- Jednom po potezu: Ukoliko platite jedno žito, možete produžiti kretanje svojih teretnih kola za dva dodatna poena kretanja. Možete produžiti kretanje čak i ako ste već normalno pomerili teretna kola.

Odredite prvo i naredna odredišta

Prilikom **prvog** pomeranja teretnih kola, igrači imaju mogućnost da se upute ka bilo kom od tri polja sa građevinama.

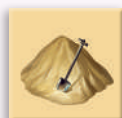
Kada prvi put stignete do nekog polja sa građevinom, ne dobijate zlatnike, jer još uvek nemate token proizvoda koji biste tamo dopremili. Uzmite token proizvoda sa vrha gomile pored tog polja i okrenite ga. Prednja strana prikazuje jednu od četiri različite vrste proizvoda:



staklo



alat



pesak



mermer

U zavisnosti od toga na kom polju sa građevinom se nalazite, token proizvoda može da prikazuje jednu od dve vrste proizvoda:



Postavite token proizvoda licem nagore ispred sebe, jer on označava na koje polje treba da dopremite proizvod. Na primer, ako ste na polju staklare izvukli token stakla, morate da odvezete svoja teretna kola do zamka da biste ga tamo dopremili.

Na svakom polju sa građevinom prikazane su informacije o tome šta treba tamo da se dopremi:



Zamak

Za obnovu zamka potrebni su mermer i staklo. Alati i pesak se otpremaju iz zamka.



Kamenolom

Za rad u kamenolomu potrebni su alati. Mermer i pesak se otpremaju iz kamenoloma.



Staklara

Za funkcionisanje staklare potreban je pesak. Staklo i alati se otpremaju iz staklare.

Možete da završite samo jednu porudžbinu istovremeno. Tek nakon što završite jednu porudžbinu, možete povući novi token proizvoda.

Završene porudžbine

Kada stignete svojim teretnim kolima na polje (do raskršća sa građevinom) na koje morate da dopremite proizvod, završili ste porudžbinu.

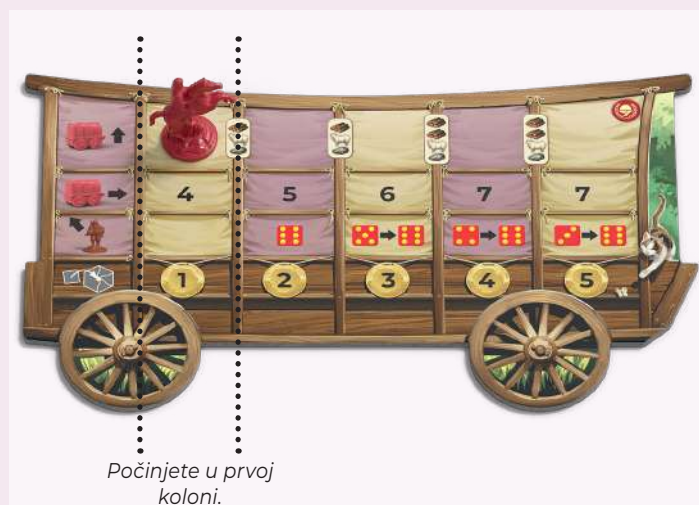
Okrenite token proizvoda (tako da se vidi strana sa građevinom). Token sada donosi jedan bod.

Takođe, u zavisnosti od nivoa nadogradnje vaših teretnih kola, dobijate do pet zlatnika.

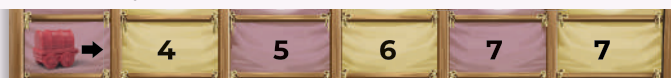
Kao poslednju akciju na svom potezu, povucite novi token proizvoda za polje do kog ste upravo stigli. Prikazani proizvod označava novo polje na koje morate da dopremite proizvod.

Nadogradnja table teretnih kola

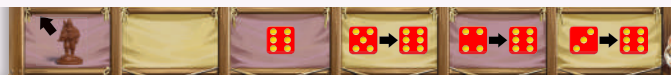
Vaša tabla teretnih kola predstavlja vaša teretna kola. Karakteristike vaših teretnih kola pratite na ovoj tabli.



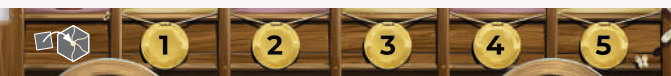
Poeni kretanja



Bacanje kockica za proterivanje varvara



Nagrada za završene porudžbine

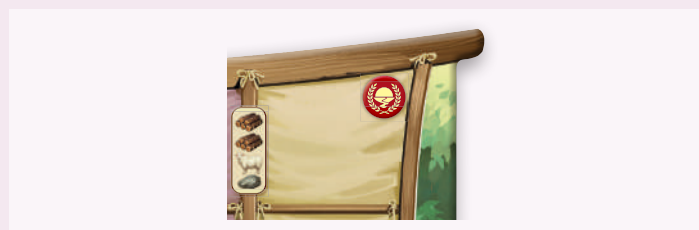


Da biste nadogradili svoja teretna kola, platite cenu prikazanu između vašeg viteza i sledeće slobodne kolone tokom faze trgovine i gradnje.



Pomerite svog viteza za jedno polje udesno.

Kada vaš vitez dostigne najviši nivo, vaša teretna kola donose jedan bod.



Varvari

Pomeranje pored Varvara

Ukoliko pomerite teretna kola preko staze ili puta na kom se nalazi varvar, potrebna su vam dva dodatna poena kretanja (staza + varvar = četiri poena kretanja; put + varvar = tri poena kretanja).

Ukoliko nemate dovoljno poena kretanja da prođete pored varvara, ili gubite preostale poene kretanja i zaustavljate se na raskršću ispred varvara, ili nastavljate da se krećete u drugom pravcu sa preostalim poenima kretanja.

Proterivanje varvara

Ukoliko ste nadogradili teretna kola na drugi nivo, možete pokušati da oterate varvara. Da biste to uradili, zaustavite teretna kola na raskršću ispred varvara i bacite jednu kockicu. Ukoliko bacite broj koji odgovara vašem nivou nadogradnje, oterali ste varvara. Pomerite ga na bilo koju drugu stazu ili put, a zatim pomerite teretna kola za preostale poene kretanja.

Ukoliko bacite drugi broj, niste oterali varvara i morate ili da ostanete na tom raskršću ili da se krećete u drugom pravcu.

Ukoliko oterate varvara i postavite ga na put koji pripada drugom igraču, ne možete da uzmete jednu nasumičnu kartu od tog igrača, kao kada se baci „7”.



Primer: Crveni igrač je nadgradio svoja teretna kola na treći nivo. Ukoliko crveni igrač baci „5” ili „6”, može da premesti varvara na neku drugu stazu ili put. Ukoliko na kockicama dobije neki drugi broj nije uspeo da otera varvara.

Važno: Dozvoljeno je da se izgradi put na stazi na kojoj se nalazi varvar. Samo jedan varvar može da se nalazi na svakom putu ili stazi u bilo kom trenutku.

Bacili ste „7”

Kada bacite „7”, pomerate jednog od tri varvara na bilo koju stazu ili put.

Ukoliko ste pomerili varvara na put, nasumično izvucite jednu kartu resursa (ne i zlatnike) iz ruke igrača čiji je to put.

Iako se lopov ne koristi u ovom scenariju, i dalje važi pravilo da svi igrači sa više od sedam karata u ruci moraju da odbace polovinu svojih karata.

Bacili ste „2” ili „12”

Ukoliko bacite „2” ili „12”, ponovo bacite kockice.

Zlatnici

Na svom potezu, možete kupiti bilo koji resurs iz zaliha za dva zlatnika. Ovo možete da uradite do dva puta po potezu.

Zlatnike možete dobiti trgovinom sa zaliham, preko luka i sa ostalim igračima.

Zlatnici nisu resurs i zato se ne uzimaju u obzir kada se baci „7”. Igrač koji premešta lopova ne može da krade zlatnike od drugih igrača.

Kraj igre

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 13 bodova.

Saveti za ovaj scenario

Gradnja puteva je veoma važna u ovom scenariju. Što više sopstvenih puteva možete da koristite da biste pomerali svoja teretna kola, brže ćete transportovati proizvode i manje zlatnika ćete potrošiti, jer nećete morati da plaćate drugim igračima za korišćenje njihovih puteva.

Neophodno je da imate dovoljno zlatnika. U suprotnom, vaša teretna kola će se zaglaviti između puteva drugih igrača i nećete moći da ih pomerate bez zlatnika. Ukoliko nijedan drugi igrač ne koristi vaše puteve i ne plaća vam, vaše jedine opcije su da trgujete sa zaliham, preko luka ili sa ostalim igračima.

Kombinovanje sa varijantama

Ovaj scenario može se kombinovati sa svim varijantama iz ove ekspanzije.

Za varijantu Katan za dvoje:

Kada pomerate svoja teretna kola duž puteva koji pripadaju neutralnim igračima, polovinu zlatnika koju morate da potrošite vratite u zalihe (zaokruženo naviše), a drugu polovinu dajte protivničkom igraču (zaokruženo naniže).

Pošto se u ovom scenariju ne koristi lopov, igrač može da pomeri varvara na drugu stazu (ne i put) koristeći tokene trgovine.

Za naselje koje se graniči sa poljem sa građevinom, dobijte jedan token trgovine.

Za varijantu Događaji na Katanu:

Uklonite karte događaja sa brojevima „2” i „12”. U ovom scenariju ne koriste se lopov i posebna karta Najduži trgovački put, tako da sledeći događaji imaju drugačije efekte:

- *Napad lopova: Svaki igrač koji ima više od sedam karata resursa mora da odbaci polovinu. Pomerite varvara na bilo koju stazu ili put. Ukoliko pomerite varvara na put, nasumično izvucite jednu kartu resursa iz ruke igrača čiji je to put.*
- *Povlačenje lopova: Pošto nema lopova, ovaj događaj se ne dešava.*
- *Zemljotres: Kretanje preko bočno okrenutog puta puta zahteva dva poena kretanja, baš kao i kretanje preko staze.*

Za varijantu Luke Katana:

Pobednik je igrač koji prvi, na svom potezu, sakupi 14 bodova.