

CATAN

Junior



Kopno na vidiku! Svojim gusarskim brodovima plovite morima, otkrivajte ostrva i podižete gusarske logore! Za to vam je potrebno „Svašta nešto“, na primer drvo, sablje i zlato. Svako ko mudro postavi svoj logor, uz malo sreće brzo će prikupiti sve što mu je potrebno za sledeći. Da vam ne bi bilo tako lako, Kapetan Kuka će vam uvek stajati na putu...



MATERIJAL ZA IGRU

Dvostrana tabla za igranje, kockica, 28 gusarskih logora (po 7 u svakoj boji), 28 brodova (po 7 u svakoj boji), figurica Kapetana Kuke sa bazom, 16 Kokijevih karata, 90 pločica „Svašta nešto“ (po 18 vuna, drva, ananasa, sablji i zlata), 4 tablice Cenovnik.

PRE PRVE IGRE

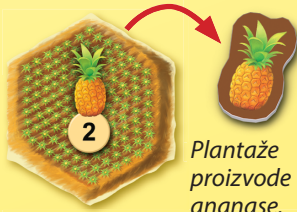
- ✗ Sve delove pažljivo izvadite iz okvira.
- ✗ Umetnite figuricu Kapetana Kuke u bazu.
- ✗ Zajedno pogledajte pločice „Svašta nešto“: postoji **pet različitih vrsta polja**, preko kojih možete da dobijete pet različitih vrsta pločica »Svašta nešto«



U šumi se nalaze drva.



Na livadi sa ovcima dobijate ovčiju vunu.



Plantaze proizvode ananase.

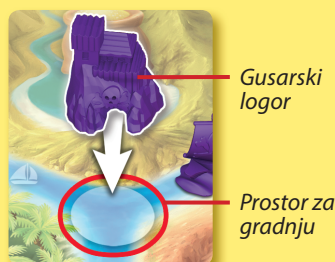
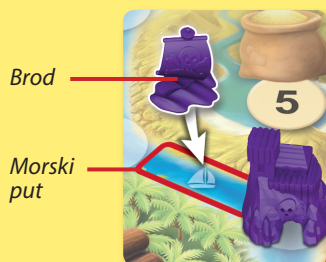


Rudnik daje gvožđe za sablje.



U zlatnoj reci ćete pronaći zlato.

- ✗ Polja su omeđena **morskim putevima za brodove i prostorima za gradnju gusarskih logora.**



PRE SVAKE IGRE

- ✗ Tablu za igru postavite na sredinu stola. Kada igrate u **troje ili četvero igrača** okrenite je na **onu stranu koja ima četiri papagaja.**



U dvoje igrača igra se na strani table sa **dva papagaja.**



- ✗ Svaki igrač odabere jednog od **četiri papagaja** u četiri različite boje i okreće **tablicu** tako da se vidi cenovnik gradnje.



Ako igradu samo dva igrača, može da se igra samo sa **crvenom i ljubičastom** bojom.

- ✗ **Kockicu** postavite pored table za igranje.



- ✗ Svaki igrač uzima **sedam gusarskih logora i sedam brodova** u svojoj boji.



Gusarski logori



Brodovi

Ako igrate u samo dva igrača uzmite samo **crvene i ljubičaste logore i brodove** - žute i plave vratite u kutiju.

Neki prostori za gradnju i morski putevi označeni su bojama koje odgovaraju bojama igrača. To su **početni prostori za gradnju gusarskih logora** i **početni morski putevi** za brodove.



Početni prostor za gradnju



Početni morski put

Postavite po **dva svoja gusarska logora i po dva broda** na odgovarajuće boje početnih prostora za gradnju i početnih morskih puteva. Preostale gusarske logore i brodove stavite ispred sebe kao svoje zalihe.

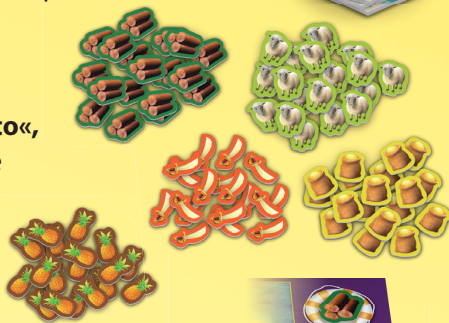
- ✗ **Figuricu Kapetana Kuke** postavite na **tvrđavu** na tabli za igranje.



- ✗ Promešajte **16 Kokijevih karata**, na kojima je zeleni papagaj Koki i složite ih u špil (sa papagajem prema gore) pored table za igranje.



- ✗ Sortirajte **devedeset pločica »Svašta nešto«**, pa ih odvojeno jedne pored drugih složite pored table za igranje u **zajedničke zalihe**.



- ✗ Zatim postavite **po jednu od svake vrste pločica na pet pojaseva za spašavanje** na tabli za igranje.



- ✗ Svakom igraču dajte **po jednu pločicu sa drvetom i sabljom** iz zajedničkih zaliha. Postavite ih ispred sebe kao vlastite zalihe.



O ČEMU SE RADI?

Cilj igre je da **prvi izgradite sve svoje gusarske logore**. Da bi izgradili gusarski logor potrebno vam je "Svašta nešto": po jedna pločica sa drvetom, vunom, ananasom i sabljom. Te pločice dobijate sa onih polja na tabli za igranje pored kojih ste već izgradili gusarske logore.

KAKO SE IGRA?

Svako ko dođe na red da igra, on je na svom potezu **kapetan**. Igrači igraju jedan za drugim, a počinje najmlađi igrač. Kapetan **baca kockicu** koja određuje koje pločice "Svašta nešto" će dobiti igrači. Potom kapetan sme po želji da **gradi** gusarske logore i brodove **i/ili da pozove Kokija u pomoć**. Ukoliko za ovo nema odgovarajuće pločice može "Svašta nešto" da menja. Nakon toga na potezu je sledeći kapetan, igrač sa njegove leve strane.

Potez se sastoji od sledećih aktivnosti:

UVEK: **1. BACANJE KOCKICE I UZIMANJE PLOČICA**

OPCIJA: **2. GRADNJA**

i / ili

POZIVANJE KOKIJA U POMOĆ

i / ili

ZAMENA

1. BACANJE KOCKICE I UZIMANJE PLOČICA



- ✗ **Kockica pokazuje broj između 1 i 5?**

Broj koji je bacio kapetan ne važi samo za njega nego za **sve igrače**. **Svako može da dobije "Svašta nešto"**. Na poljima se nalaze brojevi od 1 do 5. **Za svaki gusarski logor** koji imate pored tog **polja sa brojem koji je na kockici** dobijate **jednu pločicu "Svašta nešto"** iz zajedničkih zaliha. (Ukoliko imate pored tog polja više gusarskih logora, dobijate toliko više pločica. Ako tamo nemate ni jedan gusarski logor, onda ne dobijate pločice). Koju(e) pločicu(e) dobijate pokazuje vam sličica na polju (pogledajte prvu stranu).



Primer: *Ljubičasti igrač je bacio jedinicu. Pošto ima gusarski logor kod levog polja sa ovcom dobija jednu pločicu vune. Crveni igrač ima kod tog polja čak tri gusarska logora, tako da on dobija tri pločice vune. Međutim, broj jedan je i na rudniku gvožđa gore desno. Tamo će žuti igrač dobiti jednu pločicu sablje, a plavi igrač čak tri. Za šumu sa brojem jedan ljubičasti i crveni igrači će dobiti po jednu pločicu drva.*

- ✗ **Kockica je pala na broj 6?**

Čuvajte se Kapetana Kuke!

Ako kapetan baci šesticu, priziva strašnog Kapetana Kuku. Kapetan tada **mora Kapetana Kuku da premesti na neko drugo polje po želji**. Za nagradu kapetan dobija iz zajedničkih zaliha dve pločice koje moraju da odgovaraju polju na koje je postavio figuru. Drugi igrači u tom potezu ne dobijaju pločice.



Pazite, Kapetan Kuka vam smeta!

Dokle god Kapetan Kuka stoji na nekom polju, to polje je blokirano. Za gusarske logore koji se nalaze pored tog polja ne dobijaju se pločice ukoliko je na kockici broj tog polja.

Skupljajte "Svašta nešto"!

Kada dobijete pločicu "Svašta nešto" postavite je ispred sebe na sto. Kada budete kao kapetan na redu da igrate možete pomoću njih da izgradite gusarski logor, brod ili da pozovete Kokija u pomoć.

2. GRADNJA i / ili POZIVANJE KOKIJA U POMOĆ i / ili ZAMENA

Kapetan može na svom potezu da IZGRADI jedan ili više gusarskih logora i/ili jedan ili više brodova i/ili DA POZOVE KOKIJA U POMOĆ. Ali za to mora da dobije i da ima u svojim zaliham odgovarajuće pločice. Koje mu pločice trebaju lako može da proveriti na svojoj tablici Cenovnik.



GRADNJA

✖ Za svaki gusarski logor morate da platite:



- 1 drvo
- 1 vunu
- 1 ananas
- 1 sablju

✖ Za svaki brod morate da platite:

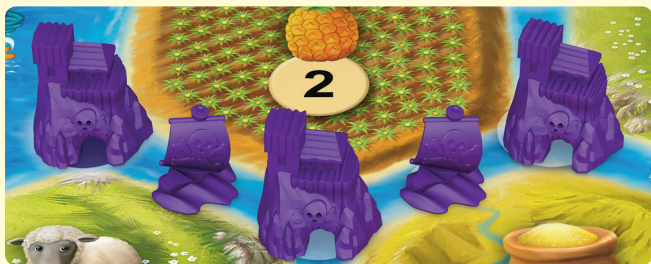


- 1 drvo
- 1 vunu

Obratite pažnju na pravila gradnje!

- ✖ Gusarski logor smete da postavite samo na **slobodan prostor za gradnju pored svog broda**.
- ✖ Brod smete da postavite samo na **slobodni morski put, koji se graniči sa vašim gusarskim logorom**.
- ✖ Na svaki slobodan prostor za gradnju smete da postavite samo jedan gusarski logor, a na svaki slobodni morski put samo jedan brod!

Primer: Ovako sme da se gradi.



Primeri: Ovako **NE SME** da se gradi!



Ovde nedostaje brod.

Ovde nedostaje gusarski logor.

POZIVANJE KOKIJA U POMOĆ

Pametni zeleni papagaj Koki krije u rukavu nekoliko trikova. Ako želite da zatražite pomoć od njega morate da, u zajedničke zalihe, vratite ove tri pločice:



- 1 ananas
- 1 sablju
- 1 zlato

Kada vam je potrebna pomoć, možete da izvučete jednu kartu iz špila Kokijevih karata. U zavisnosti od karte Koki vam može pomoći tako što će oterati Kapetana Kuku, tako što ćete dobiti pločice "Svašta nešto", pa čak i besplatno postavljanje gusarskog logora ili broda. U svom potezu možete i nekoliko puta da zatražite Kokijevu pomoć.



Kada sa špila povučete Kokijevu kartu odmah je okrenite i učinite ono što je prikazano na njoj. **Imate tri mogućnosti:**

✖ **Uzimanje pločica »Svašta nešto«**

Iz zajedničkih zaliha možete da uzmete ono što je nacrtano na karti, na primer dva ananasa i dva drveta.



✖ **Gradnja**

Odmah postavite jedan gusarski logor ili jedan brod.



✖ **Teranje Kapetana Kuke**

Odmah premestite Kapetana Kuku na bilo koje drugo polje po želji i uzmete dve pločice "Svašta nešto" koje odgovaraju tom polju.



Pažnja: Iskorišćene Kokijeve karte svaki igrač mora da drži otkrivene ispred sebe do kraja igre.

Ali, Koki će vam doneti još jednu prednost:

Igrač koji prvi upotrebi Kokijevu kartu postavlja gusarski logor (iz svojih zaliha) na crveni krug pored tvrđave Kapetana Kuke na tabli za igranje - besplatno!



Za gusarski logor pored tvrđave Kapetana Kuke ne dobijate nikakve pločice, jer ste umesto toga postavili jedan logor više. Na ovaj način lakše ćete doći do sedam izgrađenih gusarskih logora.

U svakom slučaju: pored tvrđave Kapetana Kuke može biti postavljen samo jedan gusarski logor!

Ako kasnije neki drugi igrač ima ispred sebe isti broj otvorenih Kokijevih karata, ovaj prostor za gradnju više ne pripada nikome. Gusarski logor se tada vraća u igračeve zalihe.

Kada neki igrač ima ispred sebe **najviše otkrivenih Kokijevih karata**, postavlja na prostor za gradnju pored tvrđave Kapetana Kuke svoj gusarski logor i tako se dalje smjenjuju logori na ovom mestu.

ZAMENA

Kapetan nema potrebne pločice kako bi mogao nešto da napravi ili da pozve Kokija u pomoć? Nema problema, tada pločice mogu da se menjaju! Za to imate dve mogućnosti:

- ✗ **menjanje 1** svoje pločice **za 1** pločicu iz pojasa za spašavanje i/ili
- ✗ **menjanje 2** svoje pločice **za 1** pločicu iz zajedničkih ZALIHA.

Redosled zamena je **proizvoljan** - kapetan može prvo da zameni pločicu iz pojasa za spašavanje, a zatim iz zaliha ili obrnuto. Pre toga, posle toga ili za vreme toga može nešto da izgradi ili da pozove Kokija u pomoć.

✗ **Menjanje 1 svoje pločice za 1 pločicu iz pojasa za spašavanje**

Kapetan sme na svom potezu uzeti pločicu iz jednog od pojaseva za spašavanje. Tada mora na taj pojas za spašavanje da postavi jednu od svojih pločica "Svašta nešto" koju je prethodno dobio. Tako da na pet pojaseva za spašavanje uvek stoji pet pločica.



Pažnja: zamena 1 za 1 sa pojansom za spašavanje dozvoljena je samo **JEDNOM** po potezu.

✗ **Menjanje 2 svoje pločice za 1 pločicu iz zajedničkih ZALIHA.**

Kapetan sme u svom potezu da zameni dve svoje pločice "Svašta nešto" iste vrste za jednu PROIZVOLJNU pločicu druge vrste iz zajedničkih zaliha.

Primer:



dve svoje pločice drva za jednu sablju

Zamena 2 za 1 iz zajedničkih zaliha može se u svom potezu izvršiti i **više puta**.

KRAJ IGRE

Čim jedan od igrača postavi **svih sedam svojih gusarskih logora** (uključujući i onaj pored tvrđave Kapetana Kuke) igra se završava i taj igrač je pobedio.

ŠTO SE DOGAĐA AKO ...?

- ✗ **Ako se na pojasevima za spašavanje nalazi pet istih pločica** i ne postoji mogućnost izbora, tada kapetan vraća svih pet pločica u zajedničke zalihe, i na njih postavlja po jednu pločicu svake vrste (kao što je bilo na početku igre).
- ✗ **Ako se sa špila Kokijevih karata uzmu sve karte**, na žalost više ne možete da pozivate Kokija u pomoć.
- ✗ **Ako u zajedničkim zalihama nedostaje pločica jedne vrste**, tada svi igrači moraju da vrate sve svoje pločice te vrste nazad u zalihe. Pločice te vrste moći će ponovo da se dele u sledećem potezu.

IGRA ZA ISKUSNE IGRAČE

Kapetan sme na svom potezu da menja pločice "Svašta nešto" sa drugim igračima - jednu ili čak sve pločice.

Primjer: Kapetan želi da postavi brod. Ima jednu pločicu vune, ali nema pločicu drva. Međutim, ima jednu pločicu sablje koja mu trenutno ne treba. Tako da on može da pita ostale igrače da li žele da menjaju svoju pločicu drva za njegovu pločicu sablje. Ako neki od igrača pristane na zamenu, kapetan tada može da izgradi brod

Autor: Klaus Teuber
Licenca Catan GmbH © 2014 catan.de
Ilustracije: Kara Annette Nora
© 2014, 2015 Franckh-Kosmos Verlags, Stuttgart

1. srpsko izdanje:
© 2016 Igraljubka s.p., Ljubljana
info@laserplus.si
www.laserplus.si
Urednik: Katka Kranjc
Prevod: Klub C22, Beograd, www.c22.rs
Graficka priprema Grafika Piksel
Sva prava pridržana.
Proizvedeno u Holandiji.

