



CATAN

DODATAK ZA 5. I 6. IGRAČA

OSNOVNA IGRA

UVOD

Ovaj dodatak vam omogućava da istražite ostrvo *Catan* u društvu dva dodatna igrača. Pored dodatnih figura, sadrži i druge komponente, a u isto vreme uvodi i neka nova pravila.

Ako ste upoznati sa starijom verzijom pravila dodatka za 5. i 6. igrača, primetićete da više nema „vanredne faze gradnje“ koja je zamenjena novim pravilom. Ako niste upoznati sa starim pravilima, a želeli biste da ih pročitate, možete da ih pronađete na www.drustveneigre.rs.

Važno: U igri sa pet ili šest igrača potrebna su vam sva šestougaona polja iz osnovne igre Catan i ovog dodatka. Međutim, koristite samo numerisane tokene iz ovog dodatka!!

Napomena: Posle završetka igre, komponente osnovne igre i dodatka možete lako da odvojite pošto su šestougaona polja i numerisani tokeni iz dodatka obeleženi simbolom: 

KOMPONENTE

11 šestougaonih polja:

po 2 šume, pašnjaka, njive, brda, planine i 1 pustinja



25 karata sa resursima (po 5 od svakog)

9 razvojnih karata



2 karte Cenovnik

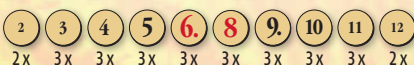
4 dela okvira



2 kompleta figura u zelenoj i braon boji
(po 5 naselja, 4 grada i 15 puteva)



28 numerisanih
tokena



2 kutije za figure

2 figure „Kamen” i njihova postolja



(molimo vas da ih
sastavite pre prve igre)



Postavka za nove igrače

Ako nemate dovoljno iskustva sa igrom Catan, preporučujemo vam da prvih nekoliko partija tablu za igru postavite kao što je prikazano na slici ispod. Prvo sastavite okvir koji se sastoji od deset delova: šest iz osnovne igre i četiri iz ovog dodatka. Rasporedite velike delove okvira iz osnovne igre, po brojevima, tako da se vide luke. Između njih ubacite manje delove okvira iz dodatka. Obratite pažnju na ispravan položaj luka. Zatim napunite okvir sa 30 šestougaonih polja (iz osnovne igre i dodatka) i postavite na njih numerisane tokene kao što je prikazano na slici. Lopov se na početku igre nalazi na bilo kojoj od dve pustinje.

Ako igra samo 5 igrača, jedna boja figura ostaje neiskorišćena. Odredite boje igrača tako što će jedan igrač uzeti u ruke po jedan put svake boje, i držati ih skriveno. Onda svaki igrač izvlači jedan od puteva – uključujući igrača koji drži puteve u ruci. Naselja boje koju nijedan igrač nije izvukao ostaju na tabli za igru, ali nisu aktivna i uklonite oba puta ove boje. Na ovaj način, postavka je podjednako pravična za sve igrače.

Na početku igre uzmite po jednu sirovinu za svako polje sa kojim se graniči naselje vaše boje koje je označeno zvezdicom(☆).

Posle nekoliko partija, kada budete imali dovoljno samopouzdanja, možete da igrate sa nasumičnom postavkom table za igru. Sve informacije o ovome možete da pronađete u nastavku pravila.



Nasumična postavka table za igru

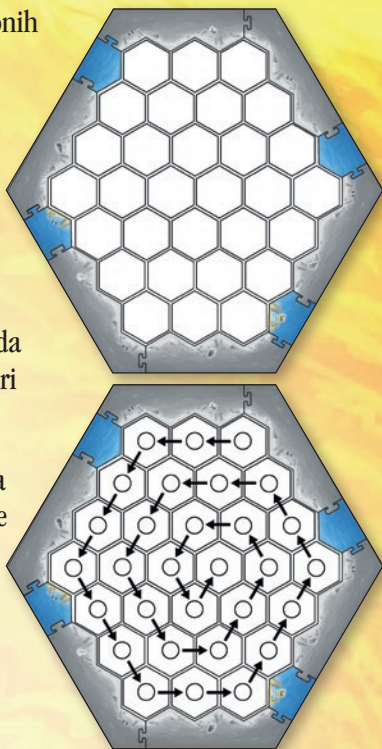
Da biste promenili izgled table za igru, velike delove okvira iz osnovne igre postavite bilo kojim redosledom, tako da je vidljiva strana sa lukama, i popunite prostore označene plavom bojom manjim delovima okvira iz dodatka.

Sada sastavite ostrvo od ukupno 30 šestougaonih polja (iz osnovne igre i dodatka).

- Sva polja (licem prema dole) stavite na jednu gomilu i promešajte je. Polja postavljajte nasumično po sledećoj šemi (vidi sliku) i odmah ih okrećite:

6 šestougaonih polja u sredinu. Iznad i ispod reda u sredini postavite po jedan red od 5 šestougaonih polja. Zatim postavite po dva reda od po četiri polja i završite sa dva reda od po tri šestougaona polja.

- Nakon što ste postavili polja, na njih treba da postavite numerisane tokene (samo one iz dodatka!) sa slovima prema gore, a brojevima okrenutim prema dole. Krenite od jednog ćoška table (A) prema sredini u obliku spirale (B, C, itd.). Na pustinje ne postavljate tokene. Kada postavite sve tokene, okrenite ih tako da se vide brojevi.



Napomena: Poslednja tri tokena imaju po dva slova: Za, Zb i Zc.

- Lopov se na početku igre nalazi na bilo kojoj od dve pustinje.

PRE POČETKA IGRE

Značajna promena u pravilima u odnosu na osnovnu igru Catan je da su na svakom potezu uvek aktivna dva igrača. Odredite prvog igrača tako što će svi igrači baciti obe kockice. Igrač koji baci najveći broj uzima figuru „**Kamen 1**” i stavlja je ispred sebe.

Treći igrač u smeru kretanja kazaljke na satu, odnosno levo od prvog igrača, uzima figuru „**Kamen 2**” i takođe je stavlja ispred sebe. Ako koristite nasumičnu postavku table za igru sada sledi faza osnivanja prema pravilima osnovne igre Catan.

5 IGRAČA

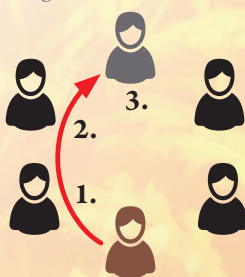
Treći igrač levo od prvog igrača = Kamen 2



Prvi igrač = Kamen 1

6 IGRAČA

Treći igrač levo od prvog igrača = Kamen 2



Prvi igrač = Kamen 1

TOK IGRE

U suštini, pravila ostaju ista kao u osnovnoj igri. Promena pravila je u tome da su na svakom potezu uvek aktivna dva igrača (koji imaju Kamen 1 i Kamen 2).

Prvo, igrač sa Kamenom 1 izvodi svoj deo poteza: Baca kockice, zatim trguje, gradi (kupuje razvojne karte) i može da odigra jednu razvojnu kartu (čak i pre nego što baci kockice).

Sada je na redu igrač sa Kamenom 2: On može da trguje resursima sa bankom (ali ne i sa drugim igračima), gradi (kupuje razvojne karte) i može da odigra jednu razvojnu kartu (ali ne pre nego što igrač sa Kamenom 1 baci kockice).

Kada oba igrača završe svoje poteze, prvi igrač figuru Kamen 1 prosleđuje igraču levo od sebe. Drugi igrač takođe predaje figuru Kamen 2 svom levom komšiji. Igrač koji sada ima Kamen 1 ispred sebe počinje novi potez.

Kratak pregled akcija

Igrač sa Kamenom 1	Igrač sa Kamenom 2
• Bacanje kockica za resurse (obvezno!) • Trgovina sa igračima i bankom • Gradnja (putevi, naselja, gradovi, kupovina razvojnih karata) • Odigravanje jedne razvojne karte	• Trgovina sa bankom (ne i sa igračima!) • Gradnja (putevi, naselja, gradovi, kupovina razvojnih karata) • Odigravanje jedne razvojne karte

KRAJ IGRE

Ako igrač ima ili osvoji na svom potezu deset bodova igra se završava i on je pobedio. U praksi to znači da to može da bude jedan od igrača koji imaju Kamenove ispred sebe. Ako oba igrača sa Kamenom osvoje 10 poena u istom potezu pobeđuje igrač sa Kamenom 1. Igrač sa Kamenom 2 čak ni ne dolazi na red da igra.

Informacije u vezi sa kompatibilnošću različitih izdanja igre Catan

Osnovna igra Catan (Naseljenici ostrva Katan), dodaci i proširenja su bili više puta menjani od prvog izdanja 1995. godine. Igru iz ovog izdanja moguće je bez ikakvih problema kombinovati sa svim izdanjima sa plastičnim figuricama nakon 2010. godine. Jedino što može da se razlikuje je grafika na poljima i kartama. Osim toga, sva izdanja igre Catan sa plastičnim figuricama su u potpunosti kompatibilna.

Izdanja igre i proširenja koja su izašla između 1995. i 2010. sa drvenim figuricama su samo delimično kompatibilna sa današnjim izdanjima. Svoja pitanja vezana za kompatibilnost različitih izdanja igre Catan i njenih proširenja možete poslati na catan@mipl.rs. Potrudimo se da zajedno pronađemo rešenje.

IMPRESUM

© 1996, 2022 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
catan@kosmos.de, kosmos.de

Sva prava zadržana. © 2022 CATAN
GmbH - CATAN, CATAN sunce i logo
„CATAN sunce” su zaštitni znakovi
kompanije CATAN GmbH (catan.com).

Autor: Klaus Teuber
Ilustracije: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle
Oblikovanje figurica: Andreas Klover
3D-Grafik: Andreas Resch
Urednik aktuelnog izdanja: Arnd Fischer
Uvoznik i distributer za Srbiju: MIPL - Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad. www.drustveneigre.rs

Proizvedeno u Nemačkoj

Art.-Nr.: 68 26 99

