

KLAUS TEUBER

CATAN®

GRADOVI I VITEZOVİ

PROŠIRENJE

PRAVILA IGRE

Sadržaj

Catan je u opasnosti!	2	1. Faza događaja i prinosa	6
Cilj igre	3	2. Faza trgovanja i gradnje	8
Dijelovi igre	2	Kraj igre	13
Priprema za prvu igru	4	Karte razvoja	14
Priprema za buduće igre	5	<i>Gradovi i Vitezovi</i> u kombinaciji s	
Kratak pregled tijeka igre	6	<i>Pomorcima</i>	16
Detaljan pregled tijeka igre	6		



Catan je u opasnosti!

Blago Catana nije ostalo neprimijećeno. Divlji barbari čuli su za plodnu zemlju i blagostanje na Catanu i sad plove prema otoku kako bi ga osvojili. Vremena za suprotstavljanje opasnosti još uvijek ima. Srećom, tu su i hrabri vitezovi koji će srčano braniti Catan. No, jesu li vitezovi dovoljno snažni kako bi otklonili prijetnju?

Pojačajte vaše vitezove kako biste pobijedili barbare, ali nemojte zanemariti razvoj svojih gradova!

Tko će pobijediti u natjecanju za toliko željene metropole?

Cilj igre

Pobjednik je igrač koji prvi osvoji 13 pobjedničkih bodova. Bodove osvajate gradnjom naselja i gradova, igranjem karata razvoja, proširivanjem gradova u metropole i korištenjem vaših vitezova u borbi protiv barbara.

Napomena o različitim izdanjima

CATAN - osnovna igra, proširenja i dodaci mijenjani su više puta od prvog izdanja 1995. godine. Igre trenutnog izdanja mogu se kombinirati sa svim izdanjima od 2003. godine (s plastičnim figurama) jer im je sadržaj isti. Različita izdanja imaju različita grafička rješenja koja ne utječu na igrivost. To znači da su sva izdanja igre CATAN, njenih proširenja i dodataka koja sadrže plastične figure međusobno kompatibilna. Pojedinačni kompleti karata dostupni su i na catanshop.de.

Izdanja objavljena od 1995. do 2002. godine (s drvenim figurama) mogu se kombinirati s trenutnim izdanjem samo u ograničenom obimu, budući da su napravljene značajne izmjene u sadržaju izdanja igre iz 2003. godine. Kombiniranje ovih izdanja omogućuje CATAN - *Kompatibilitäts-Kit*, koji možete naručiti na catanshop.de.

Ukoliko posjedujete igre različitih izdanja ili imate druga pitanja vezana uz kompatibilnost različitih izdanja igre CATAN i njenih proširenja i dodataka pišite nam na info@cartamagica.hr. Rado ćemo vam pomoći da pronađete rješenje..

© 1998, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Njemačka

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Daljnji razvoj CATAN-a: Benjamin Teuber
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes
Unutarnje ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Dizajn figura za igru: Andreas Klover
3D grafika: Andreas Resch
Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Upravitelj projekta i urednik: Tina Landwehr-Rödde
Uredništvo: 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.
Posebna zahvala: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN sunce, logo tip marke CATAN i CATAN šesterokutni logotip marke CATAN su registrirani zaštitni znakovi tvrtke CATAN GmbH u raznim dijelovima svijeta. (catan.com). Sva prava pridržana.

Proizvedeno u Njemačkoj.

3. hrvatsko izdanje
© 2025 Igroljub d.o.o.,
Radegunda 55, 3330 Mozirje,
Slovenija
catan@igroljub.si, www.igroljub.si

Uvoz i distribucija za Hrvatsku
Carta Magica d.o.o.
Frankopanska 20, Zagreb
info@cartamagica.hr, cartamagica.hr
Sva prava pridržana.



Dijelovi igre

4 ploče napretka za proširivanje grada



1 dio okvira s rutom kretanja barbarskog broda



1 figura trgovca za kartu napretka trgovine



1 barbarski brod



24 viteza (6 u svakoj boji)



obični vitez

jaki vitez

moćni vitez

24 kacije (6 za svakoga)



12 gradskih zidina (3 u svakoj boji)



12 figura metropola (3 u svakoj boji)



12 kamena temeljca (3 za svakoga)



36 karata trgovačkih dobara



12x papir, 12x tkanina, 12x novčić



Poledina

2 stalka za karte



1 crvena kocka



1 kocka događaja



6 žetona pobjedničkih bodova



4 karte Cenik / Cjenik



54 karte napretka

18x trgovina poledina



Poledina

Pregled pojedinačnih karata napretka može se pronaći na stranici 14.

18x politika poledina



Poledina

18x znanost poledina



Poledina

4 kutije za figure



Molimo sastavite ih prije prve igre. Brojevi označavaju redoslijed kojim se stranice trebaju presavinuti prema unutra.

Priprema za prvu igru

Ukoliko prvi put igrate igru CATAN - *Gradovi i Vitezovi*, preporučamo vam da igrate sa ovakom pripremom igre.

1. Ploča za igru

Postavite ploču za igru kako je prikazano na slici. Trebat će vam polja krajolika, žetoni s brojevima i okviri iz osnovne igre CATAN te novi dijelovi okvira s ucrtanom barbarskom rutom iz ovog proširenja. Novi dijelovi okvira zamjenjuju stare okvire s lukom 3:1.

2. Karte razvoja

U nastavku ćemo karte sirovina ukratko zvati sirovinama. Stavite razvrstane sirovine iz osnovne igre CATAN, odvojene po vrsti, u dva stalka za karte. Jedan odjeljak na stalku ostaje prazan.

3. Karte trgovačkih dobara

U nastavku ćemo karte trgovačkih dobara ukratko zvati trgovačka dobra. Nove karte trgovačkih dobara razvrstajte i stavite u treći stalak.

Savjet: Najbolje je postaviti stalak s trgovačkim dobrima ispred stalka s osnovnim sirovinama na kojem se redom nalaze: drvo, vuna i ruda. Papir stavite u odjeljak ispred drveća, novčiće stavite rude, a tkaninu stavite ispred vune. Tijekom igre, dobivat ćete trgovačka dobra kao prinos gradova koji graniče s poljima krajolika šuma, pašnjaka i gora.

4. Karte napretka

Razvrstajte nove karte napretka prema poledini i stavite ih licem dolje u četvrti stalak karata. Postavite sve stalke oko ploče za igru kako bi ih svi igrači mogli dosegnuti. Karte razvoja iz osnovne igre CATAN nisu vam potrebne. Ostavite ih u kutiji.

5. Preostali dijelovi

Figuru trgovca, bijelu i crvenu kocku, te kocku događaja postavite pored ploče za igru, baš kao i posebnu pobjedničku kartu *Najdulja trgovačka cesta*. Posebnu pobjedničku kartu *Najveća viteška moć* ostavite u kutiji, ne koristi se u igri s proširenjem *Gradovi i Vitezovi*.

Napomena: Ukoliko imate primjerak osnovne igre CATAN u kojoj se nalaze dvije kocke iste boje, iz ovog proširenja potrebna vam je jedino crvena kocka..





6. Barbarski brod

Barbarski brod, na kojem plovi barbarska vojska, postavite na početno polje, najdalje od otoka Catana

7. Lopov

Postavite lopova na stjenoviti poluotok pokraj rute barbarskog broda.

8. Dijelovi igre

Izaberite s kojom bojom ćete igrati, Nakon toga uzmite dijelove u vašoj boji i postavite ih ispred sebe:

5 naselja, 4 grada, 15 cesti, 6 vitezova:

2 obična viteza (zastava s 1 vrhom)

2 jaka viteza (zastava s 2 vrha)

2 moćna viteza (zastava s 3 vrha)

3 gradske zidine i 3 figure metropole.

Također uzmite 6 viteških kaciga, ploču napretka grada te 3 kamena temeljca i kartu pregleda troškova gradnje.

Faza doseljavanja: Postavljanje početnih figura

Faza doseljavanja odvija se kako je opisano u *osnovnoj igri CATAN*, uz jednu iznimku: umjesto drugog naselja svi igrači postavljaju grad.

Savjet: Kod postavljanja svojih figura, uzmite u obzir da samo 3 krajolika proizvode trgovačka dobra (šuma, pašnjak i gora). Pobrinite se da imate pristup žitu.

Početne sirovine

Sad uzmite odgovarajuće sirovine za svaki krajolik koji graniči s vašim gradom.

Priprema za buduće igre

Već imate određeno iskustvo s igrom *CATAN - Gradovi & Vitezovi*? U tom slučaju, postavite polje za igru na nasumičan način kako je opisano u *CATAN osnovnoj igri*.

Postavite dio okvira s rutom barbarskog broda umjesto dijela okvira s lukama 3:1.

Kratak pregled tijeka igre

Igra se u smjeru kazaljke na satu. Krug započinje igrač koji je zadnji postavio grad. Igrač koji je na potezu izvodi faze sljedećim redom:

1. Faza događaja i prinosa

Bacite sve tri kocke i riješite ih redom.



Kocka događaja pokazuje koji će se događaj odigrati.



Crvena kocka pokazuje uvjet koji se mora ispuniti kako bi se dobila karta napretka.



Zbroj dvaju kocaka pokazuje koje polje krajolika će proizvesti sirovine za sve igrače.

Svi igrači koji imaju gradove provjeravaju trebaju li uzeti trgovačku robu za svoje gradove.

Važno: Jedina akcija koja se smije odigrati prije bacanja kocaka je igranje karte Alkemija.

2. Faza trgovanja i gradnje

Trgovanje

Smijete razmijeniti sirovine i/ili trgovačku robu s ostalim igračima, bankom i/ili lukama.

Gradnja

Kao i prije možete graditi ceste, naselja i gradove. Sad su moguće i sljedeće nove akcije:

- Gradnja gradskih zidina
- Postavljanje i aktiviranje običnih vitezova
- Proširivanje vlastitih gradova (pomoću trgovačke robe)

Dodatno, za vrijeme faze trgovanja i gradnje, možete bilo kada:

- Odigrati kartu napretka i/ili sa svojim vitezovima izvršiti sljedeće akcije:
 - unaprijediti svoje vitezove
 - pomaknuti svoje vitezove
 - otjerati druge vitezove
 - otjerati lopova

Jednom kad ste završili fazu trgovanja i gradnje, vaš potez je gotov i sad je na redu igrač s vaše lijeve strane. On započinje svoj potez bacanjem kocaka.

Detaljan pregled tijeka igre

Kad igrate s *proširenjem Gradovi i Vitezovi*, igrate bez karata razvoja iz *osnovne igre CATAN*. Mogućnost igranja karte razvoja **prije** faze prinosa je ukinuta. Nove karte napretka ne mogu se odigrati prije bacanja kocaka. Jedina iznimka je karta napretka Alkemija - to je jedina karta koja se može igrati prije bacanja kocaka.

1. Faza događaja i prinosa

Bacite sve 3 kocke i riješite ih redom prema pojedinačnim rezultatima različitih kocaka, sljedećim redoslijedom:



Korak 1: Kocka događaja

Brod: Barbarski brod se približava

Ako kocka događaja pokaže barbarski brod, pomaknite brod za jedno mjesto naprijed.

Ako je brod došao do zadnjeg mjesta (sa simbolom broda), barbarska vojska iskrcala se na Catan. Kako bi mogli odbiti barbare, morate aktivirati vitezove (vidi *Borba s barbarima, strana 13*).

Simbol napretka

Ako kocka događaja pokaže jedan od 3 simbola napretka, **svi** igrači provjeravaju imaju li pravo uzeti kartu napretka.

Kako bi ostvarili pravo na kartu napretka, morate imati gradsko proširenje u području koje je prikazano na kocki (znanost, trgovina ili politika). To znači da ste se morali pomaknuti za jedno mjesto s vašim kamenom temeljcem na ploči napretka, u najmanje jednom području: znanosti, trgovini ili politici.

Sad usporedite broj na crvenoj kocki s brojem na ploči napretka gdje se nalazi vaša oznaka (kamen temeljac).

Rezultati bacanja kocaka i akcije koje slijede:

Provjerite broj na vašoj ploči napretka desno od vaše oznake (kamen temeljac). Ako je broj na crvenoj kocki manji ili jednak tom broju, možete povući jednu kartu napretka iz zalihe s tim simbolom.

Ako ste povukli pobjednički bod, odmah ga stavite licem gore ispred sebe. Ako ste povukli neku drugu kartu, stavite ju licem dolje ispred sebe.

Nekoliko igrača ispunjava kriterije?

Svi igrači koji ispunjavaju kriterije mogu povući gornju kartu napretka iz odgovarajuće zalihe, u smjeru kazaljke na satu, počevši od igrača koji je bacio kocke.

Nitko ispred sebe ne smije imati više od 4 karte napretka okrenute licem dolje ispred. Pobjednički bodovi se ne računaju.

Ako ste dobili petu kartu napretka, a vaš je potez, morate odmah iskoristiti jednu od vaših karata. Ako nije vaš potez, morate odbaciti jednu od karata napretka (stavite ju na dno kupa karata napretka). (Više informacija o pojedinačnim kartama pronađite na stranici 14).

Korak 2: Faza prinosa



Niste bacili „7“:

Svi igrači dobivaju prinos sirovina

Raspored prinosa sirovina je isti kao i u *osnovnoj igri CATAN* osim u ovom detalju:

Za grad, i dalje dobivate 2 karte,
ili

za krajolike brežuljka i njive dobivate 2 karte sirovina
ili



Znanost



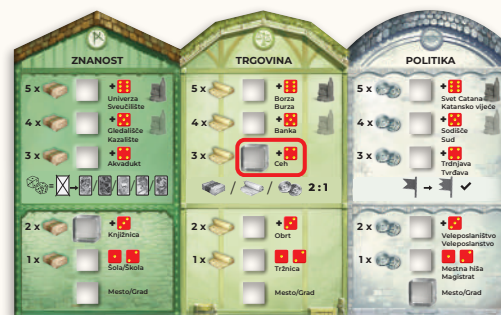
Trgovina



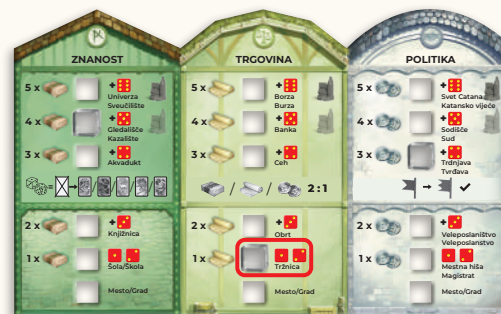
Politika

Primjer:

Ploča napretka grada igrača 1:



Ploča napretka grada igrača 2:



Rezultat kocaka



Primjer: Bačen je simbol trgovine i crvena kocka pokazuje 3.

Igrač 1 je već izgradio treću razinu (ceh) i pošto ima neophodno proširenje (rezultat kocke pokazuje +4). Zato smije povući gornju kartu iz kupa karata napretka. Igrač 2 je jedino izgradio 1 razinu (tržnicu) i zato ne povlači kartu napretka (uvjet su brojevi na kocki 1 i 2).



za šumu, pašnjak i goru dobivate 1 kartu sirovina i 1 kartu trgovačkog dobra.

Ne može se preskočiti uzimanje jedne od karata, niti uzeti dvije iste karte. Karte trgovačke robe uzimaju se u ruku i računaju se kod bacanja "7".



Bacili ste „7“: Aktivira se lopov

Pravila pomicanja lopova ista su kao i u osnovnoj igri CATAN. Dodatno, morate paziti na sljedeće:

Lopov se ne smije pomicati na početku igre sve dok se barbari prvi put ne iskrcaju na Catan. Ako se baci "7" provjerava se jedino imate li previše karata u ruci. Lopov ostaje na kamenom poluotoku i nitko ne povlači kartu. Lopov se može pomaknuti jedino pomoću karata napretka ili postavljanjem vitezova jednom kad barbari prvi put pristanu na Catan.

Napomena: Ako je "7" bačeno u krugu u kojem je barbarski brod pristao na Catan, tada se lopov prvi put smije pomaknuti, zato što se barbarski napad događa prije nego što se provjerava prinos sirovina.

Čim barbari pristanu na Catan, pomaknite lopova u pustinju kao znak da se sad smije pomicati.

2. Faza trgovanja i gradnje



Trgovanje

Pravila trgovanja iz osnovne igre CATAN ostaju nepromijenjena. Primjenjuju se i na trgovačku robu. Pripazite na sljedeće:

- Smijete trgovati u bilo kojem smjeru: mijenjati robu za sirovine, mijenjati sirovine za robu, ili robu za robu. Jedino ne smijete trgovati s kartama napretka.
- Svako od 3 trgovačka dobra računa se kao posebni tip dobra. Kada se trguje sa zalihom ili lukom, trgovačka dobra koja se koriste u tom trgovanju, moraju, stoga, biti istog tipa.

Primjer:



Trgovina sa zalihom: 4 vuna → 1 papir



Trgovina s lukom 3:1: 3 novčića → 1 tkanina



Gradnja

Kao i uvijek, na svom potezu, možete graditi ceste, naselja i gradove.

Dodatno možete graditi i:

Gradske zidine

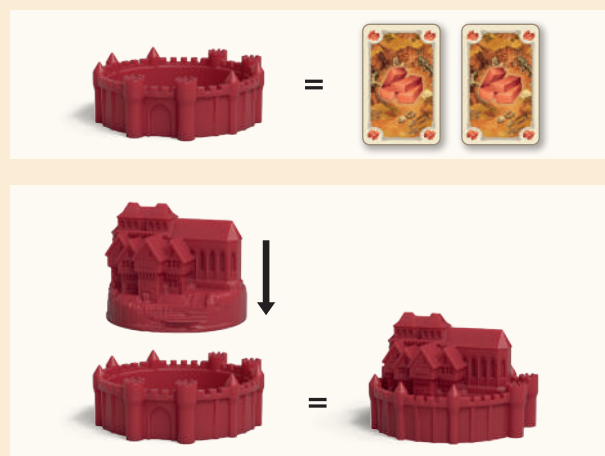
Troškovi gradnje: 2x glina

Ispod jednog svog grada, postavite gradske zidine.

Jedino gradovi mogu imati gradske zidine. Ne možete izgraditi gradske zidine, ako svi vaši gradovi već imaju zidine. Svaki grad može imati samo jedne gradske zidine.

Gradske zidine vas štite od lopova:

Obično, kada se baci "7", odbacujete polovicu svojih karata u ruci, ako





ih imate više od 7. Gradske zidine povećavaju broj karata koje sigurno možete imati u ruci za dva. Za svake dodatne izgrađene gradske zidine taj broj karata povećava se za dva. Ako izgubite grad, također gubite i gradske zidine.

Primjer: Igrač je gradskim zidinama zaštitio svoja dva grada. Kod bacanja "7" smije držati 11 karata u ruci. Tek nakon što ima 12 ili više karata u ruci mora odbaciti polovicu.

Vitezovi

Vitezovi imaju 3 različite razine snage. Snaga viteza je prikazana brojem vrhova na zastavi.

1 vrh na zastavi: Običan vitez, odgovara razini snage 1.

2 vrha na zastavi: Snažni vitez, odgovara razini snage 2.

3 vrha na zastavi: Moćni vitez, odgovara razini snage 3.

Tijekom igre možete postaviti obične vitezove i kasnije ih unaprijediti na višu razinu.

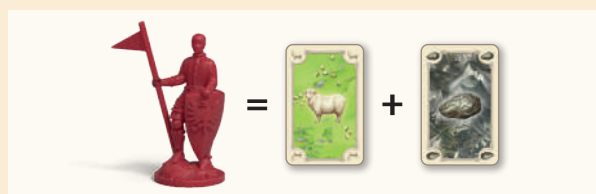


Postavljanje vitezova

Trošak: 1 vuna + 1 ruda

Pripazite na sljedeće:

Morate postaviti viteza na slobodno križanje unutar vlastite mreže cesta. To križanje mora stoga biti susjedno bar jednoj vašoj cesti. Ne postoji pravilo udaljenosti za vitezove. Ako vitez dođe u doticaj sa protivničkom cestom, prekida je i sprječava daljnju gradnju na tom križanju. Vitez može prekinuti protivničku najdužu trgovačku cestu.



Primjer: Crveni može izabrati jedno od 4 križanja na koja može postaviti viteza. Ako ga postavi na križanje A, blokirat će plavu cestu. Sad samo Crveni može dalje graditi cestu na tom mjestu. Ako Crveni postavi viteza na križanje B, prekinuo bi plavu trgovačku cestu..

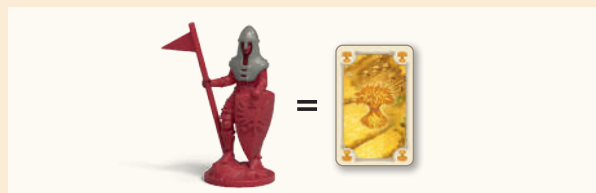
Aktiviranje vitezova

Trošak: 1 žito

Vitezovi imaju dva stanja, koja se razlikuju po kacigi:

Ako vitez ne nosi kacigu, pasivan je. To je stanje u kojem su odmah nakon postavljanja. U tom stanju ne može provoditi akcije.

Ako vitez nosi kacigu, aktivan je. U tom stanju može izvršavati akcije. Kad platite jedno žito, stavite kacigu na svog viteza kojeg ste već postavili na ploču. To može biti i vitez kojeg ste tek postavili u ovom krugu. Nakon aktivacije viteza ne možete ga koristiti za iduće akcije sve do sljedećeg kruga. Pronađite više informacija o viteškim akcijama na stranici 12.



Unaprijeđenje vitezova

Trošak: 1 vuna + 1 ruda

Vitezovi mogu biti unaprijeđeni i kad su u aktivnom i kad su u pasivnom stanju. Ako je vitez aktivan prije unaprijeđenja, ostaje aktivan i nakon toga. Ako je pasivan prije unaprijeđenja, ostaje pasivan. Vitez se može unaprijediti samo jednom po potezu.

Imate sljedeće mogućnosti:

Unaprijediti običnog viteza u snažnog. To možete napraviti u istom krugu u kojem ste ga postavili ili u bilo kojem kasnijem trenutku. Uklonite običnog viteza s ploče i zamijenite ga snažnim vitezom.

Unaprijediti snažnog viteza u moćnog viteza. To možete učiniti tek nakon što ste izgradili tvrđavu (treći stupanj napretka grada u politici).



Važno: Svi igrači imaju 2 viteza po svakoj od razina. Na primjer, ako imate 2 viteza, možete unaprijediti 1 viteza. Ako imate 2 obična viteza na ploči, prvo morate unaprijediti jednog od njih, prije nego što možete kupiti još jednog običnog viteza.

Širenje gradova

Trgovačkim dobrima možete proširiti svoje gradove na ploči napretka grada, koja se nalazi ispred vas. Čak i ako imate samo 1 grad, možete ga nadograđivati u sva tri područja. Završno proširenje je metropola. Tko prvi izgradi četvrti stupanj proširenja u jednom od tri područja (znanost, trgovina, politika), dobiva metropolu.

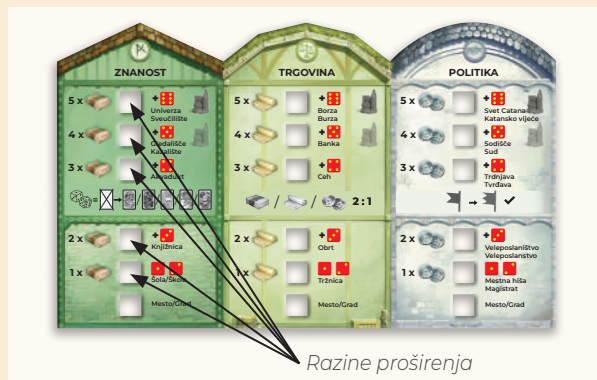
S papirnom možete proširiti područje znanosti.

S tkaninom možete proširiti područje trgovine.

S novčićima možete proširiti područje politike.

Svoja proširenja gradova označavate pomoću kamena temeljca na svojoj ploči napretka grada. Ploča prikazuje 5 razina proširenja za svako od tri područja. Na početku igre, sve oznake se nalaze na najnižoj, gradskoj razini. Ukoliko ste izgubili grad u barbarskom napadu, ne možete kupovati proširenja za grad, sve dok ne kupite novi grad.

Prethodno izgrađena proširenja ostaju očuvana.



Troškovi

Troškovi za svaku razinu prikazani su lijevo od mjesta za kamen temeljac.

Prvo proširenje grada jednog područja uvijek košta jednu kartu odgovarajuće trgovačke robe.

Svako drugo proširenje grada uvijek košta odgovarajuća 2 trgovačka dobra, svako treće proširenje košta 3 i tako dalje.

Ako ste proširili područje, pomaknite kamen temeljac na višu razinu.

Ako ste dosegli treću razinu, dobivate dodatnu trajnu korist, koja je prikazana između druge i treće razine u svakom od tri područja.



Proširenje prve razine košta 1 papir, Proširenje druge razine košta 2 papira, i tako dalje.



Prednosti svakog od područja su:

Znanost: Izgradili ste svoj akvadukt. Od sad pa do kraja igre, ako ste ostali bez prinosa kod bacanja kocaka, morate uzeti bilo koju sirovinu. To se odnosi i na nedostatak prinosa zbog lopova koji stoji na polju.

Iznimka: Ako je bačeno "7", ne dobivate nikakve sirovine.

Trgovina: Izgradili ste ceh. Od sad pa do kraja igre, možete mijenjati robu u omjeru 2:1. Možete mijenjati 2 trgovačke robe za 1 sirovinu ili 1 robu. Trgovačka roba koju mijenjate mora biti iste vrste.

Politika: Izgradili ste tvrđavu. Od sad pa do kraja igre možete unaprijediti snažne u moćne vitezove.



Karte napretka

Šansa za dobivanje karte napretka

Kraj svake razine, s desne strane, nalazi se informacija za crvenu kocku. Ta informacija vam pokazuje koji broj mora biti bačen kako bi mogli uzeti kartu napretka (vidi stranicu 7).

Broj na kocki se povećava s razine na razinu. Sa svakim proširenjem, vaša šansa za dobivanje karte napretka se povećava (pošto je više mogućih crvenih rezultata za koje možete povući kartu napretka).

Igranje karata napretka

Na svom potezu, možete odigrati onoliko karata napretka koliko želite, ali samo ako ste bacili kocke.

Napomena: Karta napretka Alkemija je iznimka; možete ju odigrati prije nego što bacite kocke.

Odigrane karte se stavljaju licem dolje ispod odgovarajućeg kupa karata (iznimka su karte s pobjedničkim bodovima).

Metropole

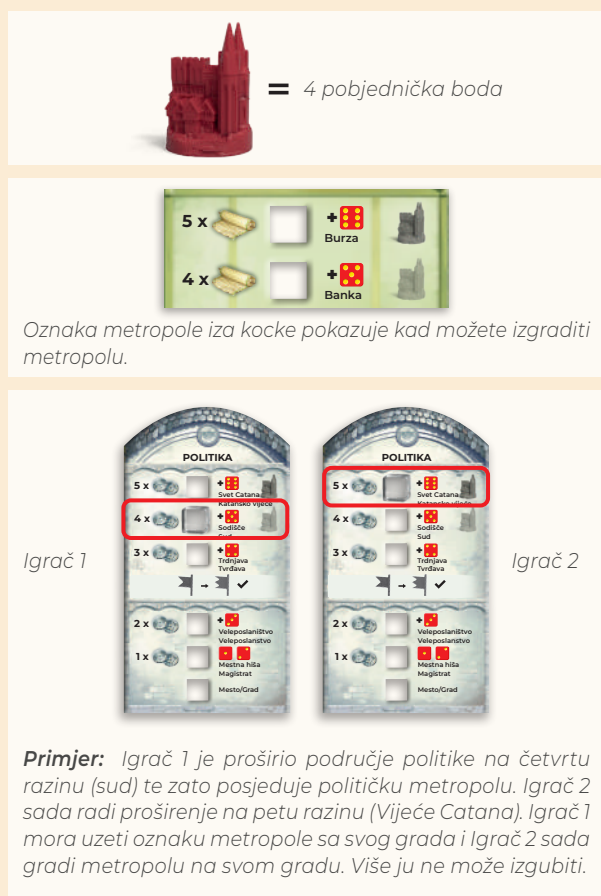
Metropole se jedino mogu izgraditi proširenjima gradova koristeći ploče napretka grada.

Ukupno se mogu izgraditi 3 metropole: jedna za svako područje.

Grad kojeg ste proširili do metropole vrijedi 4 pobjednička boda (2 za grad + 2 za metropolu).

Prvi igrač koji izgradi četvrtu razinu zgrada u jednom od 3 područja (kazalište, banka, sud), može postaviti oznaku metropole na jedan od svojih gradova. Status metropole možete izgubiti jedino ako neki drugi igrač dosegne petu razinu razvoja u istom području prije vas. U tom slučaju, vi uklanjate oznaku metropole sa svog grada, a taj igrač postavlja svoju oznaku metropole na svoj grad. Metropolu je sigurna kada dosegnete petu razinu razvoja u jednom od područja. Ostali igrači također mogu izgraditi petu razinu razvoja u tom području kako bi imali koristi od dodatnih kocaka. Također, možete izgraditi više od jedne metropole, ako ste prvi igrač koji ima dovoljno gradova te ste prvi dosegli četvrtu razinu u tom području. Ako imate samo jedan grad, kojeg ste već proširili u metropolu, možete jedino proširiti grad do treće razine u druga dva područja. Četvrtu razinu možete dosegnuti tek nakon što ste izgradili još jedan grad.

Savjet: Kako bi lakše pratili tko je izgradio koju metropolu - ili tko će je uskoro izgraditi - trebali bi paziti na ploče napretka grada drugih igrača.



Oznaka metropole iza kocke pokazuje kad možete izgraditi metropolu.

Primjer: Igrač 1 je proširio područje politike na četvrtu razinu (sud) te zato posjeduje političku metropolu. Igrač 2 sada radi proširenje na petu razinu (Vijeće Catana). Igrač 1 mora uzeti oznaku metropole sa svog grada i Igrač 2 sada gradi metropolu na svom gradu. Više ju ne može izgubiti.

Akcije vitezova

Za vrijeme svog poteza možete sa svakim svojim aktivnim vitezom izvesti jednu akciju. Nakon akcije, morate deaktivirati viteza (ukloniti mu kacigu). Viteza možete ponovno aktivirati tako što ćete platiti 1 žito, ali tijekom tog poteza, ne smijete više izvesti akcije s tim vitezom.

Premještanje viteza

Možete premjestiti viteza kojeg ste aktivirali u prethodnom krugu.

Primjenjuje se sljedeće:

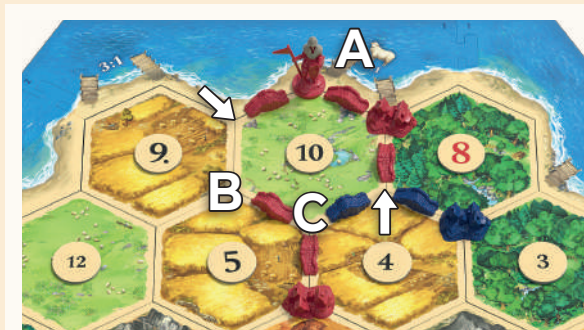
Oba križanja, početno i završno (mora biti slobodno), moraju biti povezana vlastitom cestom.

Na križanju uvijek može stajati samo jedan vitez.

Nije moguće proći kraj drugih viteza.

Ako želite izgraditi naselje na križanju gdje stoji vitez, morate prvo pomaknuti viteza. Ako ne možete pomaknuti viteza (nema slobodnih križanja ili ako je taj vitez pasivan), ne možete graditi u tom trenutku.

Ako ste pomaknuli viteza, morate ga deaktivirati.



Primjer: Crveni može pomaknuti aktivnog viteza (križanje A) na jedno od dva križanja označena strelicama. Vitez se ne može postaviti na križanja B i C, jer ta križanja nisu povezana crvenom cestom.

Protjerivanje viteza

Možete postaviti jednog od svojih viteza na križanje sa suparničkim vitezom kako bi ga protjerali. Ipak, možete jedino protjerati slabije vitezove.

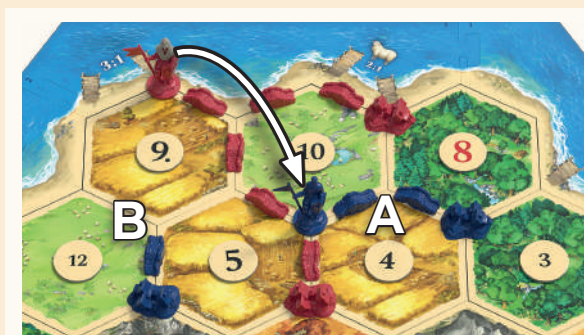
Primjenjuje se sljedeće:

Igrač čiji vitez je protjeran mora ga pomaknuti do slobodnog križanja unutar iste (vlastite) trgovačke ceste. Status protjeranog viteza se ne mijenja.

Ako ne postoji slobodno križanje na koje se može postaviti vitez, mora ga se ukloniti s ploče za igru. Ako je protjeran, ne može preskočiti drugog viteza.

Ne možete protjerati vlastite vitezove.

Ako ste protjerali viteza, morate deaktivirati viteza s kojim ste napali (skinuti mu kacigu).



Primjer: Crveni može pomaknuti aktivnog viteza na križanje na kojem stoji plavi vitez, jer to križanje leži unutar crvene trgovačke ceste, a plavi vitez je slabiji. Plavi mora pomaknuti otjeranog viteza na križanje A unutar svoje trgovačke ceste. Nije dozvoljeno pomicanje do križanja B.

Protjerivanje lopova

Možete protjerati lopova s jednim od vaših aktivnih vitezova (bez obzira koje je snage), ako vitez stoji na jednom od tri susjedna polja.

Postupate isto kao kod igranja karte Vitez iz osnovne igre CATAN: Postavite lopova na bilo koje polje krajolika na kojem je postavljeno neko naselje ili grad. Nakon toga nasumično povlačite jednu kartu iz ruke vlasnika tog naselja, i zadržavate ju za sebe.

Jednom kad ste protjerali lopova, morate deaktivirati svog viteza (skinuti mu kacigu).

Važno: Prije prvog barbarskog pohoda vitez ne smije protjerati lopova s njegovog stjenovitog poluotoka.



Primjer: Crveni vitez mogao bi protjerati lopova sa svjetlijih polja. Nesrećom, lopov se nalazi izvan vitezovog doseg. Kako bi protjerao lopova Crveni igrač mora: pomaknuti viteza do križanja A ili B i deaktivirati ga. Platiti jedno žito kako bi ga ponovno aktivirao. Na sljedećem potezu, crveni može protjerati lopova.



Borba s barbarskom vojskom

Čim barbarski brod pristane na polje označeno simbolom barbarskog broda, barbari se iskrcavaju na Catan i počinje borba između barbara i aktivnih vitezova Catana.

Prvo odredite snagu cjelokupne barbarske vojske. Zbrojite sve gradove izgrađene na Catanu (uključujući i metropole). Ukupni broj gradova određuje snagu barbarske vojske.

Barbari pobjeđuju

Barbarska vojska napada gradove igrača koji su doprinijeli s najmanje (ili nisu uopće doprinijeli) aktivnih vitezova za obranu. Bit će napadnuti samo oni koji posjeduju jedan ili više gradova. Igrači koji imaju samo naselja su pošteđeni. Metropole su uvijek zaštićene od napada.

Svi koji posjeduju barem jedan grad sad broje vrhove zastava njihovih aktivnih vitezova. Igrač koji je iskoristio najmanje vrhova zastava mora jedan svoj grad pretvoriti u naselje. Ukoliko je nekoliko igrača izjednačeno u tom broju, svi gube po jedan grad.

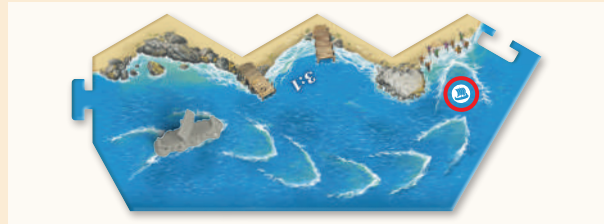
Ako igrač koji je najmanje pridonio obrani, ne može izgubiti grad (zato što ga nema ili je zaštićen metropolom), onda grad gubi igrač koji je drugi najmanje pridonio obrani. Ako ni on ne može izgubiti grad, grad gubi treći koji je najmanje pridonio, i tako dalje.

Važno: U vrlo rijetkim slučajevima, ako nitko nije aktivirao viteza, to može značiti da će svi izgubiti grad!

Ako je grad sa gradskim zidinama sveden na naselje, gube se i gradske zidine.

Ako je igrač izgubio sve svoje gradove, zadržava svoja proširenja gradova i može i dalje dobivati karte napretka. Međutim, ne može više proširivati gradove sve dok ponovno ne izgradi grad.

Važno: Ako igrač koji je već izgradio svih 5 naselja, izgubi grad, taj grad se smatra naseljem. Kako bi označili da je taj grad naselje, položite ga. Ako taj igrač kasnije poželi ponovno izgraditi grad, prvo pretvara to naselje u grad. Troškovi su isti kao i kod izgradnje "običnog" grada. Ako neki od igrača ima jedan pognuti grad, on ne može raditi nikakva proširenja grada (jer se taj grad računa kao naselje).



Primjer: Crveni, Plavi i Bijeli igrač aktivirali su običnog viteza, Narančasti nema vitezova. Snaga viteške vojske je "3".

Crveni i Plavi imaju po 2 grada, Narančasti ima metropolu, i nema drugih gradova. Bijeli ima samo naselja. To znači da je barbarska vojska snage "5" (4 grada i 1 metropolu).

Barbari pobjeđuju s 5 naprema 3.

Crveni i Plavi gube po 1 grad. Iako Narančasti nije aktivirao viteza, ništa ne gubi jer je metropolu zaštićena. Bijeli ništa ne gubi jer ima samo naselja.

Pobjeda vitezova Catana

Vitezovi su uspjeli potisnuti barbare.

Igrač koji je najviše pridonio pobjedi svojim aktivnim vrhovima zastava, dobiva 1 pobjednički bod iz zalihe.

Ako dva ili više igrača imaju isti broj vrhova zastava, svi oni mogu povući po jednu kartu s jednog od kupa karata napretka. U tom slučaju se ne dobiva pobjednički bod.

Nakon borbe morate deaktivirati sve aktivne vitezove. Nakon toga vratite barbarski brod na početno polje. On ponovno započinje svoj put prema Catanu.

Kraj igre

Igra završava čim igrač koji je na potezu ima 13 pobjedničkih bodova.

Varijanta igre s više taktičkih mogućnosti

U igru možete unijeti više taktike s malim izmjenama pravila: Kod iskrcavanja barbarske vojske, igrač koji je na potezu odlučuje koliko će vitezova iskoristiti u borbi protiv barbara.

Savjet: Možete namjerno ne koristiti svoje vitezove kako bi pustili barbare da pobjede i tako oštete druge igrače.

Samo vitezovi koji su iskorišteni u borbi se deaktiviraju nakon napada.

Karte napretka

Znanost



Alkemija (2x)

Odigrajte ovu kartu **prije** bacanja kocaka i sami odredite rezultat na bijeloj i crvenoj kocki. Nakon toga bacite kocku događaja kao što je uobičajeno i razriješite događaj.

Ova karta vam omogućava biranje broja na kockama (umjesto bacanja za rezultat). Na primjer, možete birati čak i "7". Nakon toga prvo bacite kocku događaja i razriješite događaj. Tek nakon toga svi dobivaju sirovine za broj koji ste vi odredili. Ne možete odigrati ovu kartu ako ste već bacili kocke.



Dizalica (2x)

Jedno proširenje grada (škola, magistrat itd.) u **ovom** potezu košta jednu trgovačku robu manje.

Dizalica omogućava ovaj popust samo u potezu u kojem je odigrana. Popust se odnosi samo na proširenja grada (tržnica, magistrat itd.). Odnosi se samo na jednokratno pomicanje oznake na vašoj ploči napretka. Ovo vrijedi i za prvo proširenje.



Rudarstvo (2x)

Uzmite 2 sirovine rude za **svako** polje gorja kraj kojeg imate bar jedno naselje ili grad.

Pri tome nije bitno imate li naselje ili grad, uvijek uzimate 2 sirovine rude.

Primjer: Pored jednog gorja imate dva naselja, a pored nekog drugog gorja imate jedan grad.

Kada odigrate kartu rudarstva, dobivate četiri karte rude.



Navodnjavanje (2x)

Uzmite 2 sirovine žita za **svako** polje njive gdje imate bar jedno naselje ili grad.

Pri tome nije bitno imate li naselje ili grad uvijek uzimate 2 sirovine žita.

Primjer: Pored jedne njive imate dva naselja, a pored neke druge njive imate jedan grad. Kada odigrate kartu navodnjavanja, dobivate četiri karte žita.



Pobjednički bod (1x)

Tiskarstvo - Odmah nakon što dobijete ovu kartu stavite ju licem gore ispred sebe. Vrijedi 1 pobjednički bod.

Pobjednički bodovi ne drže se licem dolje. Kao i sve karte napretka ne računa ih se kad se baci "7".



Izum (2x)

Zamijenite 2 žetona s brojem (nikad ne mijenjajte žetone s brojevima 2, 12, 6 i 8).

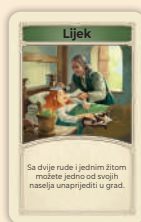
Ova karta vam omogućuje poboljšanje prinosa sirovina. Ne morate imati naselje ili grad na tim poljima. Na primjer, ako ste izabrali "9" i "11", uzmite žeton s brojem "9" i postavite ga na mjesto broja "11" i obrnuto.. Žeton se može izmijeniti čak i kad se lopov nalazi na njemu.



Inženjer (1x)

Nakon odigravanja ove karte, odmah besplatno izgradite 1 gradske zidine na jednom vašem gradu.

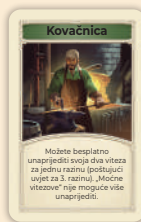
Ako je bačeno "7", možete držati 2 karte više u ruci. Primjenjuju se pravila za gradske zidine.



Lijek (2x)

Za 2 rude i 1 žito, pretvarate jedno svoje naselje u grad.

Korištenjem ove karte, štedite 1 rudu i 1 žito. Dvije ove karte se ne mogu istovremeno iskoristiti (u kombinaciji).



Kovačnica (2x)

Možete besplatno unaprijediti 2 viteza, svakog za 1 razinu (pripazite na uvjet za treću razinu viteza). Moćni vitežovi se ne mogu unaprijediti.

Možete unaprijediti do 2 aktivna i pasivna viteza. Jake vitezove (2. razina) jedino ako ste završili proširenje tvrđavu (politika). Kod unapređenja, status vitezova se ne mijenja. Vitez se može unaprijediti samo za 1 razinu po krugu.



Cestogradnja (2x)

Nakon odigravanja ove karte, odmah besplatno izgradite 2 ceste. (S proširenjem Pomorci: možete izgraditi 2 broda ili 1 brod i 1 cestu).

Možete izgraditi 2 ceste na različitim mjestima. Besplatne su.

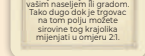


Trgovina



Trgovac (6x)

Postavite trgovca na polje krajolika pored jednog vašeg naselja ili grada. Možete mijenjati sirovine s tog polja krajolika u omjeru 2:1 sve dok se tamo nalazi trgovac.



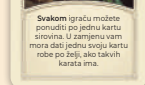
Trgovac ulazi u igru tek nakon odigravanja karte napretka Trgovac. Možete mijenjati vrstu sirovine s polja krajolika na kojem stoji Trgovac u omjeru 2:1, dok god Trgovac i dalje stoji na tom polju. Trgovca se može pomaknuti jedino odigravanjem karte napretka Trgovac. S trgovcem možete trgovati čak i kad lopov stoji na istom polju.

Trgovac vrijedi 1 pobjednički bod sve dok se nalazi kraj vas.



Trgovačka luka (2x)

Svakom igraču možete ponuditi po jednu kartu sirovina. U zamjenu vam igrač mora dati bilo koje trgovačko dobro ako ga ima.

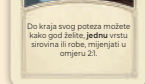


Ovu povlasticu možete koristiti tijekom cijelog svog poteza. Ipak, za kartu se sa svakim igračem možete mijenjati samo jednom te ti igrači biraju koju kartu će vam dati. Ukoliko predložite zamjenu s igračem koji nema kartu trgovačke robe, zamjena se poništava. Vi im ne morate dati ponuđenu sirovinu.

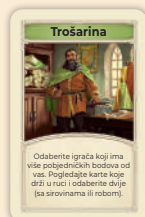


Trgovačka flota (2x)

Do kraja svog poteza, možete mijenjati 1 vrstu sirovine ili 1 vrstu robe po izboru, onoliko puta koliko želite u omjeru 2:1.

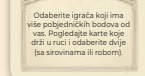


Kod ove vrste trgovine, uvijek morate dati istu vrstu sirovine ili robe. Kombinacije nisu dozvoljene. Na primjer, možete mijenjati 2 trgovačke robe papir onoliko puta koliko to želite u zamjenu za 1 sirovinu ili 1 trgovačku robu po izboru.

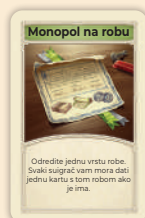


Trošarina (2x)

Odaberite igrača koji ima više pobjedničkih bodova od vas. Pogledajte karte koje drži u ruci (sirovine i/ili trgovačku robu) i izaberite 2 koje ćete zadržati.



Drugi igrač se ne može obraniti od ove "pljačke".

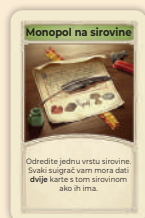


Monopol na robu (2x)

Izaberite jednu vrstu robe. Svaki suigrač vam mora dati 1 kartu te robe, ako je imaju.



Drugi igrači se ne mogu obraniti od ove akcije.



Monopol na sirovine (4x)

Izaberite jednu vrstu sirovine. Svaki suigrač vam mora dati 2 karte te sirovine, ako ih imaju.



Ako netko ima samo 1 kartu te vrste sirovine i

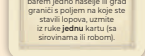
dalje vam ju mora dati.

Politika



Porez (2x)

Pomaknite lopova. Uzmite 1 kartu (sirovinu/ trgovačko dobro) od svakog suigrača koji posjeduje barem jedno naselje ili grad na novom polju krajolika na kojem se nalazi lopov.

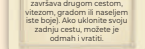


Ako igrač ima dva naselja na tom polju i dalje smijete uzeti samo jednu kartu.



Diplomacija (2x)

Možete odstraniti po želji jednu krajnju cestu (ona koja ne završava cestom ili figurom iste boje). Ako ste odstanili jednu od svojih cesta, možete ju odmah ponovno postaviti.



"Otvorena cesta" (krajnja) ovdje znači cesta (ili brod u proširenju Pomorci) koja se nalazi na početku ili kraju trgovačkog puta i nije nastavljena drugom vlastitom cestom, te se na svom otvorenom kraju ne završava vlastitim naseljem, gradom ili vitezom. Cesta nije otvorena ako je već zatvoren trgovački put prekinut protivničkom figurom. Uklonjenu protivničku cestu vraćate vlasniku. Vlastitu cestu možete odmah, besplatno, postaviti prema pravilima postavljanja. Ne smijete ukloniti protivničku cestu i postaviti svoju umjesto nje.



Motivacija (2x)

Kad odigrate ovu kartu, odmah besplatno aktivirajte sve svoje vitezove.

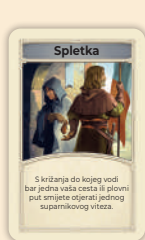


Aktiviranje vitezova je besplatno, neovisno o njihovoj razini.



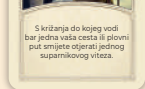
Vjenčanje (2x)

Svaki suigrač koji ima više pobjedničkih bodova od vas, mora vam iz ruke dati 2 karte po izboru (sirovina i/ili roba).

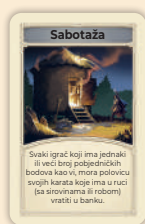


Spletka (2x)

S križanja možete otjerati bilo kojeg viteza koji pripada nekom drugom igraču. Ipak, prije toga morate imati cestu ili plovni put.



S ovom kartom možete ukloniti protivničke vitezove koji blokiraju gradilišta ili prekidaju trgovačke ceste. Na to mjesto se kasnije može postaviti vitez (oba igrača imaju to pravo). Ne morate imati vlastitog viteza kod odigravanja ove karte. Otjerani vitez se mora pomaknuti. Ako ne postoji mjesto na koje se može postaviti, vitez se vraća vlasniku koji ga je postavio.



Sabotaža (2x)

Svaki igrač koji ima jednaki ili veći broj pobjedničkih bodova kao vi, mora polovicu svojih karata koje ima u ruci (sa sirovinama ili robom) vratiti u banku.

U slučaju neparnih brojeva zaokružite na niže (od 9 karata mora se odbaciti 4).



Špijun (3x)

Pogledajte karte napretka bilo kojeg suigrača i uzmite 1.

Dozvoljeno je uzeti kartu Špijun i odmah ju iskoristiti. Karte pobjedničkih bodova ne mogu se ukrasti.



Izdaja (2x)

Izaberite igrača koji mora ukloniti jednog svog

viteza s ploče za igru. Nakon toga postavite vlastitog viteza iste razine i statusa na to mjesto.

Ako igrač ukloni viteza kojeg ne možete nadomjestiti, postavite viteza niže razine. Na primjer, ako je igrač uklonio jakog viteza, a vi ste već postavili oba svoja jaka viteza, možete postaviti običnog viteza. Ako to nije moguće, ta osoba će ukloniti viteza, no vi ga nećete postaviti. Ako taj igrač ukloni moćnog viteza, i vi možete postaviti moćnog viteza, čak i ako niste dosegli treću razinu razvoja u politici. Postavljeni vitez će biti istog statusa kao i uklonjeni vitez (aktivan/pasivan).



Pobjednički bod (1x)

Ustav: Postavite ovu kartu ispred sebe odmah nakon što ste ju dobili. Vrijedi 1 pobjednički bod.

Pobjednički bodovi ne mogu se držati licem dolje. Kao i sve ostale karte napretka ne broje se, ako je bačeno "7".

Gradovi i Vitezovi u kombinaciji s Pomorcima

Možete kombinirati *Gradove* i *Vitezove* s proširenjem *Pomorci*. Najbolje se kombiniraju scenariji Prema novim obalama i Kroz pustinju. Scenariji u kojima je puno malih otoka i oni sa skrivenim šesterokutnim poljima nisu prikladni za igru. Kad igrate s proširenjem *Pomorci* morate provjeriti mogu li se sve akcije koje se primjenjuju na ceste također primjeniti na brodove.

Dodatna pravila

Za scenarije s više otoka, primjenjuju se ista pravila kod napada barbara kao i u *Gradovima* i *Vitezovima*.

Vitezovi se mogu pomicati preko mora ako su početno i završno križanje povezani cestama i brodovima ili samo brodovima.

Također možete pomaknuti aktivnog viteza na čisto morsko križanje ako je jedan od vaših brodova susjedan tom križanju (vitez se nalazi na brodu).

Ako se vitez nalazi na križanju koje je susjedno zadnjem brodu na otvorenom plovnom putu, taj plovni put se zatvara. Zadnji brod se ne može pomaknuti kako vitezova veza sa naseljem iste boje ne bi bila prekinuta.

Ako ste vitezom (ili naseljem) prekinuli protivnički plovni put, taj plovni put se smatra prekinutim za titulu *Najduže trgovačke ceste*. Vlasnik te ceste ju ne smije rastaviti pomicanjem brodova koji graniče s protivničkim vitezom.

Ako deaktivirate aktivnog viteza koji graniči s mjestom na kojem stoji gusar, smijete pomaknuti gusara.

Broj pobjedničkih bodova koji su navedeni za određeni scenarij treba povećati za 2.

Grad na zlatnoj rijeci donosi samo sirovine, nikad trgovačka dobra.

Trgovac se ne može postaviti na zlatnu rijeku.

Pravilo da se lopov ne smije premještati prije barbarskog iskrcavanja na Catanu vrijedi i za gusara. Igra s gusarom može biti dodatna i izborna.