

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN[®]

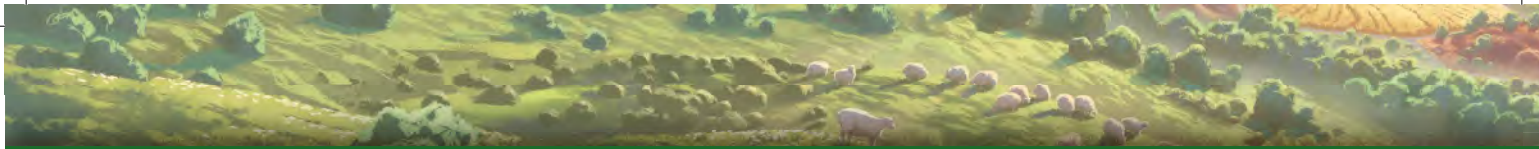
CONNECT

PRAVILA IGRE



Sadržaj

Dobrodošli	2	Detaljan pregled tijeka igre	6
Dijelovi igre	2	Kraj igre	10
Priprema	3	Varijanta za 8 ili više igrača	10
Aplikacija CATAN Asistent	5	Bitna pravila i razlike u odnosu na CATAN	
Kratak pregled tijeka igre	5	- osnovnu igru	12



Dobrodošli u dinamično CATAN iskustvo

U igri *CATAN - Connect*, svi igrate zajedno na velikom otoku Catana - svi istovremeno. Igra ima posebnu draž radi ograničenog vremenskog trajanja kruga, broja krugova, bacanja kocke za sve i istovremenog trgovanja i gradnje.

Za najbolje moguće iskustvo igranja, već bi trebali znati pravila *CATAN - osnovne igre*. Ova pravila opisuju jedino promjene. Ako želite obnoviti svoje znanje pravila, možete ih preuzeti s naše web stranice: www.cartamagica.hr.

Za igru vam preporučujemo besplatnu aplikaciju *CATAN Asistent*. Nudi vam opciju *Connect* s automatskim generatorom bacanja kocaka i mjeračem vremena. Ova opcija osigurava nesmetan tijek igre, tako da se možete u potpunosti usredotočiti na igru. Više informacija o *CATAN Asistentu* možete pronaći na stranici 5.

Želite li igrati još veći *CATAN - Connect*, možete spojiti više *Connect* igara zajedno. Pravila za spajanje se nalaze na stranici 10. Informacije o velikim događajima, kao što su vikend igre, festivali, školski događaji ili proslave, možete pronaći na www.catan.de/connect.

Želimo vam puno zabave na velikom otočnom svijetu!

Dijelovi igre

3 ploče za igru



2 rubna dijela ploče za igru



24 markera (4 za svakog igrača)



168 figura za igru
(28 u svakoj boji)



6 Lopova



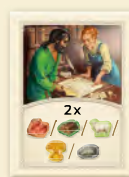
27 karata razvoja



15 x Vitez



3 x Gradnja ceste



3x Izum



6x Pobjednički bod



Poledina



30x Drvo



30x Vuna



30x Glina



30x Ruda

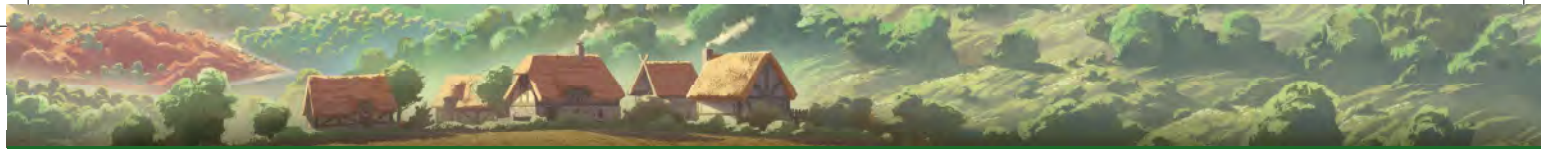


30x Žito

Besplatna aplikacija
CATAN Asistent



više informacija
na stranici 5



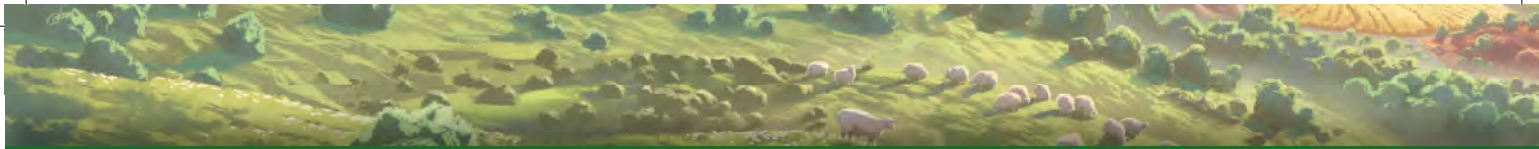
Priprema

Ploče za igru



Postoje tri različite ploče za igru: A, B i C (označene na donjem desnom uglu). Na svakoj ploči za igru označene su početne točke za 2 igrača (vidi ružičastu i zelenu granicu). Međusobno su razdvojeni pustinjom. Početne pozicije za 2 igrača su označene na ploči s njihovim određenim bojama (vidi trokut, krug i kvadrat).

- **Igra za šest igrača:** Postavite 3 ploče za igru jednu do druge tako da su simboli Sunca na jednoj strani stola, a da su simboli Mjeseca na suprotnoj strani stola. Uvjerite se da su ploče postavljene abecednim redom s lijeva na desno kad se gleda sa sunčane strane, tj. redoslijedom A-B-C.
- **Igra za četiri igrača:** Izaberite bilo koje 2 ploče i postavite ih jednu do druge. I ovaj put je bitno da su simboli Sunca na istoj strani stola i da su simboli Mjeseca na suprotnoj strani. Ne morate paziti na abecedni redoslijed u igri s četiri igrača..
- **Igra za 8 i više igrača:** Možete pronaći više informacija na strani 10.



Rubni dijelovi ploče za igru

Rubni dijelovi su ploče na kojima nema početnih pozicija, pa nitko ne sjedi odmah do tih ploča. Postavite ih na početak i na kraj reda ploča za igru. I ovdje pripazite da su sunce i mjesec na pravoj strani.

Napomena: Rubni dijelovi se koriste samo u igri za 6 i više igrača (vidi stranicu 8: "Postavljanje igre za 6 igrača").



Primjer: Na ovaj način se postavljaju ploče za igru u igri za šest igrača.

Sirovine

Postavite 5 različitih sirovina svake vrste na označena mjesta na sunčanoj i mjesечеvoj strani ploče za igru. To je vaša zaliha.

Karte razvoja

Za svaku ploču za igru pripremite 5 vitezova, 1 izgradnju cesta, 1 izum i 2 pobjednička boda. Uzmite tih 9 karata razvoja licem dolje, sve ih promiješajte i podijelite na dva kupa te ih postavite na odgovarajuća mjesta na svakoj ploči za igru.

Figure za igru

Odlučite kojom bojom ćete igrati i sjednite na odgovarajuću stranu ploče za igru. Možete prepoznati boju po obojanoj granici na traci pobjedničkih bodova. Postavite 2 naselja i 1 grad na označene početne pozicije (krug i trokut) na ploči za igru. Uz to postavite 1 cestu na svaki kvadrat koji je prikazan uz njih. Ostatak figura za igru stavite ispred sebe.

Početne sirovine

Sada svatko dobiva svoje početne sirovine za grad u svojoj boji. Za svako polje krajolika koje graniči s tim gradom, uzmite 1 odgovarajuću sirovinu iz zalihe i stavite ju licem gore ispred sebe.

Lopov

Postavite 1 lopova na pustinju na vašem početnom području gdje je nacrtan lopov.

Markeri

Uzmite sva 4 markera. Jedan marker služi za označavanje osvojenih bodova. Kako bi to napravili, pomaknite je unaprijed na traci pobjedničkih bodova s vaše strane ploče za igru. Počinjete s 4 pobjednička boda zato što imate već postavljene građevine. Postavite preostala 3 markera ispred sebe. Možete ih koristiti kroz igru kako bi označili osvojene posebne pobjedničke bodove.

Nasumično postavljanje igre

Ako ste već stekli neko iskustvo s *Connectom*, možete postaviti figure nasumično. Jednostavno stavite 2 naselja i 1 grad, svako s jednom pridruženom cestom, na bilo koje mjesto na vašem području. Primijenite pravilo udaljenosti iz *CATAN - osnovne igre*.

Krenimo!

Sad pokrenite aplikaciju *CATAN Asistent* i izaberite igru *CATAN - Connect*. Stavite svoj uređaj tako da svi mogu jasno vidjeti ekran. Više informacija o aplikaciji možete pronaći u sljedećem poglavlju.



Aplikacija CATAN Asistent

Igra *CATAN - Connect* oslanja se prije svega na brzinu igranja zbog unaprijed definiranih kratkih krugova. Stoga preporučujemo da koristite aplikaciju *CATAN Asistent*. Integrirana *Connect* opcija nudi mjerenje vremena i automatsko generiranje bacanja kocaka te vas vodi kroz igru krug po krug. Ta opcija osigurava nesmetan tijek igre.

Aplikaciju možete učitati na svoj pametni mobitel ili tablet koristeći QR kod. Alternativno, možete pristupiti Aplikaciji preko linka www.catan.de/wie-lernen-ich-catan. Otvorite aplikaciju i izaberite igru *CATAN - Connect*. Kliknite na opciju "Timer & Dice" (mjerač vremena i kocke). Pokrećete novu igru tako da kliknete na "New Game" (nova igra).

Prvo imate mogućnost namjestiti dužinu trajanja kruga. Ako igrate *Connect* prvi put predlažemo vam da produžite vrijeme kruga i igrate sa sljedećim vremenima:

Krug 1 - 10: 35 sekundi
od kruga 11: 45 sekundi

Ako ste već stekli neko iskustvo, predlažemo vam:

Krug 1 - 10: 30 sekundi
od kruga 11: 35 sekundi



Ovdje možete namjestiti trajanje kruga po želji. Nakon toga igra može krenuti tako da kliknete na play (kreni).

Naravno, možete podesiti vrijeme na bilo koje trajanje. Dužina krugova zavisi od želja i sposobnosti vaše grupe. Ponekad je dobro pauzirati igru kako bi svi mogli pregledati svoje pobjedničke bodove.

Kako bi to učinili, kliknite na ekran svojeg uređaja i onda na pauzu. Ako želite nastaviti igrati, samo kliknite ponovno na play/kreni. Najbolje je da zadužite jednu osobu za aplikaciju tijekom igre.

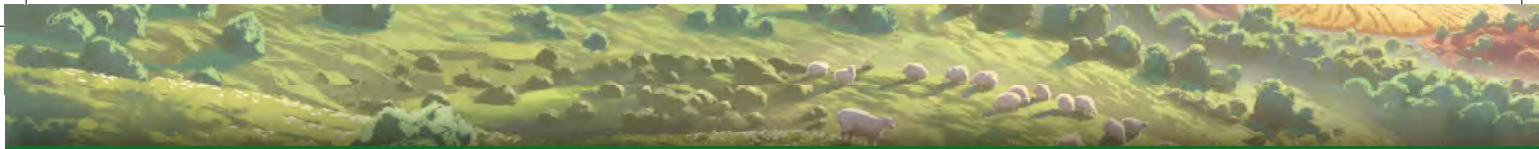
Napomena: Ako želite igrati bez aplikacije, potrebne su vam dvije kocke i mjerač vremena. Više informacija o igranju bez aplikacije možete naći na www.catan.de/connect

Kratak pregled tijeka igre

Krug se uvijek odigrava na sljedeći način:

1. Najava aktivnih igrača 🌞 ili 🌙
2. Faza prinosa za SVE
3. Faza trgovine i gradnje

Svi:	Aktivni igrači (dodatno):
• Trgovina	• Gradnja
	• Kupnja i/ili odigravanje karata razvoja
4. Novi krug i promjena aktivnih igrača



Detaljan pregled tijeka igre

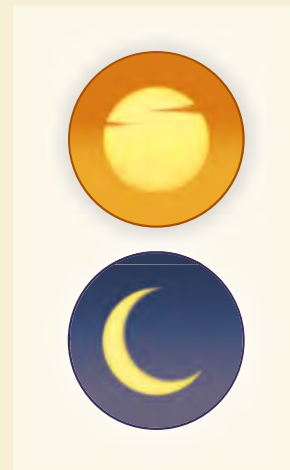
1. Najava aktivnih igrača



Sunce ili Mjesec su aktivni

Svaka ploča za igru je označena s oznakama sunca i mjeseca. Igrači koji sjede na sunčanoj strani ploče za igru zovu se sunce, igrači na suprotnoj strani zovu se mjesec. Aplikacija najavljuje aktivnu stranu u svakom krugu. Nakon toga, u krugu su naizmjenice aktivni sunce i mjesec. Osim ako ih ne iznenadi lopov (vidi str. 6: Bacanje "7").

Aktivno znači da se mogu izgraditi ceste, naselja i gradovi. Dodatno, može se kupiti bilo koji broj karata razvoja i/ili odigrati 1 karta razvoja kupljena u prošlom krugu. Moguća je i trgovina.



2. Faza prinosa za sve

Čim se pokrene mjerač vremena na aplikaciji, svi igrate **u isto vrijeme!** Aplikacija vam govori kako da bacite kocke. To se odnosi na sve igrače, svejedno sjede li na sunčanoj ili mjesечеvoj strani. Broj na kockama odlučuje koja polja donose prinose.



Ako niste bacili "7": Svi igrači dobivaju prinos sirovina

Svi igrači koji imaju naselje ili grad na polju s bačenim brojem sad uzmu odgovarajuće sirovine iz zalihe i postave ih licem gore ispred sebe. U svakom trenutku mora biti jasno koliko i kojih sirovina imate ispred sebe. Ako nema dovoljno sirovina na vašoj ploči za igru, možete uzeti sirovine iz zalihe ostalih ploča. Zalihe su dostupne **svima**.



Bacili ste "7". Aktivira se lopov

U svakom početnom području postoji 1 lopov koji ga nikad ne napušta. Početna pozicija mu je pustinja. Tijekom **prvih 10 krugova** pljačkaš se ne miče, radi toga, ne pojavljuje se "7" tijekom tih krugova. Čim se "7" počne pojavljivati od kruga 11, lopov postaje aktivan. To se događa u dodatnoj fazi, a ne kad su aktivni sunce ili mjesec. Aplikacija vam daje 12 sekundi da izvršite sljedeće:

Provjeravanje sirovina

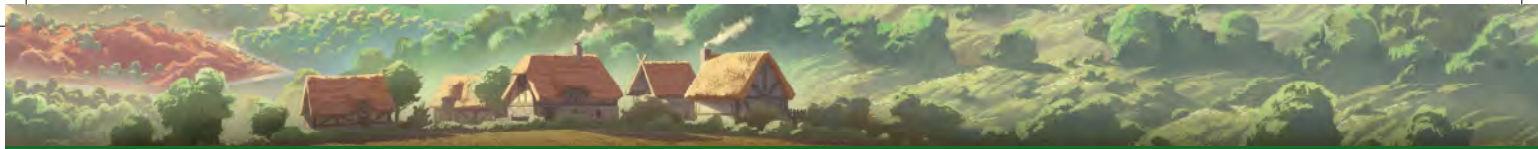
Odmah provjerite koju količinu sirovina imate. Ako imate više od 7 karata, izaberite polovicu i vratite ih u zalihu. Za neparne brojeve zaokružite na niže.

Pomicanje lopova

Nakon bacanja "7", aplikacija odmah pokaže drugi broj. Taj broj određuje na koje polje morate postaviti lopova u vašem početnom području. Pomaknite lopova na zadani način. Ako se lopov već nalazi na polju s bačenim brojem, ostat će tamo.

Ako aplikacija pokaže da se lopov miče u pustinju, pomaknite ga u pustinju u vašem početnom području. Ako je lopov već u pustinji, ostavite ga tamo.

Važno: Za razliku od CATAN - osnovne igre, nije vam dozvoljeno krasti sirovine od drugih igrača nakon pomicanja lopova.



3. Faza trgovine i gradnje

Nakon što ste završili fazu prinosa za sebe, možete krenuti s fazom trgovine i gradnje, ne morate čekati na ostale. Iskoristite vrijeme, zato što mjerač vremena i dalje otkucava. Ovisno o tome jeste li na aktivnoj strani ili ne možete napraviti sljedeće:



Trgovina

Možete razmjenjivati karte sirovina sa svim igračima oko stola, **svi u isto vrijeme!** Nije bitno jeste li na aktivnoj strani ili ne. Uvijek držite sve svoje sirovine tako da ih svi mogu vidjeti tijekom igre. Trgovanje sa zalihom (4:1) je isto moguće. Dodatno, možete trgovati s trgovačkim postajama 3:1 ili 2:1 s trgovačkim postajama u pustinjama. Trgovačke postaje odgovaraju lukama u CATAN - osnovnoj igri



Gradnja

Ako se nalazite na aktivnoj strani, možete svi graditi u isto vrijeme. Slobodno se možete prebacivati između gradnje i trgovine.

Gradnja na stranom teritoriju

Možete graditi u susjednim područjima do kojih možete doći svojim cestama kroz pustinju.

Posebno pravilo: Za svako vaše prvo naselje na stranom teritoriju dobivate 2 dodatna pobjednička boda. Stoga se isplati širiti u oba smjera!

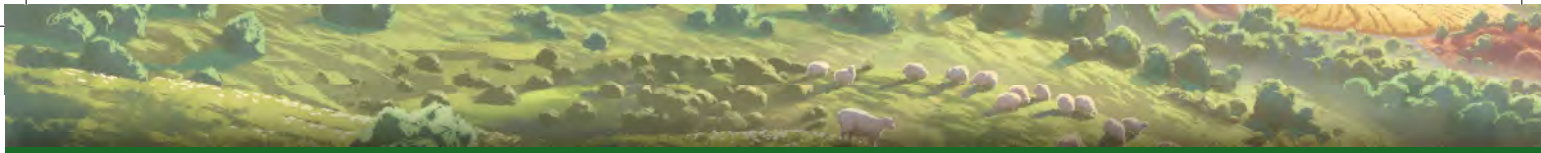


Primjer: Zeleni nastavlja svoju trgovačku cestu na ploči za igru udesno i zato može izgraditi naselje na stranom teritoriju. Zeleni dobiva dodatna 2 pobjednička boda za to naselje.

Pobjedničke bodove označavate s jednim od markera na odgovarajućem polju vaše trake posebnih pobjedničkih bodova. To vam pomaže zbrajati pobjedničke bodove tijekom igre.



Primjer: Zeleni označava 2 dodatna pobjednička boda za izgradnju prvog naselja na stranom teritoriju. Pošto je Zeleni dosegnuo desno područje, marker se postavlja na polje sa strelicom koja pokazuje desno.



Gradnja u igri za četiri igrača

U igri za četiri igrača ne koriste se rubni dijelovi ploče. Ako je vaše početno područje na vanjskom rubu ploče za igru možete graditi preko ruba na vanjski rub druge ploče za igru. Kako bi ovo bolje shvatili, zamislite kružni otok. Tada bi pustinska i polja krajolika bila jedna do drugih. Različiti simboli na rubovima vam pomažu postaviti figure na pravo mjesto na drugoj ploči za igru.



Primjer: Ružičasti gradi cestu do  simbola na rubu ploče za igru. Kako bi nastavio svoju trgovačku cestu na drugu ploču, mora izgraditi sljedeću cestu na istom simbolu na rubu druge ploče za igru.

Gradnja u igri za šest igrača

U igri za šest igrača, potrebni su vam rubni dijelovi ploče za igru. Primjenjuju se ista pravila kao i kod gradnje na stranom teritoriju.

Otisnute sive figure na rubnim dijelovima predstavljaju dodatnu boju u igri. Stoga morate poštivati pravilo udaljenosti. Ne morate se obazirati na prikazane drvene daske u igri za šest igrača. One se koriste tek u igri za 8 ili više igrača (vidi stranicu 11. "Tržnica").



Primjer: Narančasti je izgradio naselje na rubu ploče za igru. U ovom trenutku, primjenjuje se pravilo udaljenosti u odnosu na siva naselja.

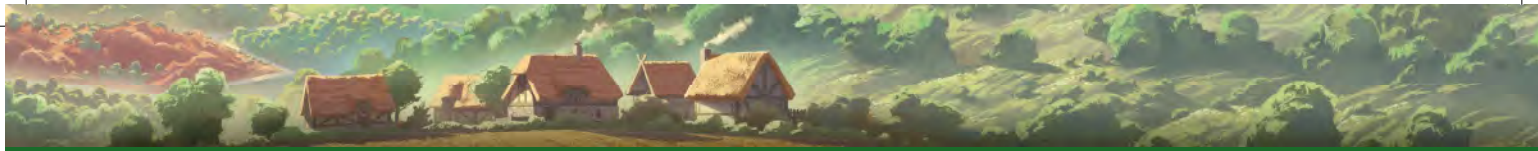
Najduža trgovačka ceste

Natjecanje za Najdužu trgovačku cestu odvija se na svakoj ploči za igru zasebno, i to između dva igrača koji imaju svoje početno područje na toj ploči.

Tko prvi izgradi **5 povezanih cesta**, dobiva **2 dodatna pobjednička boda** za Najdužu trgovačku cestu i označava ih markerom na posebnoj traci pobjedničkih bodova. Čim drugi igrač na toj ploči izgradi dužu cestu, on preuzima marker i označava svoje pobjedničke bodove na posebnoj traci pobjedničkih bodova.



Primjer: Narančasti označava 2 dodatna pobjednička boda za Najdužu trgovačku cestu.



Kupnja i/ili igranje karata razvoja

Ako ste aktivni igrač, u bilo koje vrijeme možete kupiti koliko god karata razvoja želite. Možete odigrati 1 kartu razvoja po krugu. Ipak, ne možete ih odigrati u krugu u kojem ste ih kupili. Koriste se kao i u normalnoj igri *CATAN - osnovna igra*. Ne postoji karta razvoja monopol.

Napomena: Možete kupiti karte razvoja koje se nalaze na vašoj ploči za igru. U malo vjerojatnom slučaju da su se sve karte razvoja na vašoj ploči potrošile, možete kupiti karte razvoja sa susjednih ploča za igru.

Gradnja ceste

Pomoću karte *Gradnja cesta* možete besplatno izgraditi 2 ceste.

Izum

Karta razvoja *Izum* omogućuje vam da uzmete 2 sirovine po izboru iz zalihe.

Pobjednički bod

Karta razvoja *Pobjednički bod* donosi vam 1 pobjednički bod. Ako ste trenutno aktivni igrač, možete završiti igru pomoću jedne ili više karata razvoja ako dosegnete 18 pobjedničkih bodova.

Ostavite sve karte razvoja s pobjedničkim bodom licem prema dolje ispred sebe dok ju ne iskoristite kako bi završili igru.

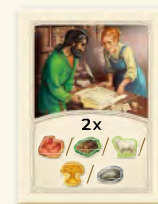
Vitez

Ako ste odigrali Viteza, nastavite kako slijedi:

- Pomaknite lopova u pustinju na vašem početnom području. Nakon toga uzmite 1 sirovinu iz zalihe polja krajolika na kojem je lopov stajao.
- Ako je lopov stajao na pustinji, tamo i ostaje. Uzmite jednu sirovinu po izboru iz zalihe.



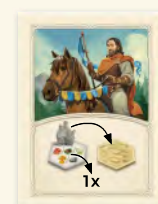
Gradnja cesta



Izum



Pobjednički bod



Vitez

Važno: Smijete pomaknuti samo lopova iz svojeg početnog područja. Nakon što ste pomaknuli lopova, ne možete ukrasti sirovinu drugom igraču. Umjesto toga, uzmite sirovinu iz zalihe, kako je opisano iznad.

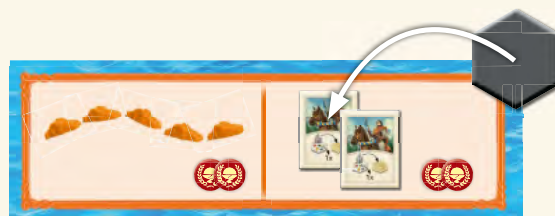
Najveća viteška moć

Natjecanje za *Najveću vitešku moć* također se odvija pojedinačno na svakoj ploči za igru, između dva igrača koji imaju početne položaje na toj ploči za igru.

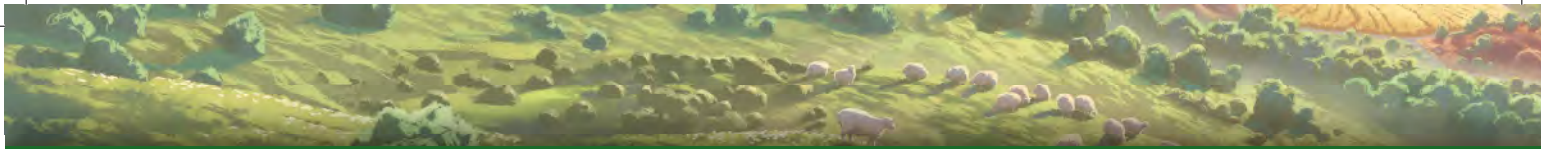
Prva osoba koja odigra **2 viteza**, dobiva 2 dodatna pobjednička boda za *Najveću vitešku moć* i označava ih svojim posebnim markerom na svojoj traci pobjedničkih bodova.

Čim drugi igrač odigra više vitezova na toj ploči za igru, on dobiva marker i koristi ga kako bi označio *Najveću vitešku moć* na svojoj traci pobjedničkih bodova.

Napomena: Ako se dogodi da igrač ima i *Najveću vitešku moć* i *Najdužu trgovačku cestu*, tada uzima marker iz zalihe igrača nasuprot sebi kako bi ih mogao označiti.



Primjer: Narančasti označava 2 dodatna pobjednička boda za *Najveću vitešku moć*.



4. Novi krug i promjena aktivne strane

Nakon što se oglasi mjerač vremena, krug odmah završava i više ne smijete izvoditi nikakve akcije. Aplikacija nakon toga nastavlja s bacanjem kocke za sljedeći krug i najavljuje novu aktivnu stranu. To dovodi do toga da se redovito izmjenjuju sunce i mjesec. Ta izmjena može biti prekinuta radi lopova. Zato uvijek budite na oprezu!

Kraj igre

Pobjeđuje igrač koji **prvi osvoji najmanje 18 pobjedničkih bodova za vrijeme svog aktivnog kruga**. Igra tada odmah završava, te bi stoga taj igrač odmah trebao skrenuti pažnju na sebe. Zaustavite aplikaciju i provjerite bodovni rezultat. Ako je igrač pogriješio u brojanju, igra se nastavlja. Kako bi nastavili, na ekranu samo kliknite na "Play". Ako su bodovi točni, igrač je pobijedio. Čestitamo! A sad je najbolje početi novu igru ispočetka!

Poseban slučaj

Može se dogoditi da je 2 ili više igrača istovremeno proglasilo pobjedu. U tom slučaju, provjerite tko ima najviše pobjedničkih bodova, jer je moguće osvojiti više od 18 bodova u trenutku pobjede. Pobjeđuje igrač s najviše pobjedničkih bodova.

Izjednačeno

Ukoliko je rezultat izjednačen, pobjeđuje igrač s najviše sirovina. U malo vjerojatnom slučaju da je rezultat još uvijek izjednačen, uspoređuju se količine pojedinačnih vrsta sirovina, jedna za drugom. Provjerava se točno određenim redoslijedom tko ima: (a) najviše žita, (b) najviše rude, (c) najviše gline, (d) najviše drveta i (e) najviše vune. Nakon ove usporedbe ako igrači i dalje imaju točno isti broj sirovina, svi pobjeđuju.

Pregled mogućih pobjedničkih bodova

- Naselje: 1 pobjednički bod
- Grad: 2 pobjednička boda
- Prvo naselje na stranom teritoriju: dodatna 2 pobjednička boda (uključuje se i bod za naselje, dakle ukupno 3 pobjednička boda)
- Pobjednički bod karata Razvoja: 1 pobjednički bod
- *Najveća viteška moć*: 2 pobjednička boda
- *Najduža trgovačka cesta*: 2 pobjednička boda

Spremanje igre

Kako bi priprema za sljedeću igru bila brža, najbolje je napuniti vrećice na sljedeći način:

- ▶ po jedna vrećica za svaku boju sa 5 gradova, 5 naselja, 18 cesta, 1 lopov, 4 markera
- ▶ po jedna vrećica za svaku ploču za igru s 10 sirovina od svake vrste i sljedećim brojem karata razvoja: 5 vitezova, 1 gradnja ceste, 1 izum, 2 pobjednička boda

Igra za 8 ili više igrača

Igru možete igrati i s više od 6 igrača. Kako biste to učinili, jednostavno spojite više *Connect* igara zajedno. Napomenimo da se igra može igrati samo s parnim brojem igrača. Zadano vrijeme trajanja poteza zahtjeva dobro planiranje vremena. Jedna *Connect* igra traje oko 30 minuta - bez obzira na broj igrača. Uvijek se primjenjuju ista pravila, kako je opisano u ovim pravilima. Jedina odstupanja od pravila je prilikom korištenja rubnih ploča te pri trgovini.

Priprema

Pripremite igru na isti način kao za igru s 6 igrača (vidi str. 3-4). Pri tome imajte na umu:

Potreban prostor

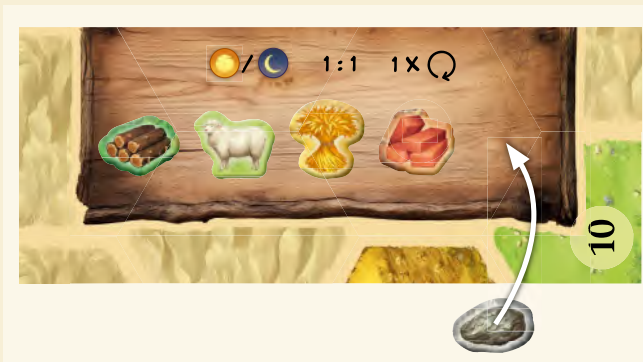
Za veću igru s više igrača potreban vam je odgovarajući prostor. Dužinu stola možete sami izračunati: Ploče za igru su dugačke malo manje od 60 cm. Rubne ploče dugačke su 26 cm. Uzmite u obzir da vam je potreban prostor ispred ploče za igru za smještaj svih dijelova igre.



Tržnica

U igri za 8 u više igrača, koriste se tržnice otisnute na rubnim pločama za igru. Na obje tržnice stavite sve vrste sirovina. Sirovine možete uzeti iz bilo koje zalihe.

Pravila za tržnice možete pronaći pod "Trgovanje s tržnicom" na stranici 12.



Voditelj igre

Zavisno od veličine vaše grupe i koliko ste iskusni s igrom, može biti korisno odrediti jednu osobu kao voditelja igre. Voditelj igre može biti dodatna osoba ili može i sam igrati. Voditelj bi trebao biti dobro upoznat s pravilima igre CATAN - Connect.

Savjeti:

- ▶ Voditelj igre može u aplikaciji uključiti ili isključiti zvuk. Pri tome ima mogućnost kontrolirati i govor i zvuk. Ako želi sam moderirati igru, može isključiti govor pritiskom na tipku  dolje lijevo na ekranu
- ▶ Nakon 10-og kruga, aplikacija automatski pauzira igru i upozorava da lopov ulazi u igru. Voditelj igre može iskoristiti ovaj prekid kako bi podsjetio igrače na pravila u vezi s lopovom. Jednom kad je sve razjašnjeno, voditelj može ponovno pokrenuti igru pritiskom na tipku "play" na ekranu.
- ▶ Voditelj igre bi trebao povremeno umetnuti pauze u igru kako bi svi mogli provjeriti trenutno stanje pobjedničkih bodova.
- ▶ Čim netko proglasi pobjedu, voditelj igre mora odmah prekinuti igru. Mora pauzirati aplikaciju i provjeriti pobjedničke bodove na svima razumljiv način.

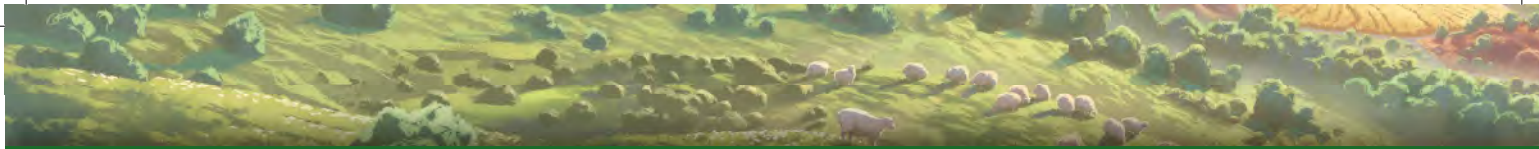
Tijek igre

Igra se odvija na isti način kao i kod igre za šest igrača (vidi stranice 6 - 10). Postoji nekoliko posebnih razlika prilikom trgovanja:

Trgovanje

Nije vam dozvoljeno trgovanje sa svim igračima. Možete trgovati s igračem za vašom pločom za igru i s 4 osobe koje sjede lijevo i desno od vas. Dakle, svatko može trgovati s najbližih 5 igrača.





Trgovanje s tržnicom

Postoji iznimka ukoliko sjedite na početku ili kraju reda ploča za igru: Budući da možete trgovati samo s 3 igrača, **možete trgovati i s tržnicom, kada ste aktivni igrač**. Kako bi to učinili razmijenite 1 sirovinu po izboru za bilo koju sirovinu na tržnici **jednom po krugu**.

Trgovanje s preostala 3 igrača i dalje je moguće u bilo koje vrijeme.

Tijekom igre, sirovine na tržnici će se mijenjati, zato što i igrač nasuprot vas može razmjenjivati sirovine na tržnici tijekom aktivne faze. Ako u bilo kojem trenutku na tržnici ostane 5 identičnih sirovina, ne mijenja ih se u 5 različitih sirovina. Sirovine će ostati kakve jesu dok netko ponovo ne trguje s tržnicom.



Važna pravila i razlike u igri CATAN - osnovna igra

- CATAN – Connect se može igrati samo s parnim brojem igrača.
- Igra završava s 18 pobjedničkih bodova.
- Aplikacija određuje trajanje krugova i sva bacanja kocki. U svakom krugu također najavljuje aktivnu stranu (sunce ili mjesec).
- Svi mogu trgovati u isto vrijeme, neovisno sjede li na aktivnoj strani ili ne. Moguće je osnovno trgovanje sirovinama (4:1) te trgovanje na trgovačkim postajama (3:1 i 2:1).
- Svi aktivni igrači mogu istovremeno graditi.
- Za svako prvo naselje na stranom teritoriju, dobivate dodatna 2 pobjednička boda.
- *Najveća viteška moć* ostvaruje se igranjem 2 viteza.
- *Najduža trgovačka cesta* postiže se povezivanjem 5 cesti.
- Igra se s otvoreno prikazanim sirovinama.
- Igra se po želji može proširiti dodatnim Connect igrama.

Postavljanje lopova

Postoji po jedan lopov za svakog igrača. Svi igrači mogu pomicati lopova isključivo u svojem početnom području.

- **Bacanje "7"**
Kod bacanja "7" aplikacija pokazuje na koje polje se mora postaviti lopov. Nakon micanja lopova, nitko ne smije ukrasti sirovine od drugog igrača niti ih smije uzeti iz zalihe.
- **Igranje viteza**
Tko god igra viteza, pomiče svog lopova u pustinju svog početnog područja. Nakon toga uzima sirovinu iz zalihe za polje na kojem je lopov stajao. Ako je lopov već u pustinji, igrač može uzeti bilo koju sirovinu iz zalihe.

© 2016, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Autori: Klaus & Benjamin Teuber
Naslovna ilustracija: Quentin Regnes, Fiore
GmbH
Unutarnje ilustracije: Eric Hibbeler
Grafika: Sabine Kondirli
Dizajn likova u igri: Andreas Klover
3D grafika: Andreas Resch

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

Tehnički razvoj proizvoda: Monika Schall
Voditelj projekta i montaža: Caroline Fischer
Uredništvo: Tina Landwehr-Rödde
Razvojni tim: CATAN-Tim

Prvo hrvatsko izdanje
© 2025 Igraljubi d.o.o.,
Radegunda 55, 3330 Mozirje, Slovenija
catan@igraljubi.si, www.igraljubi.si



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



Sva prava pridržana.
Proizvedeno u Njemačkoj

Napomene o
ambalažnom
otpadu:



kosmos.de/disposal