

# STAR TREK<sup>®</sup>

# CATAN

## *Manual de la flota estelar*

**Explicaciones detalladas sobre las reglas y ejemplos para  
STAR TREK CATÁN**

Este manual contiene una explicación detallada de todas las reglas de «Star Trek Catán», ordenadas alfabéticamente. No es necesario que leas las explicaciones de este manual antes de jugar la primera partida. Simplemente, siéntate a jugar siguiendo el reglamento. Si durante la partida surge alguna duda sobre alguna regla, consulta aquí la explicación detallada correspondiente a la palabra clave.

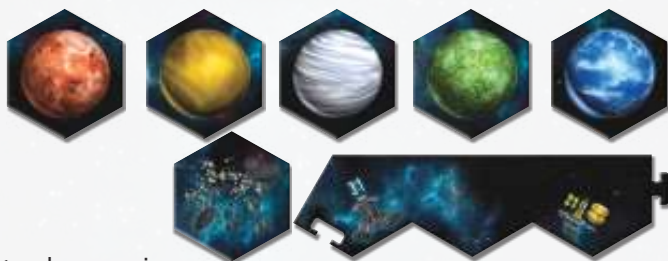


## Componentes

### 19 planetas

- Planeta rojo (4)
- Planeta amarillo (4)
- Planeta blanco gaseoso (4)
- Planeta verde (3)
- Planeta azul (3)
- Campo de asteroides (1)

6 piezas de marco con 9 puestos de comercio



### 95 cartas de materia prima (19 de cada una)

Tritanio = de los planetas rojos

Alimentos = de los planetas amarillos

Oxígeno = de los planetas blancos gaseosos

Dilitio = de los planetas verdes

Agua = de los planetas azules



### 25 cartas de desarrollo

«Intervención de la flota» (14)

Progreso (6)

Puntos de victoria (5)



### 10 cartas de apoyo



### 4 tablas de costes de construcción



2 portacartas, 2 dados

### 2 cartas especiales

Gran ruta de suministro



Gran flota estelar



## Figuras de juego (en cuatro colores):



16 estaciones espaciales  
(anillos habitables)



28 puestos avanzados



60 naves estelares



1 crucero Klingon  
(verde)

18 fichas  
numeradas



## Explicaciones detalladas sobre las reglas y ejemplos para STAR TREK CATÁN

Campo de asteroides

Cartas de apoyo

Cartas de desarrollo

Cartas de progreso

Cartas de puntos de victoria

Comerciar

Comercio con la Federación

Comercio fronterizo

Construir

Crucero Klingon

Encrucijadas espaciales

Estaciones espaciales

Fase combinada de comercio y construcción

Fase de fundación

Fichas numeradas

Fin de juego

Frontera de la Federación

Gran ruta de suministro

Intervención de la flota

Montaje del tablero, al azar

Naves estelares

Planetas, sectores planetarios

Producción de materias primas

Puestos avanzados

Puestos de comercio

Puntos de victoria

Rutas espaciales

Si sale el 7, se activa el crucero Klingon

Táctica

## C

### Campo de asteroides

El campo de asteroides es el único sector planetario que no produce ninguna materia prima. El crucero Klingon (➡) empieza la partida colocado en él. Los jugadores que construyan puestos avanzados o estaciones espaciales adyacentes al campo de asteroides han de tener en cuenta que no obtendrán ninguna materia prima de él.

### Cartas de apoyo

En todo momento durante la partida cada jugador siempre tendrá 1 carta de apoyo delante de él.

Las cartas de apoyo tienen dos caras (A y B) que son casi idénticas. El tener una carta de apoyo da al jugador un beneficio especial. La mayor parte de estos beneficios sólo se pueden usar durante el turno propio.

Las cartas de apoyo de «James T. Kirk» y «Spock» pueden tener efecto también en los turnos de un oponente. Después de usar el beneficio de una carta de apoyo cuya cara A esté boca arriba, el jugador debe elegir





entre devolver la carta de apoyo (con la cara A hacia arriba) al despliegue de cartas de apoyo y tomar cualquier otra de las cartas de apoyo del despliegue, o bien darle la vuelta a la carta a su cara B para volverla a usar en un turno siguiente. Si se usa una carta de apoyo cuya cara B esté boca arriba, se debe devolver al despliegue de cartas de apoyo con la cara A hacia arriba y tomar una nueva carta que sea diferente.

**Importante:** No se puede usar una carta de apoyo el mismo turno que se recibe. Si se tiene una carta de apoyo no se puede cambiar por otra sin usarla. La única forma de activar una carta de apoyo es usando su beneficio. Por ejemplo, no se puede activar la carta de apoyo de «Janice Rand» sin hacer después un intercambio.

## Cartas de desarrollo

Hay tres tipos diferentes de cartas de desarrollo: «intervención de la flota» (➡), progreso (➡) y puntos de victoria (➡). Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, toma la carta superior de la pila y la añade a su mano. Las cartas de desarrollo se mantienen en secreto hasta su uso. Cuando es su turno, un jugador siempre puede jugar sólo 1 carta: 1 carta de «intervención de la flota» o bien 1 carta de progreso. Se puede jugar la carta en cualquier momento del turno, **incluso antes de tirar los dados**. Sin embargo, no se puede jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que se ha comprado. **Excepción:** si un jugador compra una carta y resulta ser una carta de puntos de victoria (➡) con la que consigue llegar a 10 puntos de victoria, en este caso puede poner boca arriba esta carta enseguida y ganar la partida.

Las cartas de puntos de victoria (ya sea una o varias) sólo se ponen boca arriba al final de la partida, cuando gracias a ellas un jugador consigue 10 puntos de victoria, ganando la partida y provocando su fin.

**Atención:** Cuando se le roba una carta a un jugador (véase «Si sale el siete, se activa el crucero Klingon») sólo puede ser una carta de **materia prima** de su mano. El jugador debería poner aparte sus cartas de desarrollo antes de presentar su mano de cartas para que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente.

## Cartas de progreso

Las cartas de progreso son uno de los tipos de las cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo.

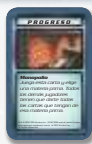
De cada carta de progreso hay dos copias:



**Utopía Planetaria:** el jugador que juega esta carta puede, sin pagar ninguna materia prima, construir 2 nuevas naves estelares en el tablero. Para ello se tienen en cuenta las reglas habituales de construcción de naves estelares.



**Estación de investigación:** el jugador que juega esta carta puede tomar dos cartas de materia prima de las pilas de la reserva. Si el jugador aún no ha resuelto su fase de construcción, puede usar estas cartas de materia prima para construir.



**Monopolio:** «¡Todo para la flota estelar!» El jugador que juega esta carta elige una materia prima. Todos los demás jugadores le tienen que entregar las cartas de materia prima de ese tipo que tengan en la mano. Si algún jugador no tiene cartas de esa materia prima, entonces no tiene que entregar nada.

## Cartas de puntos de victoria

Las cartas de puntos de victoria son un tipo de cartas de desarrollo (➡). Esto significa que se pueden «comprar». Estas cartas de desarrollo representan importantes hitos y logros de la Federación. Cada carta de puntos de victoria vale 1 punto de victoria. Si un jugador compra una carta de puntos de victoria, la guarda y la mantiene oculta. Si, durante su turno, un jugador consigue tener 10 puntos de victoria, contando los obtenidos por las cartas de puntos de victoria, pone la carta (o cartas) boca arriba y demuestra así que ha ganado la partida.

**Consejo:** Las cartas de puntos de victoria se deberían guardar de tal manera que los otros jugadores no puedan llegar a ninguna conclusión. Si un jugador siempre tiene delante de él una o dos cartas boca abajo, y nunca las usa, alimenta la sospecha de que podrían ser cartas de puntos de victoria.

## Comerciar

Después de que el jugador con el turno haya tirado los dados para determinar los planetas que producen materias primas, puede comerciar. Puede intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores (comercio con la

Federación (↔)), pero también puede comerciar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador (comercio fronterizo (➡)) intercambiando sus cartas de materia prima con cartas de las pilas de reserva. Durante su turno, un jugador puede comerciar tanto tiempo y tantas veces como le permitan las cartas de materia prima que tenga en la mano.

## Comercio con la Federación (comercio con los otros jugadores)

El jugador con el turno puede (después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas) intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores. Las condiciones del intercambio (cuántas cartas se cambian por cuáles) dependen del talento negociador de los jugadores.

**Importante:** No se pueden regalar cartas. Un comercio con la Federación siempre debe resultar en un intercambio de cartas de materia prima entre jugadores.

***Ejemplo:** William tiene 8 cartas en su mano y quiere deshacerse de una de ellas. Así que le ofrece 1 carta de dilitio gratis a Benjamin. Como esto no está permitido, ofrece a Benjamin 2 cartas de dilitio por 1 carta de dilitio. Esto tampoco está permitido, porque realmente William estaría regalando 1 carta de dilitio. Por tanto, William y Benjamin llegan al acuerdo de intercambiar 2 cartas de dilitio por 1 carta de tritanio.*

**Importante:** Sólo se puede comerciar con el jugador que tiene el turno. El resto de jugadores no pueden comerciar entre ellos.

**Ejemplo:** Es el turno de William. Necesita 1 de dilitio para construir una nave estelar. Ya tiene 2 de tritanio y 3 de agua. William pregunta: «¿Quién me puede dar 1 de dilitio? Ofrezco 1 de agua». Benjamin contesta: «Si me das 3 de agua, te doy 1 de dilitio». Julian interviene, gritando: «Te doy 1 de dilitio si me das 1 de tritanio y 1 de agua.» William se decide por la oferta de Julian, e intercambia 1 de tritanio y 1 de agua por 1 de dilitio.

**Importante:** Benjamin no puede comerciar con Julian porque es el turno de William.

## Comercio fronterizo

Durante el turno de un jugador, en la fase de comercio, puede intercambiar cartas de materia prima sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador: el comercio fronterizo le permite esto.

🚩 **Sin puesto de comercio:** Se aplica la tasa de cambio básica (y menos favorable) 4:1. El jugador devuelve 4 cartas de materia prima iguales a la reserva, y toma a cambio la carta que quiera (una) de la pila correspondiente.

El jugador no necesita tener ningún puesto de comercio (➡) (un puesto avanzado o una estación espacial construido en un puesto de comercio) para hacer el intercambio 4:1.

**Ejemplo:** William devuelve 4 cartas de agua a la pila de reserva y toma 1 carta de tritanio. Tendría más sentido, por supuesto, intentar primero conseguir un cambio más favorable con los otros jugadores (comercio con la Federación ➡).

🚩 **Con puesto de comercio:** Si el jugador ha construido un puesto avanzado o una estación espacial en un puesto de comercio (➡), entonces tiene mejores posibilidades

de intercambio. Hay dos tipos diferentes de puesto de comercio:

### 1. Puesto de comercio básico (3:1):

Durante el turno de un jugador, en su fase de comercio, puede devolver 3 cartas de materia prima iguales a la reserva, y tomar a cambio 1 carta de materia prima diferente.



**Ejemplo:** El jugador rojo devuelve 3 cartas de tritanio a la pila de reserva y toma 1 carta de agua.

### 2. Puesto de comercio especial (2:1):

Existe un puesto de comercio especial por cada tipo de materia prima. La tasa de cambio 2:1, la más favorable, sólo se aplica a la materia prima indicada en el puesto de comercio especial en el marco. Se ha de tener en cuenta que en un puesto especial no se pueden intercambiar otros tipos de materia con la tasa 3:1.



**Ejemplo:** El jugador rojo tiene un puesto avanzado en el puesto de comercio especial de tritanio. Este jugador puede, durante su fase de comercio, devolver 2 cartas de



*tritania a la pila de reserva y tomar a cambio 1 carta de una materia prima diferente. También puede intercambiar 4 cartas de tritania por otras 2 cartas diferentes, etc.*

**Importante:** Sólo el jugador con el turno puede hacer el comercio fronterizo.

## Construir

Después de tirar los dados para determinar la producción de materias primas y comerciar, el jugador con el turno puede construir. Para ello debe entregar diferentes combinaciones de cartas de materia prima (véase la tabla de costes de construcción), que se devuelven a las pilas de la reserva. El jugador puede construir todo lo que quiera y comprar cartas de desarrollo mientras tenga cartas de materia prima para «pagar», mientras tenga figuras disponibles para construir y mientras queden cartas de desarrollo en la reserva. Véase también puesto avanzado (➡), estación espacial (➡), nave estelar (➡) y cartas de desarrollo (➡).

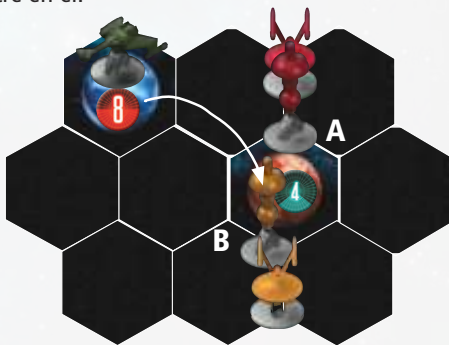
Cada jugador tiene 15 naves estelares, 7 puestos avanzados y 4 estaciones espaciales. Al principio de la partida, se apartan 2 puestos avanzados de cada uno de los jugadores y se dejan a un lado. Ningún jugador puede tener más de 5 puestos avanzados sobre el tablero. Cuando el jugador amplíe un puesto avanzado a estación espacial, toma uno de los puestos avanzados apartados y lo añade a su reserva.

Una vez construidas, todas las figuras permanecen sobre el tablero hasta el final de la partida. Después de «construir» el turno del jugador finaliza y es el turno del siguiente jugador por la izquierda. Véase la variante de reglas en «fase

combinada de comercio y construcción» (➡).

## Crucero Klingon

Al principio de la partida, el crucero Klingon se coloca en el campo de asteroides (➡). Sólo se mueve cuando al tirar los dados sale el «7» (➡), o cuando un jugador juega una carta de «intervención de la flota» (➡). Mientras el crucero Klingon esté en un planeta, anula la producción de materias primas de ese planeta. Todos los jugadores que tengan puestos avanzados y/o estaciones espaciales adyacentes no recibirán ninguna materia prima de este planeta mientras el crucero Klingon se encuentre en él.



**Ejemplo:** Es el turno de Benjamin, y saca un «7» en los dados. Ahora debe mover el crucero Klingon. El crucero Klingon estaba en un planeta azul. Benjamin lo coloca encima de la ficha numerada con un «4» en un planeta rojo. Ahora Benjamin puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano de uno de los dos jugadores propietarios de los puestos avanzados «A» y «B». Además, si en los turnos siguientes sale un «4» en los dados, los propietarios de los puestos avanzados «A» y «B» no recibirán ninguna carta de materia prima de tritania. Esto será así hasta que el crucero Klingon se vuelva a mover, ya sea por otro «7» o por una carta de «intervención de la flota».

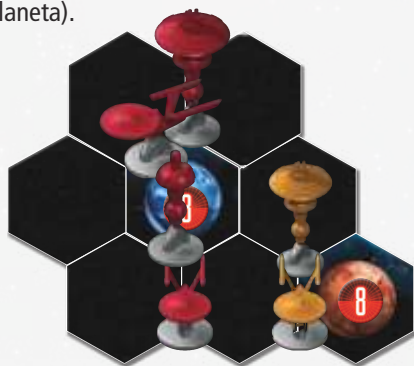
## Encrucijadas espaciales

Cada hexágono tiene 6 esquinas y cada esquina toca a otros 2 hexágonos (A), a sólo un hexágono y al marco (B) o sólo al marco (C). Estas esquinas, ya sean adyacentes o no a otro planeta, son las encrucijadas espaciales. Los puestos avanzados sólo se pueden construir en las encrucijadas espaciales.



## Estaciones espaciales

Sólo se puede construir una estación espacial ampliando un puesto avanzado ya existente. Cada estación espacial vale 2 puntos de victoria, y su propietario obtiene por cada planeta adyacente el doble de materias primas (2 cartas de materia prima, si sale el número del planeta).



**Ejemplo:** Ha salido un «8» en los dados. El jugador rojo recibe 3 cartas de agua; 1 por el puesto avanzado y 2 por la estación espacial. El jugador naranja recibe 2 cartas de tritanio por su estación espacial.

**Consejo:** Es casi imposible ganar la partida sin ampliar puestos avanzados a estaciones espaciales (2 puntos de victoria por cada una). Cada jugador sólo puede tener 5 puestos avanzados sobre el tablero, así que con ellos sólo podría obtener 5 puntos de victoria.

## Fase combinada de comercio y construcción

El motivo de separar en dos fases independientes el comercio y la construcción es presentar a los nuevos jugadores una estructura de juego clara, que les permita una introducción rápida al juego. Sin embargo, a los jugadores más experimentados les recomendamos eliminar la separación entre la fase de comercio y la fase de construcción. De esta forma, después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas, se puede comerciar y construir en el orden que se quiera. Por ejemplo, un jugador podría comerciar, construir, seguir comerciando después y construir de nuevo a continuación, mientras las cartas de su mano se lo permitan.

Cuando se usa la fase combinada, el jugador que ha construido un puesto avanzado en un puesto de comercio, puede usar el puesto de comercio para comerciar en el mismo turno en que lo ha construido.

## Fase de fundación

La «fase de fundación» se juega justo después de hacer el montaje del tablero, al azar (➡).

- ♣ Cada jugador elige un color y toma las figuras correspondientes: 7 puestos avanzados, 4 estaciones espaciales (anillos habitables)



y 15 naves estelares. Y también una tabla de costes de construcción. Se apartan 2 puestos avanzados de cada uno de los colores que estén en juego y se dejan a un lado. Cada vez que un jugador construya una de sus 2 primeras estaciones espaciales, debe recordar tomar uno de los puestos avanzados de su color que se colocaron apartados al principio de la partida y añadirlo a su reserva.

- ♣ Se separan las cartas de materia prima por tipos en cinco pilas y se colocan boca arriba en los dos portacartas. Los portacartas se colocan al lado del tablero.
- ♣ Se mezclan las cartas de desarrollo (➡) y se ponen boca abajo en una pila en el compartimento libre que queda en uno de los portacartas.
- ♣ Coloca las cartas de apoyo (➡) desplegadas al lado del tablero, con la cara con la «A» hacia arriba.
- ♣ Las dos cartas especiales y los dados se colocan al lado del tablero.
- ♣ El crucero Klingon se coloca en el campo de asteroides.

La fase de fundación consta de dos rondas, durante las cuales cada jugador construye 2 naves estelares y 2 puestos avanzados.

## 1ª Ronda

Por turnos, todos los jugadores tiran los dos dados. El jugador que saque el resultado mayor empieza a jugar. Coloca uno de sus puestos avanzados en una encrucijada espacial (➡) libre a su elección. Conectada a este puesto avanzado coloca, en cualquier ruta espacial (➡), una nave estelar. A continuación, le siguen el resto de jugadores en sentido horario. Cada uno coloca 1 puesto avanzado y 1 nave estelar.

**Atención:** Hay que tener en cuenta la regla de

la distancia durante la colocación de todos los puestos avanzados siguientes al primero.



## 2ª Ronda

Una vez todos los jugadores hayan construido su primer puesto avanzado y nave estelar, el jugador que haya sido el último en la primera ronda es el que empieza a jugar en la segunda ronda. Este jugador es ahora el primero en construir su segundo puesto avanzado y su segunda nave estelar conectada a éste.

**Atención:** Después de él le siguen el resto de jugadores en el sentido contrario a las agujas del reloj. Así pues, el jugador inicial será el último en construir su segundo puesto avanzado.

El segundo puesto avanzado se puede construir completamente por separado del primero, en cualquier otra encrucijada espacial, pero también se ha de tener en cuenta la **regla de la distancia**. La segunda nave estelar debe partir del segundo puesto avanzado, pero puede hacerlo sobre cualquier ruta estelar.

Cada jugador recibe su primera producción de materias primas inmediatamente después de construir su segundo puesto avanzado: por cada planeta que sea adyacente a este segundo puesto avanzado toma de la reserva una carta de la materia prima correspondiente.

A continuación, después de haber construido su segundo puesto avanzado y nave estelar, cada jugador toma una carta de apoyo (➡).

El primer jugador en tomar una carta recibe la carta de apoyo A1 (Uhura), el siguiente jugador la carta de apoyo A2 (Scott), etc.

El jugador inicial (el que ha construido en último lugar su segundo puesto avanzado) empieza la partida. Tira los dos dados para determinar la producción de materias primas del primer turno.

Se pueden encontrar consejos sobre la mejor forma de hacer la fundación en la sección «táctica» (➡).

## Fichas numeradas

Cuanto más grande esté impreso el número de una ficha, mayor será la probabilidad de que el planeta correspondiente produzca materias primas. Los números impresos más grandes son aquellos que tienen la probabilidad de salir más a menudo al tirar los dos dados. Así pues, un planeta con un «6» o un «8» tiene más probabilidades de producir materias primas que otro planeta con un «2» o un «12».

## Fin de juego

Si le llega el turno a un jugador y ya tiene 10 puntos de victoria (o los consigue durante ese turno), la partida termina enseguida con él como ganador.

**Ejemplo:** Un jugador tiene 2 puestos avanzados (2 PV), la carta especial «Gran ruta de suministro» (2 PV), 2 estaciones espaciales (4 PV) y 2 cartas de puntos de victoria (2 PV). Pone boca arriba sus dos cartas de puntos de victoria, y con ellas consigue los 10 puntos necesarios para ganar.

## Frontera de la Federación

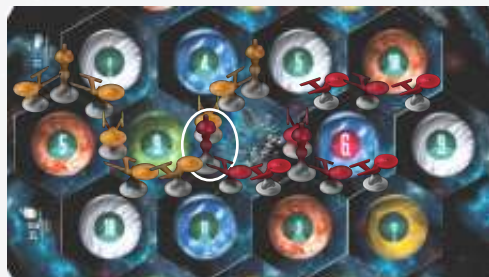
Cuando un planeta es adyacente al marco se forma una «frontera de la Federación». Se pueden construir naves estelares a lo largo de la frontera de la Federación.

Puedes construir puestos avanzados en las encrucijadas espaciales (➡) que bordean el marco, y ampliarlos a estaciones espaciales. La desventaja es que en la frontera de la Federación sólo se recibe la producción de materias primas de uno o dos planetas. La ventaja es que en la frontera de la Federación hay puestos de comercio (➡) que permiten el comercio fronterizo (➡) y con ello tasas de cambio más favorables. Sin embargo, un puesto avanzado construido en una encrucijada espacial de la frontera de la Federación que no tenga un puesto de comercio no da ninguna ventaja para el comercio.

## G

## Gran ruta de suministro

⚠ Una ruta de suministro puede ser interrumpida, y por tanto no ser válida para ser considerada como «Gran ruta de suministro», si otro jugador construye un puesto avanzado en una encrucijada espacial libre por la que transcurra la ruta de suministro.



**Ejemplo:** El jugador naranja tenía la «Gran ruta de suministro», formada por 7 naves estelares. El jugador rojo construye el puesto avanzado marcado con un círculo blanco,

y con ello interrumpe la ruta de suministro del jugador naranja. Ahora la «Gran ruta de suministro» la tiene el jugador rojo, y con ello los 2 puntos de victoria.

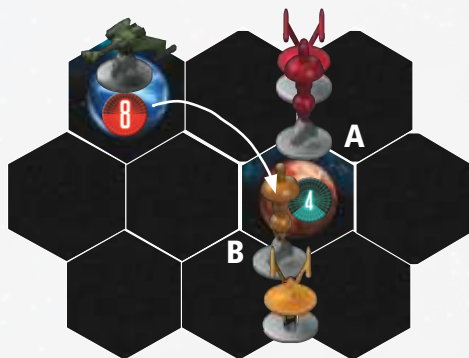
**Importante:** Los puestos avanzados o estaciones espaciales propios no interrumpen una ruta de suministro propia.

- ♣ Si se interrumpe la «Gran ruta de suministro» y varios jugadores quedan empatados con rutas de suministro formadas por la misma cantidad de naves estelares, entonces puede ocurrir lo siguiente:
  - Si entre los jugadores empatados se encuentra el que tenía la carta especial de «Gran ruta de suministro», entonces se queda con la carta.
  - Si el empate no incluye al jugador que tenía la carta especial de «Gran ruta de suministro», entonces la carta especial se retira momentáneamente del juego. Entrará en juego de nuevo cuando un único jugador tenga en solitario la «Gran ruta de suministro».

La carta especial de «Gran ruta de suministro» se retira también si ninguno de los jugadores tiene rutas consecutivas de 5 o más naves estelares.

crucero Klingon y moverlo a otro planeta a su elección.

- ♣ Después, puede robar 1 carta de materia prima (y quedársela) al jugador que tenga algún puesto avanzado o estación espacial adyacente a ese planeta. Si hay dos o más jugadores que hayan construido en ese planeta, entonces puede elegir a quién le quiere robar.
- ♣ La carta se roba de la mano del jugador, sin mirar.
- ♣ El primer jugador que consiga tener 3 cartas de «intervención de la flota» a la vista delante de él, recibe la carta especial «Gran flota estelar», que vale por 2 puntos de victoria.
- ♣ En cuanto otro jugador tenga a la vista una carta de «intervención de la flota» más que el propietario actual de la carta especial «Gran flota estelar», ésta pasa a sus manos junto con los 2 puntos de victoria.



## Intervención de la flota

Si un jugador juega en su turno la carta de desarrollo «intervención de la flota» (la puede jugar también antes de tirar los dados), debe mover inmediatamente el crucero Klingon (➡).

- ♣ El jugador que ha jugado la carta de «intervención de la flota» tiene que tomar el

**Ejemplo:** Es el turno de Benjamin, que juega una carta de «intervención de la flota». Mueve el crucero Klingon del planeta azul al planeta rojo con un «4». Ahora Benjamin puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano del jugador A o del jugador B.



**Importante:** Cuando se juega una carta de «intervención de la flota» no se debe comprobar si algún jugador tiene más de 7 cartas en su mano. Sólo hay que devolver cartas cuando sale un «7» en los dados y se tienen más de 7 cartas en la mano.

## M

### Montaje del tablero, al azar

1. En primer lugar, coloca las 6 piezas de marco en cualquier orden. Presta atención a que una cara de las piezas de marco no tiene puestos de comercio. Debes usar sólo la cara con puestos de comercio.



2. Mezcla los hexágonos de planeta y ponlos boca abajo en una pila. Toma el primer hexágono de esta pila y colócalo boca arriba dentro del marco empezando por un lado hasta que se hayan usado todos los hexágonos y el marco esté lleno.



3. Coloca las fichas numeradas:
  - ♣ Pon todas las fichas numeradas sobre la mesa, a un lado del tablero, con la cara de la letra a la vista.
  - ♣ Ahora coloca las fichas en orden alfabético encima de los hexágonos. Empieza por un **hexágono que esté en una esquina** cualquiera, y continúa colocando en orden alfabético las fichas numeradas siguientes en el sentido contrario a las agujas del reloj. Véase el ejemplo.



**Atención:** En el campo de asteroides no se coloca ninguna ficha numerada, se salta.

- ♣ Una vez estén colocadas todas las fichas numeradas se les da la vuelta, para que la cara con el número quede a la vista.

*Se continúa con la «fase de fundación» (⇒).*

## N

### Naves estelares

Las naves estelares representan rutas fijas entre puestos avanzados o estaciones espaciales. Las naves estelares se construyen sobre las rutas espaciales (⇒). En cada ruta espacial (también a lo largo de la frontera (⇒)), sólo se puede construir una nave estelar. Las naves estelares se pueden construir a continuación de una encrucijada espacial en la que haya un puesto avanzado o una estación espacial propio, o bien

a continuación de una encrucijada espacial no ocupada (es decir, libre) a la que llegue una nave estelar propia. Si no se construyen nuevas naves estelares, tampoco se podrán construir nuevos puestos avanzados. Las naves estelares, por sí solas, tan sólo dan puntos de victoria en el único caso de conseguir la carta especial «Gran ruta de suministro» (➡).

## P

### Planetas, sectores planetarios

Planeta, sector planetario y sector son términos equivalentes para referirse a todos los hexágonos de «Star Trek Catán», incluso aunque no todos los hexágonos de planeta contengan planetas (como es el caso del campo de asteroides).

### Producción de materias primas

Al principio del turno el jugador tira los dados para determinar la «producción de materias primas» para todos los jugadores. Todos los puestos avanzados o estaciones espaciales de los planetas indicados por la tirada reciben las cartas de materia prima que estos planetas produzcan. Si no hay cartas de materia prima suficientes en la reserva para entregar a TODOS los jugadores su producción, entonces ningún jugador recibe ninguna carta de esa materia prima este turno. La producción de otras materias primas no se ve afectada.

### Puestos avanzados

Un puesto avanzado vale 1 punto de victoria, y su propietario puede recibir la producción de materia prima de todos los planetas adyacentes.

**Importante:** Al construir un puesto avanzado se debe tener en cuenta la **regla de la distan-**

**cia:** en ninguna de las tres encrucijadas adyacentes puede haber ya un puesto avanzado o estación espacial (no importa de qué jugador).

**Atención:** Aunque hay 7 puestos avanzados por color, cada jugador sólo puede tener 5 puestos avanzados a la vez sobre el tablero. Si un jugador ya ha construido 5 puestos avanzados, primero debe ampliar uno de ellos a estación espacial y sólo entonces recibirá uno de los puestos avanzados que se dejaron aparte al principio de la partida y podrá construir un sexto y séptimo puesto avanzado. Un jugador puede tener hasta 7 puestos avanzados y bases espaciales sobre el tablero, siempre que al menos 2 de estos puestos avanzados hayan sido ampliados a estaciones espaciales.

### Puestos de comercio

Los puestos de comercio de la frontera tienen la ventaja de que en ellos se puede comerciar de forma más favorable con las materias primas. Para tener un puesto de comercio, un jugador debe construir uno de sus puestos avanzados en la frontera de la Federación (➡), en una de las dos encrucijadas espaciales (➡) que pertenecen a un puesto de comercio. Véase también «comercio fronterizo» (➡).



**Importante:** cuando un jugador consigue un puesto de comercio, no puede utilizarlo hasta su siguiente turno, es decir, hasta su siguiente fase de comercio.

## Puntos de victoria

El primer jugador que, cuando llegue su turno, tenga 10 puntos de victoria (o consiga tenerlos durante su turno), gana la partida. Los puntos de victoria se consiguen por:

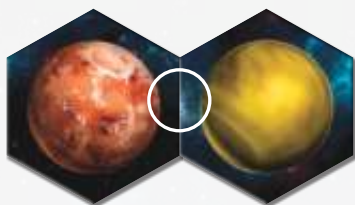
Un puesto avanzado:	1 punto de victoria
Una estación espacial:	2 puntos de victoria
Gran ruta de suministro:	2 puntos de victoria
Gran flota estelar:	2 puntos de victoria
Cartas de desarrollo de puntos de victoria:	1 punto de victoria

Cada jugador empieza la partida con 2 puestos avanzados ya contruidos, así que desde el principio ya tiene 2 puntos de victoria. Se trata, entonces, de conseguir 8 puntos de victoria más.

## R

## Rutas espaciales

Las rutas espaciales son los límites donde se encuentran dos piezas de tablero (hexágono o marco). Las rutas espaciales, por tanto, transcurren por el límite entre hexágonos de planeta, así como entre hexágonos de planeta y las fronteras de la Federación (las piezas de marco).



En cada ruta espacial sólo se puede construir una nave estelar (➡). Las rutas espaciales siempre desembocan en encrucijadas espaciales (➡), que es el punto donde se pueden construir puestos avanzados y estaciones espaciales.

## S

## Si sale el 7, se activa el crucero Klingon

Si al tirar los dados al principio del turno un jugador saca un «7», entonces ningún jugador recibe cartas de materia prima. Al contrario:

- ♣ Todos los jugadores deben contar cuántas cartas de materia prima tienen en su mano. Los jugadores que tengan más de 7 cartas (es decir, 8, 9 ó más) deben elegir la mitad de ellas y devolverlas a las pilas de reserva. En el caso de que sea un número impar, siempre se redondea a favor del jugador afectado. Por ejemplo, si fueran 9 cartas de materia prima, tendría que devolver 4 de ellas.

**Ejemplo:** William tira los dados y saca un «7». Sólo tiene 6 cartas de materia prima en su mano. Benjamin tiene 8 cartas y Julian 11. Benjamin tiene que devolver 4 cartas y Julian 5 (siempre se redondea a favor del jugador).

- ♣ A continuación, el jugador con el turno debe mover el crucero Klingon (➡) y colocarlo en otro planeta a su elección (incluyendo también el campo de asteroides). Con ello la producción de materias primas de este planeta queda bloqueada. Además, el jugador que ha movido el crucero Klingon puede robar, sin mirar, una carta de la mano del jugador que tenga algún puesto avanzado o estación espacial adyacente a este planeta. Si hubiera dos o más jugadores con puestos



avanzados o estaciones espaciales adyacentes al planeta, puede elegir a quién robar. Véase también «intervención de la flota» (➡). A continuación, el jugador continúa normalmente su turno, pasando a la fase de comercio.

## T

### Táctica

Como «Star Trek Catan» se juega sobre un tablero montado al azar, los problemas tácticos que se presentan son diferentes en cada partida. Sin embargo, a pesar de ello, hay unos cuantos aspectos generales que todos los jugadores deberían tener en cuenta. Éstos son los más importantes:

1. Al principio de la partida, el dilitio y el tritanio son las materias primas más importantes. Las dos son necesarias para construir naves estelares y puestos avanzados. Desde el principio, los jugadores deberían intentar construir sus puestos avanzados adyacentes a, como mínimo, un planeta que les proporcione una buena producción de dilitio o tritanio.
2. No se debe subestimar la utilidad de los puestos de comercio. Por ejemplo, si un jugador tiene una buena producción de oxígeno, durante la partida debería intentar construir un puesto avanzado en el puesto de comercio especial de oxígeno.
3. Durante la fundación de los dos primeros puestos avanzados se debe tener en cuenta que haya suficiente espacio para expandirse más adelante. Es peligroso fundar los dos

primeros puestos avanzados en el centro del tablero, porque las rutas espaciales pronto quedarán bloqueadas por los otros jugadores.

4. Cuanto más se comercie, más posibilidades se tienen. No hay que dudar en proponer ofertas de intercambio al jugador con el turno.



### Créditos

© 2012 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber

Licenciatario: Catan GmbH, [www.catan.de](http://www.catan.de)

Ilustraciones: Franz Vohwinkel

Diseño gráfico: Imelda Vohwinkel

Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobber

Concepción y desarrollo: Gero Zahan y Sebastian Rapp

Redacción: Sebastian Rapp

**CBS**® & © 2012 CBS Studios Inc.

STAR TREK and all related marks and logos are registered marks of CBS Studios Inc.

All Rights Reserved.



### Créditos de la edición en español

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Gareia y  
Sonja Wlasny

Adaptación gráfica: Bascu y Antonio Catalán

Reglamento actualizado en abril de 2012

# CATAN

**Tiene mucho que ofrecer.**

El juego básico es  
la puerta de entrada a  
un mundo fantástico.

Las expansiones hacen  
que el juego sea mucho más...



variable



Navegantes

complejo



Ciudades y  
Caballeros

y disponga de muchas  
posibilidades.



Mercaderes y  
Bárbaros



Para un mayor número de jugadores  
están disponibles las ampliaciones  
para 5 y 6 jugadores.



Y para los que a  
menudo son sólo  
dos para jugar la  
elección clara es  
«Los Príncipes de  
Catán», un duelo  
para dos jugadores.



En los viajes o cuando no se dispone de  
mucho tiempo para jugar, Catán sigue  
ofreciendo diversión,  
como un rápido  
juego de  
cartas para 4  
jugadores.

