

CATAN

Plus



MANUAL

CONTENIDO

Línea de productos de <i>Catan</i>	2 – 10
Reglas detalladas y ejemplos para el juego básico.....	11 – 17
Componentes	18 – 19
Créditos	20

Querido jugador,

Como podrás ver en estas páginas, junto al juego básico de *Catan* que ya conoces existen multitud de juegos más de la línea *Catan*. Algunos de ellos son expansiones para el juego básico mientras que otros son juegos independientes. Existen tantas posibilidades que no resulta nada sencillo aportar un resumen de todas ellas. Y tampoco resulta sencillo decidir cuál de las expansiones se adapta más a tus necesidades o si un juego independiente puede resultarte interesante o no. Por eso, en las siguientes páginas te hemos querido presentar en pocas palabras los juegos de la línea *Catan* que existen en la actualidad, destacando especialmente las particularidades de cada uno para que puedas ver si encaja contigo.

Un saludo



Klaus Teuber



CATAN – Junior



El juego de cartas



CATAN – Ampliación para 5-6 jugadores – Juego básico	
Jugadores	5 – 6
Edad	A partir de 10 años
Duración	90 min
Dificultad	2/5
Reglas	Casi ninguna
En resumen	¡Más jugadores en tus partidas!



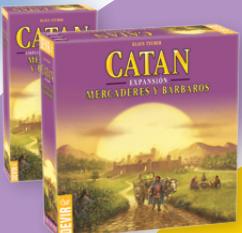
● CATAN – Edición de viaje



● Los príncipes de Catán

Versiónes independientes

● 5-6 jugadores



● Mercaderes y bárbaros

● 5-6 jugadores



● Ciudades y caballeros

Expansiones temáticas

Juego básico

● 5-6 jugadores



● CATAN – Juego básico

● 5-6 jugadores



● Navegantes

● 5-6 jugadores

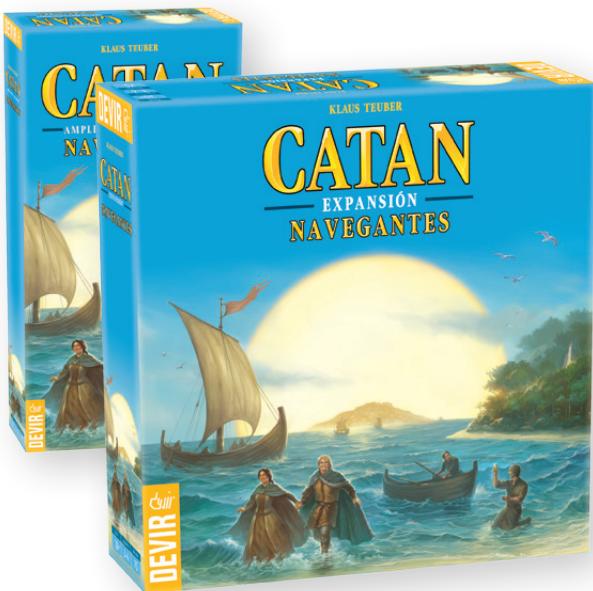


● Piratas y exploradores

Navegantes

Para todos aquellos exploradores que quieran ampliar el mundo de Catán sin tener que incorporar muchas reglas nuevas, *Navegantes* es la expansión ideal. A las consabidas figuras se unen ahora los barcos, que en esencia funcionan como las carreteras... pero en el mar. Hay mucho por descubrir: alrededor de Catán te esperan nuevas islas por colonizar y entre la niebla se ocultan territorios desconocidos.

Navegantes	
Jugadores	3 – 4 (5 – 6 con ampliación)
Edad	A partir de 10 años
Duración	75 – 120 min
Dificultad	2/5
Reglas	Pocas
En resumen	Pocas reglas, muchas variantes.



*“¡Ya he descubierto
más de veinte islas!”*

Iván C., contramaestre



Ciudades y caballeros

Si no te cansas nunca de *Catan*, con la formidable expansión *Ciudades y caballeros* tus partidas serán más largas y más intensas. Los ejércitos de caballeros combatirán contra las hordas de bárbaros invasores y las ciudades se convertirán en poderosas metrópolis gracias a las mercancías. Añadiendo más capas a las reglas del juego básico, podrás ampliar aún más la diversión y disfrutar como nunca del universo de *Catan*.

Ciudades y caballeros	
Jugadores	3 – 4 (5 – 6 con ampliación)
Edad	A partir de 12 años
Duración	120 min
Dificultad	5/5
Reglas	Bastantes
En resumen:	Una experiencia de juego intensa para los más veteranos.



*“¡Oh, mi valiente caballero,
sálveme de los bárbaros!”*

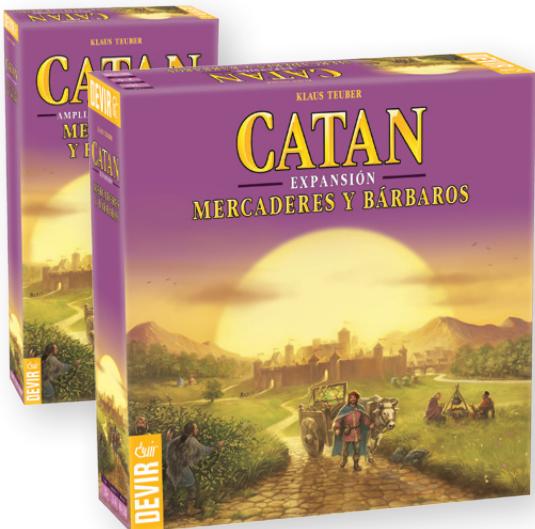
Marta P., damisela



Mercaderes y bárbaros

¿Te apetece un cambio? La tercera expansión, *Mercaderes y bárbaros*, se dirige a todos los fans que busquen pequeñas variaciones y nuevos retos. Aquí todo es posible: desde las novedades fácilmente integrables hasta los escenarios de complejidad variable. Consigue pescado en la costa, construye puentes para cruzar los ríos o envía caravanas que crucen la isla. ¡Además, *Mercaderes y bárbaros* también incluye reglas para las partidas con dos jugadores!

Mercaderes y bárbaros	
Jugadores	2 – 4 (5 – 6 con ampliación)
Edad	A partir de 10 años
Duración	75 – 120 min
Dificultad	2 – 4/5
Reglas	Según el escenario, pocas o bastantes
En resumen	¡Un surtido de posibilidades para todos los gustos y necesidades!



“¡Mejor será que esos bárbaros no se metan conmigo!”

Maite O., mercader



Piratas y exploradores

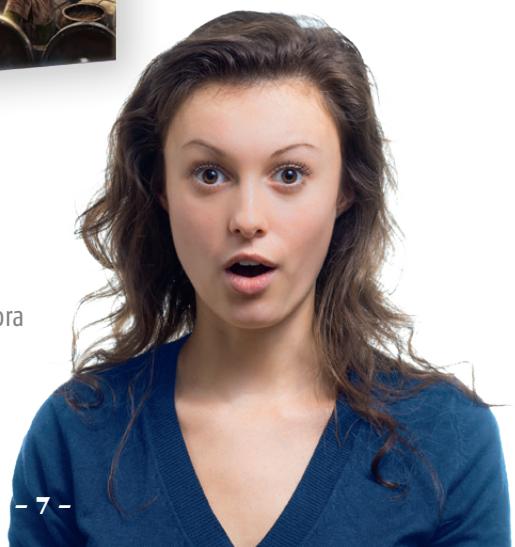
Piratas y exploradores, la expansión más reciente de la serie, vuelve a trasladar a los jugadores a las aventuras en alta mar. A diferencia de *Navegantes*, aquí en realidad viajarán en barco, descubrirán tierras inexploradas y cumplirán los encargos del Consejo de Catán. Encuentra islas habitadas, consigue acuerdos comerciales con sus habitantes y enfrente a los piratas. Una expansión no apta para los que siempre quieren tener los pies en el suelo...

Piratas y exploradores	
Jugadores	2 – 4 (5 – 6 con ampliación)
Edad	A partir de 10 años
Duración	90 – 150 min
Dificultad	3/5
Reglas	Algunas, pero incorporadas gradualmente
En resumen	Diversión exploradora con una complejidad moderada. ¡También funciona con dos jugadores!



“¡Guau! ¡Seguro que esto le va a encantar al Consejo de Catán!”

Jessica S., embajadora



CATAN – Junior

Finalmente los más pequeños ya podrán acceder al fascinante mundo de *Catan*. Los piratas de más de 5 años ya podrán colonizar la isla y construir sus guaridas de piratas. Para ello necesitarán los típicos utensilios, como barriales, sables y tesoros. Pero cuidado: ¡un pérvido pirata ronda por la isla!

Unas reglas simplificadas y una introducción emocionante para que los más jóvenes se conviertan en auténticos catanos.



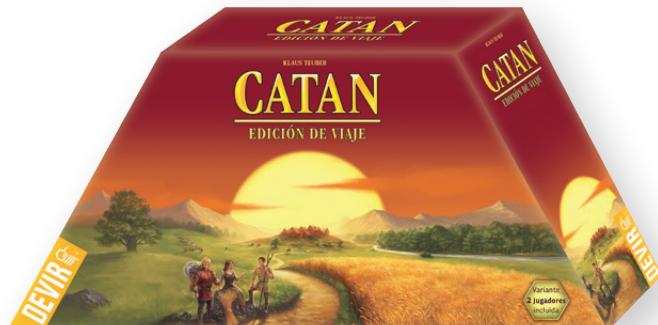
CATAN – Junior	
Jugadores	2 – 4
Edad	A partir de 6 años
Duración	30 min
Dificultad	1/5
Reglas	Pocas
En resumen	Una sencilla introducción y una duración reducida, pero 100 % Catán.

CATAN – Edición de viaje

Jugadores	2 – 4
Edad	A partir de 10 años
Duración	75 min
Dificultad	2/5
Reglas	Las reglas habituales del juego básico
En resumen	El juego básico a cualquier hora y en cualquier lugar.

Catán – Edición de viaje

El juego básico también está disponible en este práctico maletín. Cabe en un espacio reducido pero sin embargo incorpora todos los elementos de su “hermano mayor”. ¡Basta con abrir la caja y empezar a jugar!





Los príncipes de Catán

Jugadores	2
Edad	A partir de 10 años
Duración	75 min
Dificultad	4/5
Reglas	Bastantes, pero incorporadas gradualmente
En resumen	Para 2 jugadores que quieran probar los otros juegos de <i>Catan</i> .

Los príncipes de Catán

Este juego para 2 personas te pondrá en la piel de un príncipe de Catán. La mayor parte del juego ya te resultará familiar: materias primas, poblados, ciudades... el mundo habitual de Catán.

Sin embargo, la experiencia en este juego para 2 personas es muy distinta a la del juego de mesa y sus expansiones. Descubre una nueva diversión mediante la confrontación directa. Disfruta de una experiencia de juego única y fascinante con una variedad que no le va a la zaga al juego de mesa.

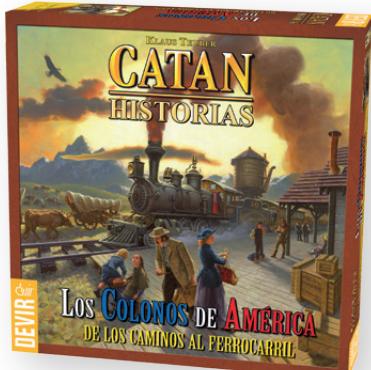


El juego de cartas

¡Con este juego en apenas 30 minutos podrás colonizar la isla de Catán! Aquí también necesitarás poblados, carreteras y caballeros. Para las materias primas necesitarás un poco de suerte, ya que se consiguen directamente de la mano, con lo cual hay muchas posibilidades de cambio.

CATAN - El juego de cartas	
Jugadores	2 – 4
Edad	A partir de 8 años
Duración	30 min
Dificultad	1/5
Reglas	Pocas
En resumen	Un juego rápido de cartas para jugar entre horas.

CATAN HISTORIAS



Los colonos de América

Este juego utiliza el clásico sistema de *Catan* y lo traslada a la fundación de los Estados Unidos. Los jugadores usan los recursos para crear poblados y para extenderse hacia el Oeste a través del ferrocarril, en busca de nuevas tierras e incluso minas de oro. El tablero de juego representa los Estados Unidos en la época de la expansión hacia el Oeste y la colonización de los nuevos territorios.



Los colonos de Europa

Catan se traslada a la Europa medieval y los jugadores son avisados comerciantes que tratan de expandir sus líneas de transporte. Para fundar nuevos puestos comerciales tienes que contratar a mercaderes y enviarlos a ciudades en las que aún no tengas presencia. Con cada nuevo puesto, tu almacén recibe nuevas mercancías.



STAR TREK® CATAN

Los jugadores forman parte de la Federación de planetas y tratan de extender sus redes de estaciones espaciales y de naves estelares mientras evitan que los klingons les ataquen. El juego cuenta con un conjunto especial de cartas con los famosos personajes de la serie original (Kirk, Spock, Uhura, Scott, etc.) que permiten desarrollar habilidades especiales.

Reglas detalladas y ejemplos para *Catan – El juego*

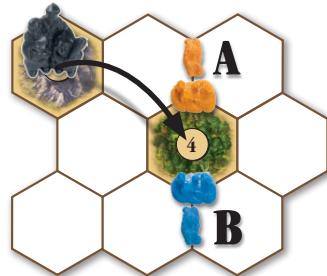
- Caballeros**
- Caminos**
- Carreteras**
- Cartas de desarrollo**
- Cartas de progreso**
- Cartas de puntos de victoria**
- Ciudades**
- Comerciar y construir en cualquier orden**
- Comercio**
- Comercio marítimo**
- Comercio interior (comerciar con los jugadores)**
- Con un “7” se activa el ladrón**
- Consejos tácticos**
- Construir**
- Costa**
- Desierto**
- Disposición variable**
- Encrucijada**
- Fase de fundación**
- Fichas numeradas**
- Fin de la partida**
- Ladrón**
- Mayor ruta comercial**
- Poblados**
- Puertos**
- Puntos de victoria**

C

Caballeros

Si un jugador descubre durante su turno una carta de desarrollo de “Caballero” (puede hacerlo incluso antes de tirar los dados), deberá mover de inmediato al ladrón (→).

- El jugador que haya descubierto la carta de caballero deberá tomar el ladrón y trasladarlo a otro terreno.
- Luego puede robarle 1 carta de materia prima a un jugador que tenga un poblado o una ciudad junto a ese terreno. Si allí hubiera dos o más jugadores que tuvieran una construcción, podría elegir a cuál de ellos robarle.
- La carta deberá robarse sin mirar de la mano del jugador.
- El primer jugador en llegar a tener ante sí 3 cartas descubiertas de caballero conseguirá la tarjeta especial de “Mayor ejército”, que vale por 2 puntos de victoria.
- En cuanto otro jugador descubra una carta más de caballero, tomará la tarjeta especial de su actual propietario, por lo que los 2 puntos de victoria pasarán a este otro jugador.



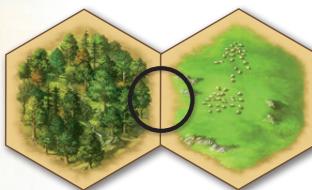
Ejemplo: es el turno

de Ramón, que revela una carta de caballero. Retira el ladrón de la montaña y lo coloca en el bosque con el “4”. Luego le roba una carta sin mirar al jugador A o al jugador B.

Atención: cuando alguien juega una carta de caballero no se comprueba si algún jugador tiene más de 7 cartas en la mano. Sólo se pierden la mitad de las cartas cuando la tirada de producción es un “7” y se tienen más de 7 cartas en la mano.

Caminos

Se consideran caminos los laterales de un hexágono situados entre dos terrenos. Así pues, también se consideran caminos los laterales que limitan entre un hexágono de terreno y el mar. En cada camino sólo puede haber una carretera (→). Un camino siempre está situado entre dos encrucijadas (→), donde pueden fundarse los poblados.



Carreteras

Las carreteras son las conexiones entre los poblados y ciudades propias. Las carreteras se construyen sobre los caminos (→). En cada camino (incluidos los que discurren por la costa) sólo puede haber una carretera. Una carretera debe colocarse o bien junto a una encrucijada que contenga un poblado o ciudad propios o bien junto a una encrucijada libre que limite con otra carretera propia. Si no se construyen nuevas carreteras tampoco se podrán fundar nuevos poblados. Varias carreteras unidas entre sí conectan a poblados y ciudades en una “ruta comercial”. Por si solas las carreteras sólo aportan puntos en caso de poseer la tarjeta especial de la “Mayor ruta comercial” (→).

Cartas de desarrollo

Existen tres tipos distintos de cartas de desarrollo: caballeros (→), progreso (→) y puntos de victoria (→). Cuando un jugador compra una carta de desarrollo roba la carta superior del mazo y la pone en su mano. Los jugadores no deberán mostrar sus cartas de desarrollo a los demás jugadores hasta el momento de usarlas.

Durante su turno un jugador sólo puede jugar 1 carta de desarrollo, ya sea 1 carta de caballero o de progreso. Podrá jugarla en cualquier momento de su turno, incluso **antes de tirar los dados**. Sin embargo, no podrá jugar una carta que haya comprado en ese mismo turno. **Excepción:** si un jugador compra una carta y se trata de una carta de punto de victoria (→) con la cual alcanza los 10 puntos de victoria, podrá revelarla de inmediato y así ganar la partida.

Las cartas de puntos de victoria (ya sean una o varias) no se descubren hasta el final de la partida, cuando el jugador las revela mostrando que ha llegado a los 10 puntos de victoria y con ello ha ganado la partida.

Atención: si a un jugador le roban (véase “Con un ‘7’ se activa el ladrón”), sólo le pueden robar una carta de materia prima de la mano. Las cartas de desarrollo deberán dejarse momentáneamente a un lado.

Cartas de progreso

Las cartas de progreso son una clase de cartas de desarrollo. Durante su turno un jugador sólo puede jugar una carta de progreso. Existen dos cartas de cada uno de los tres tipos indicados a continuación:

Carreteras - al jugar esta carta el jugador podrá colocar 2 carreteras sin coste alguno. Al hacerlo deberá respetar las reglas habituales para la construcción de carreteras.

Invento - al jugar esta carta el jugador podrá tomar 2 cartas de materias primas cualesquiera de la reserva. Si todavía no ha realizado su fase de construcción, podrá utilizar dichas cartas para construir.

Monopolio - al jugar esta carta el jugador elige un tipo de materia prima. Todos los jugadores deberán entregarle todas las cartas de dicha materia que tengan en la mano. El jugador que no tenga ninguna carta de ese tipo no deberá entregarle ninguna.

Cartas de puntos de victoria

Las cartas de puntos de victoria son cartas de desarrollo (→) y como tal deben “comprarse”. Las cartas de puntos de victoria representan importantes avances culturales, representados por distintos edificios. Cada una de estas cartas aporta 1 punto de victoria. Si un jugador ha comprado una de estas cartas, la conserva en secreto. Si en su turno puede alcanzar los 10 puntos de victoria sumando las cartas de puntos que tuviera, las descubre (tantas como hiciera falta) y con ello habrá ganado la partida.

Consejo: las cartas de puntos de victoria deberían conservarse de tal modo que los demás jugadores no deduzcan que se trata de una de ellas. Si un jugador tiene delante de él una o más cartas ocultas que nunca llega a jugar, es de sospechar que se trata de cartas de puntos de victoria.

Ciudades

Solamente un poblado previamente colocado puede convertirse en una ciudad. Cada ciudad vale como 2 puntos de victoria y cada vez que alguno de los terrenos que la bordean produce materias primas mediante la tirada de producción, el propietario de esa ciudad consigue el doble de materias (2 cartas de materias primas). Los poblados que se han sustituido tras haberse convertido en ciudad podrán volverse a fundar nuevamente como poblados.



Ejemplo: la tirada de producción es un “8”. El jugador azul consigue 3 cartas de mineral; 1 por el poblado y 2 por la ciudad. El jugador naranja recibe 2 maderas por su ciudad.

Consejo: si no se convierten los poblados en ciudades (cada una de las cuales vale 2 puntos) es muy difícil ganar la partida. Puesto que cada jugador sólo tiene 5 poblados, como máximo estos le pueden reportar 5 puntos de victoria.

Comerciar y construir en cualquier orden

La separación entre las fases de comercio y construcción está pensada para introducir más fácilmente a los nuevos jugadores en el juego mediante una estructura bien marcada. Sin embargo para los jugadores más experimentados recomendamos que se ignore la separación entre fase de comercio y fase de construcción. Así pues, después de haber realizado la tirada de producción, el jugador podrá construir y comerciar en el orden que desee. Es decir, podría por ejemplo comerciar, construir, luego volver a comerciar y construir nuevamente, siempre y cuando las cartas que tenga en la mano se lo permitan.

Si esta separación de fases se ignora, cuando un jugador construya un poblado en un puerto podrá aprovechar en ese mismo turno la tasa de cambio que ese puerto le ofrece.

Comercio

Después de que el jugador que está realizando su turno haya tirado los dados para determinar la producción de materias primas, podrá comerciar. Puede intercambiar materias primas con los demás jugadores (comercio interior (\rightarrow)) y también puede intercambiar materias primas sin participación de los demás jugadores (comercio marítimo (\rightarrow)), cambiando sus materias por materias de la reserva. El jugador que esté realizando su turno puede cambiar tantas veces como desee con las cartas de materias primas que tenga en la mano.

Comercio marítimo

En el turno de un jugador, gracias al comercio marítimo éste puede intercambiar cartas de materias primas sin tener que hacerlo con los demás jugadores.

- **Si no tiene un puerto:** la forma más directa (y la más cara) de comerciar es con una tasa de cambio 4:1. Con ella, el jugador devuelve a la reserva 4 cartas iguales de materia prima y toma luego la materia prima que deseé de uno de los montones (sólo una carta). Para poder realizar este tipo de cambio 4:1 no es necesario disponer de ningún poblado en un puerto (\rightarrow).

Ejemplo: Ramón deja 4 cartas de minerales en el montón de minerales de la reserva y toma 1 carta de madera. Tendría mucho más sentido, claro está, que primero intentara realizar un cambio más rentable con los demás jugadores (comercio interior).

- **Si tiene un puerto:** las tasas de cambio mejorarán si el jugador tiene un poblado o ciudad en un puerto (\rightarrow). Existen dos tipos distintos de puertos:

1. Puertos básicos (3:1): durante la fase de comercio de su turno el jugador puede dejar 3 materias primas iguales y tomar 1 materia prima cualquiera de la reserva.

en cuenta que un puerto especializado no permite intercambiar los demás tipos de materias con una tasa de cambio 3:1.



Ejemplo: el jugador azul tiene un poblado en un puerto especializado en madera. Gracias a él, puede devolver 2 cartas de madera y tomar a cambio cualquier otra carta de materia prima. También podría cambiar 4 cartas de madera por 2 cartas cualesquiera, o 6 por 3, etc.

Atención: sólo puede intercambiar mediante comercio marítimo el jugador que esté realizando su turno.

Comercio interior (comerciar con los jugadores)

Tras haber tirado los dados y producido las materias primas, durante su turno un jugador puede cambiar cartas de materias primas. Las condiciones del intercambio (es decir, qué cartas desea cambiar y en qué cantidad) dependerán de la capacidad negociadora de los propios jugadores. No está permitido regalar cartas (intercambiar en una proporción de 0 a 1 o más).

Atención: sólo se pueden cambiar cartas con el jugador que esté realizando su turno en ese momento. Los demás jugadores no pueden cambiar cartas entre sí.

Ejemplo: es el turno de Ramón y para construir una carretera necesita 1 arcilla. Él dispone de 2 maderas y 3 minerales.

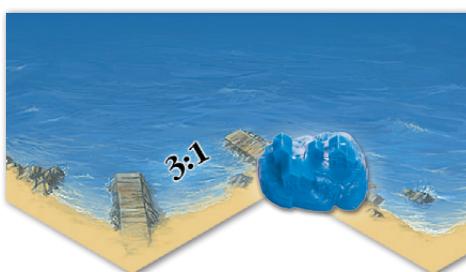
Ramón pregunta en voz alta: "Si alguien me da 1 arcilla, le doy 1 mineral." Javier responde: "Si me das 3 minerales te doy 1 arcilla". Marina interviene: "Te doy 1 arcilla a cambio de 1 madera y 1 mineral". Ramón decide aceptar la oferta de Marina y acaba cambiando 1 madera y 1 mineral por 1 arcilla.

Atención: Javier no podía cambiar con Marina, ya que estaban en el turno de Ramón.

Con un “7” se activa el ladrón

Si en la fase de producción de materias primas un jugador obtiene un “7” con los dados, ningún jugador consigue materias primas. En vez de ello:

- Todos los jugadores cuentan las cartas de materias primas que tengan. Todo aquél que tenga más de 7 cartas de materias primas (es decir, 8, 9 o más) deberá elegir la mitad de sus cartas y devolverlas a la reserva. Si se tiene un número impar de cartas siempre se redondeará a favor del jugador; por ejemplo, si un jugador tuviera 9 cartas de materias primas tendría que devolver



Ejemplo: el jugador azul deja 3 cartas de madera en la pila de la reserva y toma 1 carta de arcilla.

2. Puertos especializados (2:1): para cada tipo de materia existe un puerto especializado. La posibilidad de cambiar más económicamente en una proporción de 2:1 sólo sirve para las materias primas que se señalan en el puerto especializado. Ten

4. Ejemplo: Ramón ha sacado un “7” pero sólo tiene 6 cartas de materias primas. Marina tiene 8 cartas y Javier tiene 11, así que Marina tendrá que devolver 4 cartas y Javier 5 (se redondea a favor del jugador).

- Después, el jugador que está realizando su turno toma el ladrón (→) y lo traslada a otro terreno cualquiera. Con ello estará bloqueando la producción de materias de ese terreno. Además, el jugador podrá robarle 1 carta de materia prima al azar a un jugador que tenga un poblado o ciudad junto a ese terreno. Si hubiera 2 o más jugadores que tuvieran una construcción allí, podrá elegir a cuál de ellos desea robar. Véase también el apartado de “Caballeros” (→).

Finalmente el jugador prosigue su turno con su fase de comercio.

Consejos tácticos

Como *Catan* se juega con un tablero de juego variable, las consideraciones tácticas cambian en cada partida. Con todo hay algunos aspectos que los jugadores deberían tener en cuenta. Estos son los puntos más importantes:

- Al principio de la partida la arcilla y la madera son las materias primas más importantes, ya que ambas son necesarias tanto para las carreteras como para los pueblos. Al principio se deberían colocar los pueblos al menos junto a un buen cerro (para la arcilla) o un buen bosque (para la madera).
- No debe subestimarse el valor de los puertos. Si alguien por ejemplo tiene pueblos o ciudades junto a un buen sembrado, durante el transcurso de la partida debería intentar fundar un pueblo en el “puerto de cereales”.
- Al fundar los dos primeros pueblos los jugadores deberían tener en cuenta que necesitarán de suficiente espacio tierra adentro para luego poder expandirse. Fundar los dos pueblos en medio del tablero puede ser arriesgado; los adversarios pueden bloquear los caminos rápidamente.
- Quien más cambia, más oportunidades tiene. ¡Cuidado con hacer demasiadas ofertas al jugador que está realizando su turno!

Construir

Después de que el jugador que está realizando su turno haya tirado los dados para producir y haya comerciado, podrá construir. Para ello deberá devolver a la reserva las combinaciones de cartas necesarias (véase la tabla de costes de construcción). El jugador puede construir varias cosas en el mismo turno y comprar varias cartas de desarrollo, siempre y cuando disponga de las materias primas necesarias y queden cartas en el mazo de cartas de desarrollo (véase también Pueblos (→), Ciudades (→), Carreteras (→) y Cartas de desarrollo (→)).

Cada jugador dispone de 15 carreteras, 5 pueblos y 4 ciudades. Si un jugador erige una ciudad, dispondrá de nuevo del pueblo que ha quedado libre al convertirlo en ciudad. Las carreteras y las

ciudades, como sólo se construyen una vez, permanecen en su lugar hasta el final de la partida.

Después de construir termina el turno del jugador y empieza el turno del jugador situado a su izquierda.

Si quieres probar una variante de juego, lee el apartado “Comerciar y construir en cualquier orden” (→).

Costa

Cuando un terreno bordea con el mar se denomina “costa”. A lo largo de la costa puede construirse una carretera. En las encrucijadas situadas junto a la costa se pueden construir pueblos que a su vez pueden convertirse en ciudades. La desventaja es que en la costa sólo se producen materias primas de 1 ó 2 terrenos. La ventaja es que en la costa es donde se encuentran los puertos, que ofrecen unas tasas de cambio con materias primas más rentables con el comercio marítimo (→). Sin embargo, las encrucijadas que no tengan ningún puerto no aportan ninguna ventaja a la hora de cambiar.

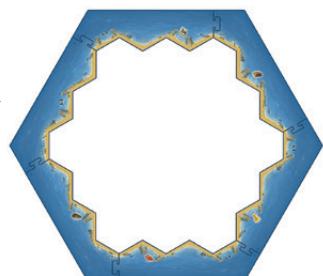
D

Desierto

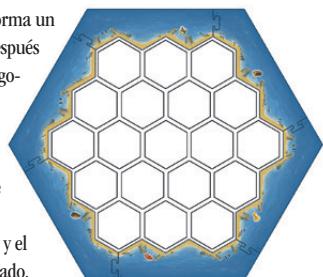
El desierto es el único terreno que no produce ninguna materia prima. En el desierto se encuentra la morada del ladrón (→), donde se coloca al principio de la partida. Si un jugador construye un pueblo o una ciudad junto al desierto, deberá tener presente que estando allí sólo podrá conseguir materias primas de otros dos terrenos.

Disposición variable

- Encaja las 6 piezas de marco en el orden que deseas. Ten en cuenta que uno de los lados de la pieza no tiene ningún puerto. Utiliza sólo los lados en los que aparezca un puerto.



- Mezcla los hexágonos de terreno boca abajo y luego forma un montón con ellos. Después ve tomando los hexágonos del montón uno tras otro y colócalos en el interior del marco, girándolos de nuevo, hasta que no queden más terrenos y el marco se haya llenado.

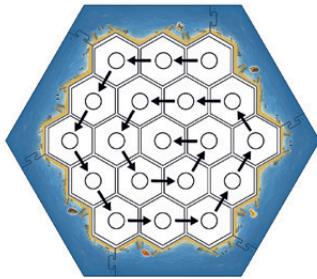


3. Colocación de las fichas numeradas:

Coloca las fichas numeradas junto al tablero, con la cara que muestra la letra visible.

Luego coloca las fichas por orden alfabético sobre los terrenos, empezando por cualquier terreno situado en una esquina y colocando el resto de fichas numeradas en sentido antihorario, tal como se muestra en la imagen.

Atención: en el desierto no debe colocarse ninguna ficha (sáltatelo). Tras haber colocado todas las fichas, gíralas de modo que el número quede visible.



La preparación de la partida sigue en la Fase de fundación (→).

E

Encrucijada

Cada hexágono de terreno tiene 6 esquinas, y cada esquina está en contacto o bien con otros 2 hexágonos, o bien con 1 hexágono y el marco, o bien sólo con el marco. Estas intersecciones de las esquinas se denominan "encrucijadas". Los poblados sólo pueden construirse en las encrucijadas.



F

Fase de fundación

La fase de fundación empieza después de preparar el tablero de juego (véase "Disposición variable" (→)).

- Cada jugador elige un color y recibe las figuras correspondientes de ese color: 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras. Además también recibe una tabla de costes de construcción.
- Las cartas de materias primas se separan en cinco montones y se colocan boca arriba en los dos portacartas. Los dos portacartas se dejan junto al tablero de juego.
- Las cartas de desarrollo (→) se barajan y se dejan boca abajo formando un mazo junto a los portacartas.

- Las dos tarjetas especiales y los dados se dejan junto al tablero.
- Se coloca el ladrón en el desierto.

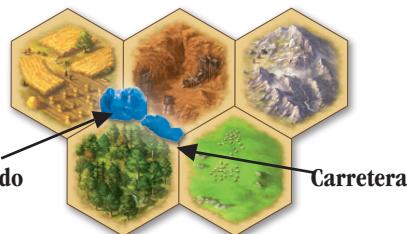
La fase de fundación se compone de dos rondas, en las que cada jugador colocará en total 2 poblados y 2 carreteras.

Primera ronda

Uno tras otro los jugadores tiran los dos dados; el jugador con el resultado más alto empieza.

El jugador coloca uno de sus poblados en la encrucijada (→) libre que deseé. Junto a este poblado coloca luego una de sus carreteras, apuntando en cualquier dirección. A continuación el resto de jugadores en sentido horario (hacia la izquierda) hacen lo propio: cada uno coloca 1 poblado y 1 carretera.

Atención: al colocar cada poblado debe respetarse la regla de la distancia. (véase "Poblados" (→)).



Segunda ronda

Cuando todos los jugadores hayan fundado su primer poblado el jugador que fue el último en la primera ronda empieza la segunda ronda, colocando su segundo poblado seguido de su segunda carretera. **Atención:** tras él le seguirán el resto de jugadores en sentido antihorario (hacia la derecha), de modo que el jugador inicial será el último en colocar su segundo poblado.

El segundo poblado puede estar completamente separado del primero. Es decir, puede colocarse en cualquier encrucijada siempre y cuando se respete la regla de la distancia. La segunda carretera deberá colocarse junto al segundo poblado, pero en la dirección que el jugador deseé.

Inmediatamente después de fundar su segundo poblado cada jugador recibe sus materias primas iniciales: por cada terreno que limite con este segundo poblado el jugador toma la carta de la materia prima correspondiente de la reserva.

El jugador inicial (el último en haber fundado su segundo poblado) empieza la partida. Para ello tira los dos dados y así comienza la fase de producción del primer turno.

En el apartado de "Consejos tácticos" (→) puedes encontrar algunas recomendaciones para tener presente en el momento de la fundación.

Fichas numeradas

El tamaño de la cifra que aparece en la ficha indica las probabilidades de que el terreno correspondiente produzca materias primas. Así, cuanto más grande es el número que aparece, mayores son las probabilidades de que salga en una tirada. De este modo, un terreno con un “6” o un “8” es considerablemente más fértil que un terreno con un “2” o un “12”.

Fin de la partida

Si un jugador en su turno tiene 10 puntos de victoria (o los alcanza en este turno), la partida termina de inmediato con la victoria de ese jugador.

Ejemplo: un jugador tiene 2 poblados (2 PV), la tarjeta especial de “Mayor ruta comercial” (2 PV), 2 ciudades (4 PV) y 2 cartas de puntos de victoria (2 PV). Descubre sus dos cartas de puntos de victoria y al haber alcanzado los 10 puntos necesarios se alza con la victoria.

L

Ladrón

Al principio de la partida el ladrón se encuentra en el desierto (→). Solamente se moverá cuando se obtenga un “7” con los dados (→) o cuando un jugador descubra una carta de caballero (→). Cuando el ladrón se traslada a un terreno, impide que ese terreno produzca materias primas mientras él se encuentre allí. Todos los jugadores que tengan un poblado o ciudad junto a dicho terreno no recibirán ninguna materia prima de ese terreno mientras el ladrón se encuentre en él.

Ejemplo (véase la imagen en el apartado “Caballeros”) Es el turno de Ramón, que ha sacado un “7” con los dados. Ahora debe mover el ladrón, que se encuentra en una montaña. Ramón lo traslada a un bosque y lo coloca encima de la ficha numerada que hay, un “4”. Ramón puede ahora robar una carta de materia prima de la mano de uno de los dos jugadores a quienes pertenecen los poblados A y B. Además si en una ronda posterior la tirada de producción es un “4”, los propietarios de los poblados A y B no recibirán ninguna carta de madera. Este efecto se mantendrá hasta que salga otro “7” con los dados o hasta que alguien juegue una carta de caballero.

M

Mayor ruta comercial

Una ruta comercial puede quedar interrumpida si otro jugador, aun respetando la regla de la distancia, construye un poblado en una de las encrucijadas libres de esa ruta comercial.



Ejemplo: el jugador naranja cuenta con la “Mayor ruta comercial”, con 7 carreteras. El jugador rojo construye el poblado señalado con un círculo negro interrumpe así la ruta comercial del jugador naranja y consiguiendo gracias a sus 6 carreteras la “Mayor ruta comercial”, que le reporta 2 puntos de victoria.

Ten en cuenta que los poblados y ciudades propios no interrumpen tu propia ruta comercial.

- Si después de que una ruta comercial haya sido interrumpida hay más de un jugador con una ruta comercial igual de larga, deberá comprobarse lo siguiente:
 - Si el jugador que posee la tarjeta de la “Mayor ruta comercial” es uno de los jugadores empatados, sigue conservando la tarjeta.
 - Si el jugador que posee la tarjeta de la “Mayor ruta comercial” no está entre los jugadores empatados, la tarjeta se deja a un lado y volverá a entrar en juego en cuanto un jugador sea el único en tener la ruta comercial más larga. La tarjeta también deberá dejarse a un lado si, tras interrumpir la ruta, no hubiera ningún jugador que tuviera 5 o más carreteras colocadas consecutivamente, con lo cual nadie tendría la ruta más larga.

P

Poblados

Un poblado cuenta como 1 punto de victoria y permite a su propietario conseguir materias primas a través de los terrenos adyacentes.

Atención: al fundar un poblado debe respetarse la **regla de la distancia**; en ninguna de las tres encrucijadas contiguas puede haber otro poblado o ciudad (sea del jugador que sea). Si un jugador ha construido sus 5 poblados, para poder construir otro tendrá primero que convertir uno de sus poblados en ciudad. Cuando lo haga recuperará su poblado y dejará en su lugar una ciudad, pudiendo fundar de nuevo otro poblado.

Puertos

Los puertos proporcionan la ventaja de poder cambiar materias primas con una mejor tasa de cambio. Para ser el propietario de un puerto, el jugador tendrá que haber fundado un poblado en la costa (→), en una de las dos encrucijadas que se corresponden con ese puerto. Véase también “Comercio marítimo” (→).



Atención: un jugador que haya construido un poblado en uno de estos puertos podrá empezar a aprovechar su tasa de intercambio a partir de la siguiente ronda (es decir, en su siguiente fase de comercio).

Puntos de victoria

El primer jugador que en su turno llegue a los 10 puntos de victoria ganará la partida. Los puntos de victoria se consiguen mediante:

Un poblado	1 punto de victoria
Una ciudad	2 puntos de victoria
La mayor ruta comercial	2 puntos de victoria
El mayor ejército	2 puntos de victoria
Carta de punto de victoria	1 punto de victoria

Cada jugador empieza la partida con 2 poblados, de modo que al principio ya tiene 2 puntos de victoria. Así pues, le quedan por conseguir 8 puntos más.

- ¿Quieres conocer más cosas sobre el mundo de Catán?
- ¿Quieres saber más acerca del autor, Klaus Teuber, y sus otros juegos?
- ¿Te interesaría participar en campeonatos de Catán?
- ¿Necesitas algún componente de repuesto?

jPues visita

www.devir.com

e infórmate! ¡Hay mucho por descubrir!

CATAN
EDICIÓN DE VIAJE

¡Catán a cualquier hora y en cualquier lugar!



EDICIÓN
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Traducción:

Oriol García, Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny

Adaptación gráfica:

Antonio Catalán y Bascu

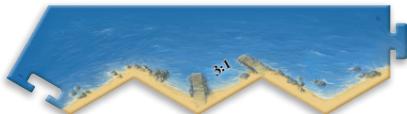
Componentes para Catan — Juego básico

19 hexágonos de terreno

- Bosques (4)
- Pastos (4)
- Sembrados (4)
- Cerros (3)
- Montañas (3)
- Desierto (1)



6 piezas de marco con 9 puertos



95 cartas de materias primas (19 de cada):

Madera	= troncos	= del bosque
Lana	= oveja	= del pasto
Cereal	= gavilla de trigo	= del sembrado
Arcilla	= ladrillos	= del cerro
Mineral	= roca	= de la montaña



25 cartas de desarrollo

- Caballero (14)
- Progreso (6)
- Puntos de victoria (5)



4 tablas de costes de construcción



2 tarjetas especiales



"Mayor
ruta comercial"



"Mayor
ejército"

2 portacartas

1 figura de ladrón



Figuras de juego (en 4 colores)

- Ciudades (16)
- Pueblos (20)
- Carreteras (60)



Ciudad



Pueblo



Carretera

18 fichas numeradas



2 dados

Componentes para Catan — Ampliación 5-6 jugadores

11 hexágonos de terreno

- Bosques (2)
- Pastos (2)
- Sembrados (2)
- Cerros (2)
- Montañas (2)
- Desierto (1)

25 cartas de materias primas (5 de cada):

- Madera
- Lana
- Cereal
- Arcilla
- Mineral

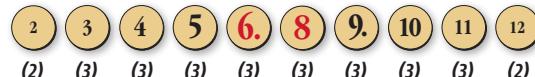
9 cartas de desarrollo

- Caballero (6)
- Progreso (3)

4 piezas de marco con 2 puertos

2 tablas de costes de construcción

28 fichas numeradas



Figuras de juego (en 2 colores)

- Ciudades (8)
- Poblados (10)
- Carreteras (30)



Ciudad



Poblado



Carretera

Componentes para Los ayudantes

10 tarjetas de ayudantes



Componentes para Entre amigos

84 fichas de favor

- 12 fichas del gremio de mercaderes (carromato)
- 12 fichas del gremio de comerciantes (barco)
- 12 fichas del gremio de pavimentadores (pala)
- 24 fichas del gremio de académicos (libro)
- 24 fichas del gremio de arquitectos (compás)



Mercader



Comerciante



Pavimentador



Académico



Arquitecto

12 fichas de Catán



1 tablilla de gremios



Componentes para el escenario de Nueva York

1 tablero de Nueva York

Componentes para el escenario de Mallorca

1 tablero de Mallorca (reverso del tablero de Nueva York)



Créditos

Autor: Klaus Teuber

Licencia: Catan GmbH © 2002

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño gráfico: Michaela Kienle

Diseño de las figuras: Andreas Klober

Grafismo 3D: Andreas Resch

Redacción: Arnd Fischer

Reglamento: enero 2015

© 2016 KOSMOS Verlag

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0

Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Todos los derechos reservados.

FABRICADO EN ALEMANIA