

CATAN

— ESCENARIOS PARA EXPANSIONES — TESOROS, DRAGONES Y AVENTUREROS

Manual

¡Bienvenido a un nuevo mundo de aventuras en Catán!

Tesoros, dragones y aventureros incluye 6 escenarios distintos. Estos escenarios han sido pensados especialmente para los aficionados de *Catan* que ya tengan experiencia con las expansiones de *Navegantes* y *Ciudades y caballeros* y que deseen probar algunos escenarios más exigentes. Los escenarios de *Los dragones del desierto*, *Gran Catán*, *El gran canal* y *La Tierra Maldita* ofrecen una mayor profundidad de juego, mientras que aquellos jugadores que busquen algo más sencillo sin dejar de explorar otros entornos, podrán disfrutar con *Las islas del tesoro* o *Rumbo a lo desconocido*. Sea como sea, para cualquiera que desee desarrollar sus propios escenarios o modificar alguno existente, *Tesoros, dragones y aventureros* viene repleto de material. ¡Disfruta explorando Catán!

Acerca de este manual

En principio, para todos los escenarios se aplican las reglas del juego básico y de la expansión *Navegantes*. Para aquellos escenarios que puedan jugarse con la expansión *Ciudades y caballeros*, también se aplicarán las reglas de dicha expansión. Las reglas aplicables al combinar *Navegantes* con *Ciudades y caballeros* aparecen en el reglamento de *Ciudades y caballeros* (p. 9, "Partidas con navegación"). Cualquier modificación a las reglas o cualquier otra regla adicional vendrá indicada en cada uno de los escenarios. Si tienes cualquier duda sobre el reglamento, ponte en contacto con nosotros a través de www.devir.es.

ÍNDICE

Las islas del tesoro	2	El gran canal.....	13
Rumbo a lo desconocido	4	La Tierra Maldita	15
Gran Catán	7	Créditos	16
Los dragones del desierto	10		

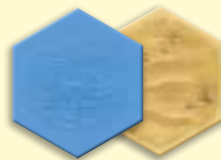
COMPONENTES

12 hexágonos de terreno

- Bosques (3)
- Pastos (3)
- Sembrados (2)
- Cerros (2)
- Montañas (2)



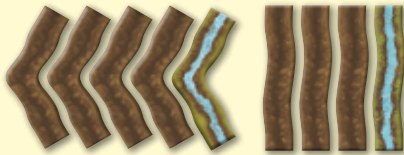
6 hexágonos de mar y desierto



2 piezas de marco



9 fichas de canal



16 ciudades (en 4 colores distintos)



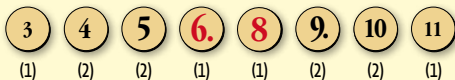
19 fichas de dragón




20 fichas de tesoro



12 fichas numeradas



5 bolsas de plástico con cierre

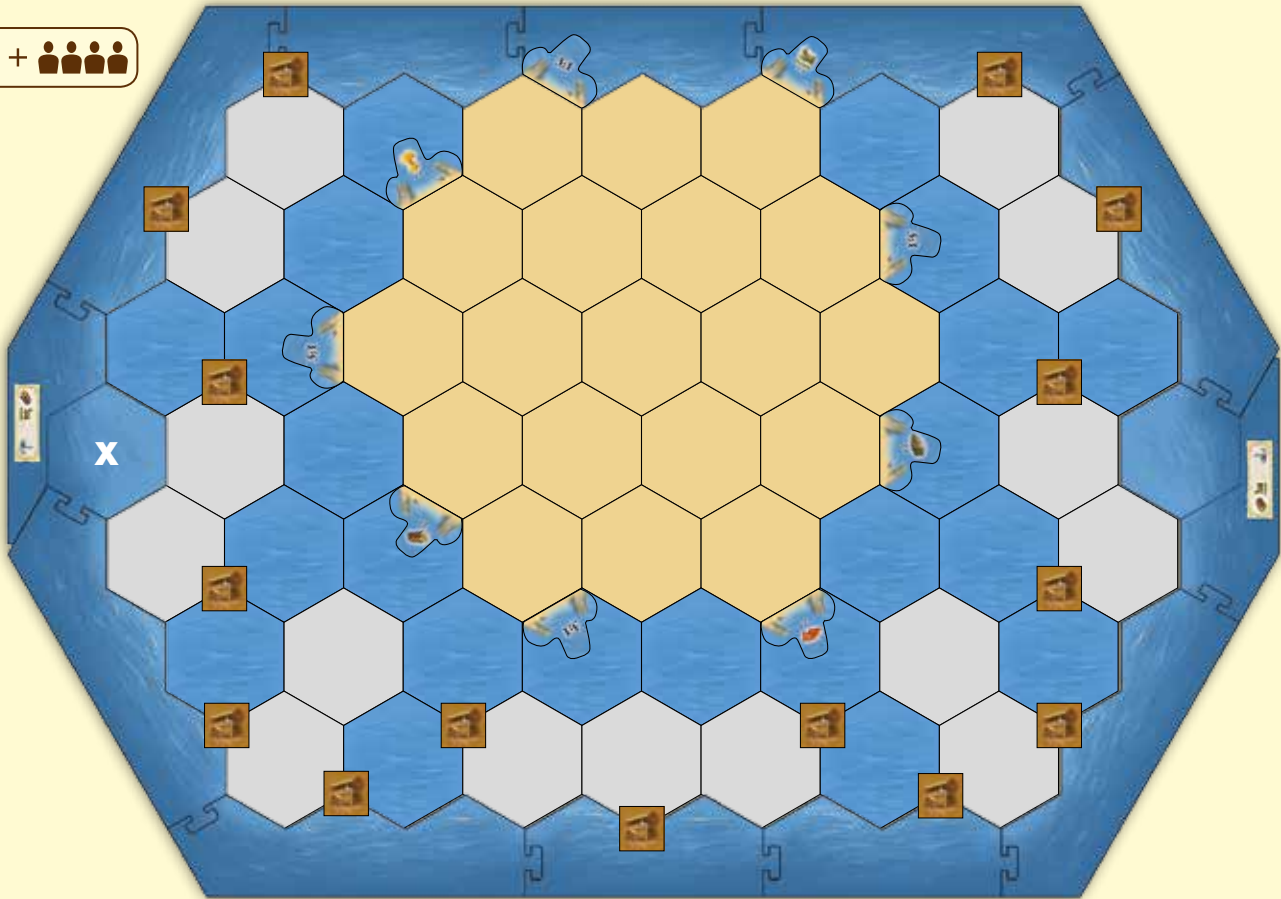
Atención: para poder separar fácilmente los componentes de cada expansión de *Catan*, los hexágonos y fichas numeradas de esta expansión están marcados con este icono: 



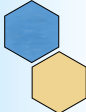





































ESCENARIO 1

LAS ISLAS DEL TESORO

Escenario para *Navegantes* que también puede combinarse con *Ciudades y caballeros*



COMPONENTES NECESARIOS (3 y 4 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Rio aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>5 puertos especiales</div> <div>4 puertos 3:1</div>		
	Cantidad	22	1	-	4	3	3	4	4	37			
	F. numeradas												Total
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	1		18	
<div>Islas del tesoro</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Rio aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total	20 fichas de tesoro		
	Cantidad	3	2	2	2	2	2	1	1	15			
	F. numeradas											Total	20 fichas de Catán
	Cantidad	1	1	2	1	1	-	1	2	1	-	10	

LAS ISLAS DEL TESORO

¿Quién será el primero en descubrir las islas del tesoro? Los más aventureros no sólo conseguirán puntos por poblar los islotes que rodean Catán; en ellos también se esconden suculentos tesoros...

PREPARATIVOS

Isla principal – La isla principal se prepara siguiendo las reglas del juego básico. Después se disponen los hexágonos de mar y los puertos.

Islas del tesoro – Para las islas del tesoro (hexágonos grises) se mezclan los 3 hexágonos de mar, los 2 desiertos y el resto de hexágonos señalados en la tabla anterior y se colocan boca abajo en las regiones grises. Las fichas numeradas de las islas del tesoro se mezclan boca abajo y se dejan formando una reserva junto a la zona de juego.

Las fichas de tesoro – Las fichas de tesoro se mezclan y se colocan en los lugares señalados sin desvelarse (de modo que el cofre quede visible). Las 5 fichas de tesoro sobrantes se dejan boca abajo formando una pila junto al tablero.

LAS ISLAS DEL TESORO

REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores deberán fundar sus dos primeros poblados con sus respectivas carreteras en la isla principal, siguiendo las reglas descritas en *Catan* (el juego básico). Si un jugador funda uno de sus pueblos junto a la costa, si lo desea podrá poner un barco en vez de una carretera.

Pirata y ladrón

En este escenario se juega tanto con el ladrón como con el pirata. El ladrón empezará la partida en uno de los dos desiertos, mientras que el pirata empezará en el hexágono señalado con una "X".

Exploración

Si un jugador coloca un barco o una carretera de tal modo que uno de los extremos limite con una encrucijada que tenga algún hexágono por descubrir, se desvelará dicho hexágono.

Descubrir un terreno con producción – El jugador tomará una de las fichas numeradas de la reserva y la pondrá boca arriba sobre el terreno. Como recompensa por haberlo descubierto, el jugador recibirá una carta de materia prima del tipo correspondiente al terreno. Si el hexágono descubierto es un río aurífero, podrá tomar la materia prima que desee.

Descubrir un hexágono de desierto o de mar – Si el jugador descubre un hexágono de desierto o de mar, recibirá de inmediato una ficha de tesoro de la reserva.

Los tesoros

Si un jugador coloca un barco o una carretera que limite con una encrucijada en la que haya una ficha de tesoro, se quedará con esa ficha y la descubrirá. La ficha puede aportarle una materia prima, una carta de desarrollo o la construcción gratuita de una carretera o un barco.



Dorso de las fichas de tesoro



El jugador toma la carta de materia prima que desee.



El jugador recibe una carta de cereales, una de lana y una de arcilla.



El jugador toma las dos cartas de materia prima que desee.



El jugador construye o dos carreteras, o dos barcos, o un barco y una carretera.



El jugador recibe una carta de desarrollo.

Importante: si un jugador consigue un tesoro, deberá recibir la recompensa de inmediato. Así pues, no podría posponer la recompensa para obtenerla en un turno posterior.

Puntos de victoria especiales

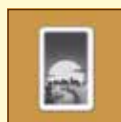
Cada vez que un jugador cree su primer poblado en una isla del tesoro, recibirá un punto de victoria especial (una ficha de Catán), que deberá dejar junto a él.

FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando un jugador alcance en su turno los 15 puntos de victoria (en las partidas con 3 jugadores) o los 14 puntos de victoria (en las partidas con 4 jugadores).

SI JUEGAS CON CIUDADES Y CABALLEROS

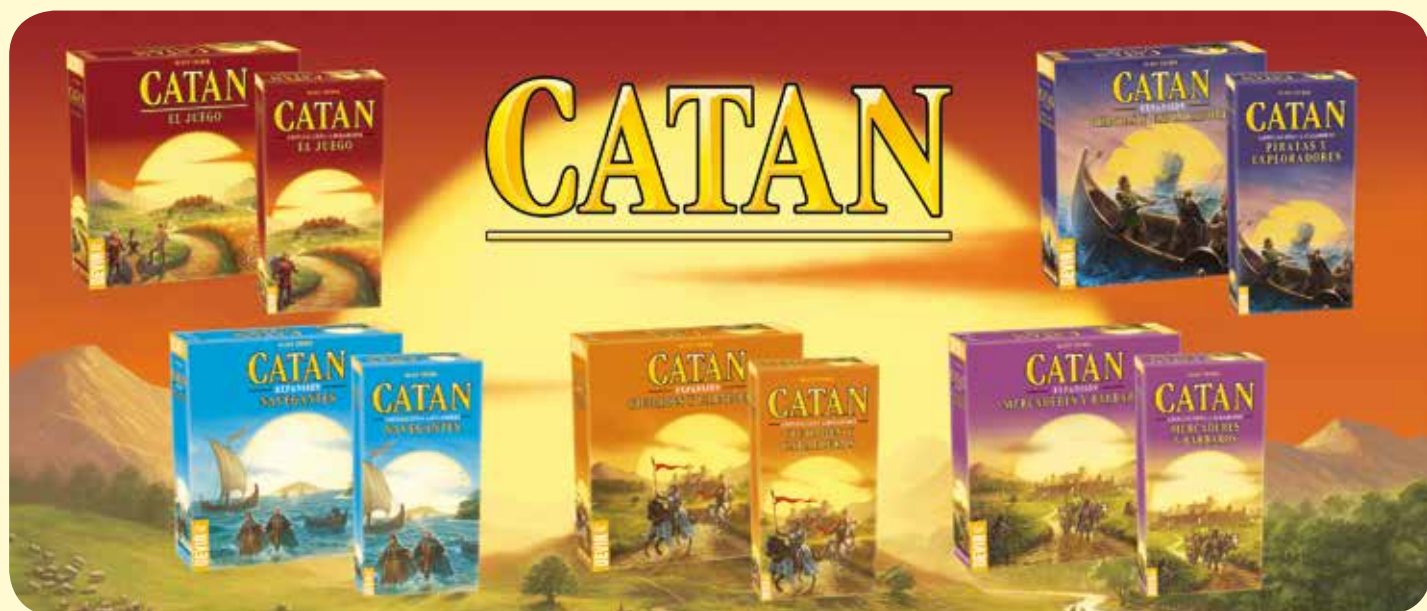
Este escenario se puede combinar fácilmente con la expansión *Ciudades y caballeros*. En caso de hacerlo, la partida terminaría al alcanzar los 17 puntos (con 3 jugadores) o 16 (con 4 jugadores). Las reglas que deberás tener en cuenta si incorporas esta expansión vienen descritas en las mismas instrucciones de *Ciudades y caballeros* (p. 9). Si combinas este escenario con dicha expansión, deberás aplicar el siguiente cambio en las reglas:



Si un jugador consigue una ficha de tesoro que muestre una carta de desarrollo, podrá robar la carta del mazo que prefiera de entre los tres disponibles.

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

Este escenario se creó para incluirse en el juego de PC *Catan - Städte und Ritter*, y desde entonces ha formado parte de varias conversiones digitales que se han hecho del juego. Es uno de los escenarios con navegación preferidos por los jugadores.







































ESCENARIO 2

RUMBO A LO DESCONOCIDO

Escenario para *Navegantes* que también puede combinarse con *Ciudades y caballeros*



COMPONENTES NECESARIOS (3 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> <div></div>	Hexágonos								Total	Componentes adicionales: 4 puertos 3:1		
	Cantidad	13	1	-	2	2	2	4	3		27	
	F. numeradas											Total
	Cantidad	1	1	2	1	2	2	1	2	1	-	13
<div>Tierra ignota</div> <div></div>	Hexágonos								Total	17 fichas de tesoro (se retiran 3 fichas de tesoro al azar)		
	Cantidad	6	2	2	3	3	3	1	2		22	
	F. numeradas											Total
	Cantidad	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14
										5 puertos especiales		

RUMBO A LO DESCONOCIDO

Junto a la costa de Catán hay un océano por explorar. En tus travesías te esperan nuevas islas, oro y tesoros. ¡Izad las velas y zarpad con vuestros barcos hacia el ancho mar!

PREPARATIVOS

Isla principal – Los hexágonos de la isla principal se mezclan y se disponen al azar en la región de color beige de modo que el terreno quede visible (en las partidas con 3 jugadores, primero habrá que colocar el desierto en el lugar indicado). Las fichas numeradas se distribuyen según se indica en los terrenos señalados. Los hexágonos de mar (6 de los cuales

deberán tomarse de los componentes incluidos en esta expansión, junto con el reverso del desierto) se disponen en el lugar indicado. Los puertos 3:1 también se colocan en los lugares señalados.

Tierra ignota – Los 2 desiertos y los 2 ríos auríferos se colocan boca arriba en el lugar señalado. Uno de los ríos auríferos tendrá una ficha numerada con un 6 y el otro una ficha con un 8. Los 18 hexágonos restantes (6 de mar y 12 de tierra) se mezclan boca abajo y se colocan de modo que queden ocultos. El resto de fichas numeradas correspondientes a la región inexplorada se mezclan boca abajo y se dejan junto al tablero formando una pila, con los números ocultos.

Las fichas de tesoro – Las fichas de tesoro se mezclan y se colocan en los lugares señalados de modo que el cofre quede visible.


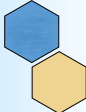






































Los puertos especiales – Los puertos especiales se dejan junto al tablero.

ESCENARIO 2

RUMBO A LO DESCONOCIDO



Componentes necesarios (4 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> <div></div>	Hexágonos									Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>4 puertos 3:1</div>	
	Cantidad	15	-	-	2	3	3	4	4	31		
	F. numeradas											Total
	Cantidad	1	1	2	2	3	2	2	2	1	-	17
<div>Tierra ignota</div> <div></div>	Hexágonos									Total	<div>20 fichas de tesoro</div>	
	Cantidad	9	3	2	4	4	4	3	3	32		
	F. numeradas											Total
	Cantidad	1	3	2	3	1	1	3	2	3	1	20

REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Cada jugador empieza con 3 poblados. Primero cada jugador deberá fundar sus dos primeros poblados —con sus respectivas carreteras o barcos— en la isla principal, siguiendo las reglas habituales del juego básico. Después de que el último jugador haya fundado su segundo poblado, colocará a continuación su tercer poblado junto con su barco o carretera. Así, siguiendo en sentido horario cada jugador fundará su tercer poblado. Cada jugador recibirá las cartas de materia prima correspondientes a los terrenos colindantes con su tercer poblado.

Pirata y ladrón

En este escenario se juega con el ladrón, pero sin el pirata.

Exploración

En cuanto un jugador haya colocado una carretera o un barco que limite con una encrucijada junto a un hexágono inexplorado, deberá descubrir dicho hexágono. Si se trata de un hexágono de tierra, el jugador tomará la ficha superior de la pila de fichas numeradas y la pondrá boca arriba sobre el hexágono. Como recompensa por el descubrimiento, el jugador podrá tomar una carta de materia prima del tipo correspondiente al terreno. Si en la encrucijada hubiera un tesoro, se deberá tomar primero el tesoro y luego se descubrirá el hexágono.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

Los tesoros

Si un jugador coloca un barco o una carretera junto a una encrucijada en la que haya una ficha de tesoro, se quedará con esa ficha y la revelará.

Entonces tendrá dos opciones:

- O bien usa la ficha de inmediato tal como se ha descrito en el escenario 1 (consiguiendo materias primas, construyendo 2 barcos o carreteras o tomando una carta de desarrollo);
- O bien no usa la ficha, sino que la deja frente a él con el cofre visible.

Tener fichas de tesoro sin utilizar aporta los siguientes beneficios:

- **1 ficha de tesoro** –En caso de que la tirada de producción sea un “7”, el jugador sólo perderá materias primas si tiene más de 9.
- **2 fichas de tesoro** –El jugador puede tomar uno de los puertos especiales de la reserva y ponerlo junto a uno de sus poblados costeros. A partir de entonces podrá cambiar la materia prima indicada con una tasa de cambio 2:1.
- **3 fichas de tesoro** –Tres fichas de tesoro valen por 1 punto de victoria.
- **4 fichas de tesoro** –Cuatro fichas valen por 2 puntos de victoria.

En el momento en el que un jugador decida no usar una ficha de tesoro y, en vez de ello, quedársela para conseguir los beneficios mencionados, ya no podrá reconsiderarlo. El beneficio que hubiera aportado la ficha (indicado en el reverso) ya no podrá usarse en ningún momento de la partida. Un jugador no puede tener ante sí más de 4 fichas de tesoro. Si un jugador ya tuviera 4 fichas de tesoro, deberá usar la próxima ficha de tesoro que consiga de la manera habitual.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador haya alcanzado los 12 puntos de victoria en su turno.

SI JUEGAS CON CIUDADES Y CABALLEROS

Este escenario puede combinarse fácilmente con la expansión Ciudades y caballeros. En este caso, en vez de fundar un segundo poblado cada jugador fundaría una ciudad. La partida terminaría cuando un jugador alcanzara los 14 puntos de victoria en su turno.

Las reglas que deberás tener en cuenta si incorporas esta expansión vienen descritas en las mismas instrucciones de *Ciudades y caballeros* (p. 9). Si combinas este escenario con dicha expansión, deberás aplicar el siguiente cambio en las reglas:



Si un jugador consigue una ficha de tesoro que muestre una carta de desarrollo, podrá robar la carta del mazo que prefiera de entre los tres disponibles.

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

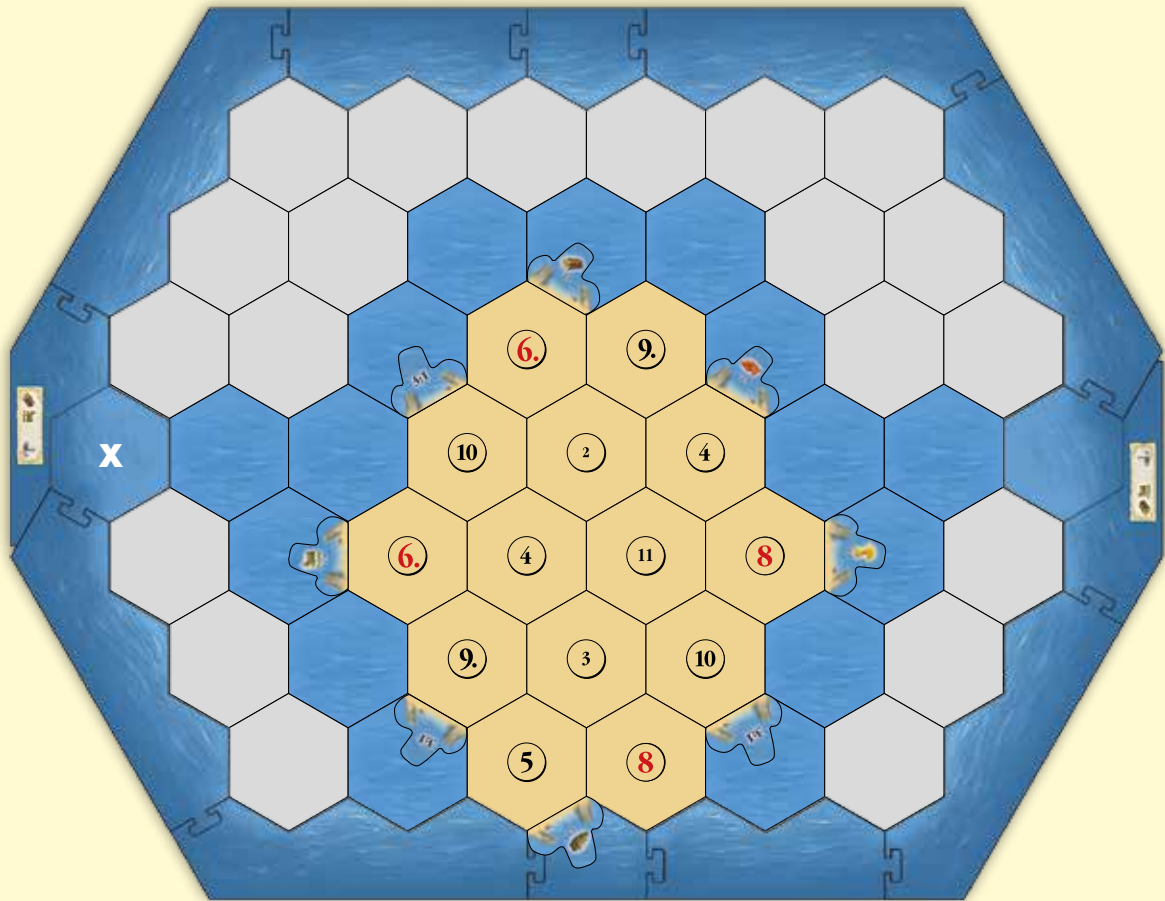
Rumbo a lo desconocido se diseñó para este set de escenarios y se publicó originariamente en alemán en 2009. Los escenarios de exploración como este son de los que más gustan entre los aficionados al juego. Con los componentes adicionales que aquí se incluyen, ahora es posible explorar enormes regiones y descubrir no sólo islas sino también valiosos tesoros.

Los Príncipes de Catán es un juego, independiente y jugable por sí mismo, basado en el mundo de Catán. Un juego para dos jugadores y uno de los más populares del universo Catán.


































Esta edición de *Los Príncipes de Catán* incorpora algunas expansiones que nunca habían sido publicadas en castellano, ha sido revisada por el propio Klaus Teuber, y todos sus elementos gráficos han sido rediseñados de nuevo.

ESCENARIO 3
GRAN CATÁN

Escenario para Navegantes que también puede combinarse con Ciudades y caballeros



Componentes necesarios (3 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> 	Hexágonos									Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>5 puertos especiales</div> <div>3 puertos 3:1</div>		
	Cantidad	15	-	-	3	2	3	3	3	29			
	F. numeradas												Total
	Cantidad	1	1	2	1	2	2	2	2	1		-	14
<div>Nuevas islas</div> 	Hexágonos									Total			
	Cantidad	3	-	-	3	3	3	2	3	20			
	F. numeradas											Total	
	Cantidad	-	1	-	1	-	-	1	-	1	-	4	

GRAN CATÁN

¿Y si las cosas no fueran bien por Catán? ¿Qué sucedería si las fuentes de materias primas de la isla se agotaran? En este escenario tendrás que enfrentarte a esta situación. Así pues, tendrás que construir barcos para conseguir más recursos poblando las islas de alrededor. Afortunados aquellos que se expandan rápidamente hacia las nuevas islas, porque los que queden rezagados pronto se quedarán sin nada para construir...

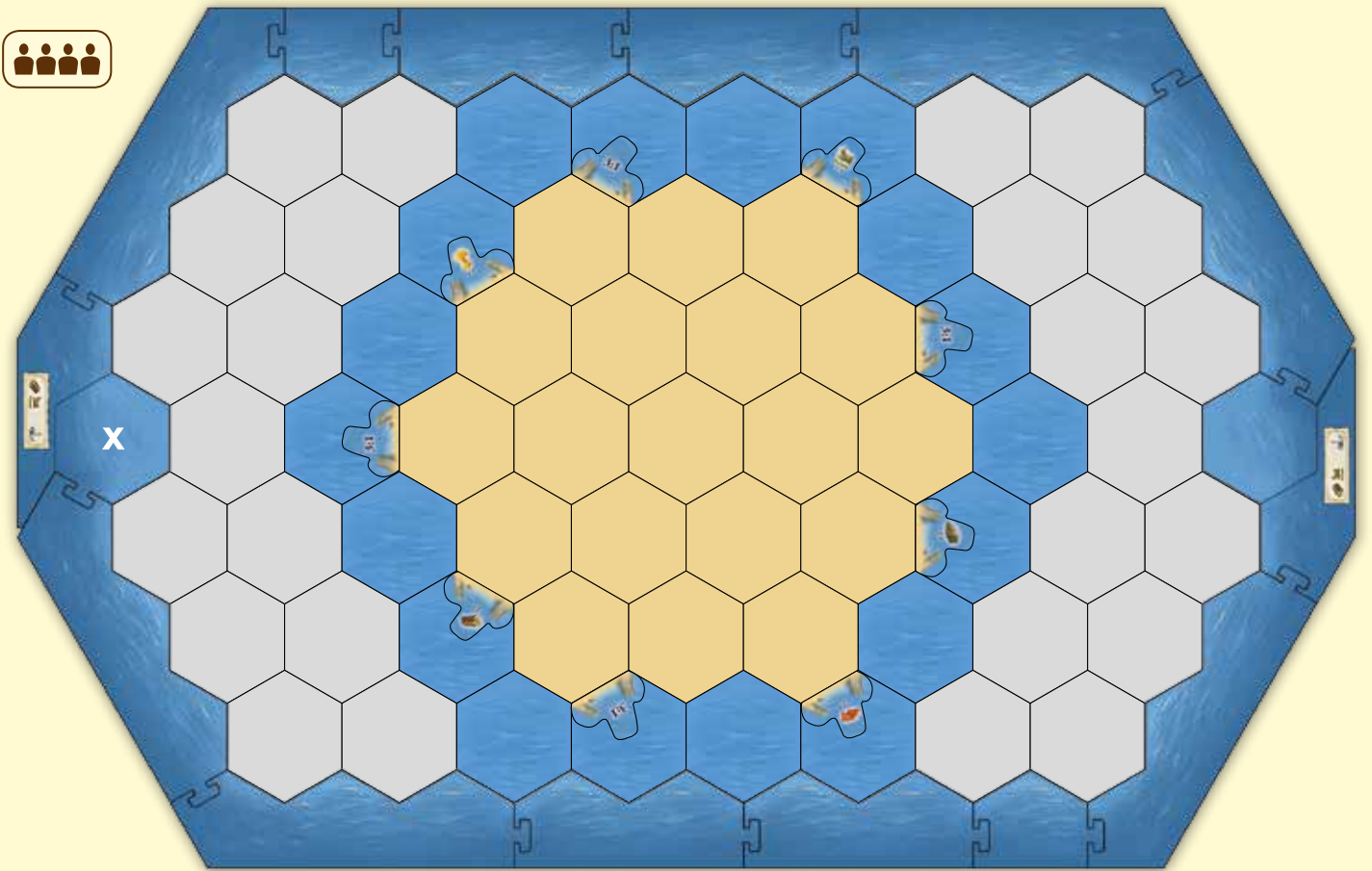
PREPARATIVOS

Isla principal – En las partidas con 3 jugadores se disponen al azar los 14 terrenos en la región de la isla (señalada aquí de color beige), de modo que el terreno quede visible y colocando encima de cada uno la ficha numerada indicada. En las partidas con 4 jugadores (ver la disposición en la página siguiente), la isla principal se crea siguiendo las reglas del juego básico. Los hexágonos de mar se colocan según la manera indicada.























Nuevas islas – Esta región está marcada en gris. Los hexágonos indicados en cada tabla para las nuevas islas (20 en las partidas a 3, y 26 en las partidas a 4), se mezclan y se disponen con el terreno visible en las zonas señaladas en gris.

ESCENARIO 3

GRAN CATÁN



Componentes necesarios (4 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Río aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>5 puertos especiales</div> <div>4 puertos 3:1</div>		
	Cantidad	18	1	-	4	3	3	4	4	37			
	F. numeradas	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11		 12	Total
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	1		18	
<div>Nuevas islas</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Río aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total			
	Cantidad	7	1	-	3	3	4	4	4	26			
	F. numeradas	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11		 12	Total
	Cantidad	-	1	1	1	-	-	1	1	-		-	5

Las fichas numeradas que se indican en cada tabla para las nuevas islas (4 en las partidas a 3 y 5 en las partidas a 4) se mezclan boca abajo y se dejan formando una pila junto al tablero.

Las ciudades – Cada jugador recibe las 4 ciudades de su color que se incluyen en esta expansión, de modo que podrá llegar a construir hasta 8 ciudades.

REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores fundan sus dos primeros poblados con sus respectivas carreteras en la isla principal, siguiendo las instrucciones que aparecen en el juego básico de Catan. Si un jugador funda un poblado en la costa, podrá colocar un barco en vez de una carretera.

Pirata y ladrón

En este escenario se juega con ambos. El ladrón empieza en el desierto, mientras que el pirata empieza en la casilla señalada con una “X”.

ESCENARIO 3

GRAN CATÁN

El agotamiento de los recursos

Si un jugador llega con un barco —o, más adelante, con una carretera— hasta la encrucijada de un terreno que no tenga ficha numerada, deberá tomar la ficha superior de la pila de fichas numeradas y ponerla encima del terreno. Si ya no quedaran fichas en la pila, el jugador deberá tomar una ficha de la isla principal y ponerla en el terreno de la nueva isla. Sin embargo, un jugador deberá tener en cuenta las siguientes reglas a la hora de retirar una ficha numerada:

1. En la nueva isla las fichas del “6” y el “8” no pueden estar adyacentes.
2. El jugador deberá tomar una ficha numerada de un terreno que limite con uno de sus poblados o ciudades.
3. Al retirar una ficha numerada, ningún poblado o ciudad podrá quedarse sin tener al menos otra ficha numerada en alguno de los terrenos colindantes.

Sólo en caso de que sea imposible cumplir con las tres reglas, el jugador podría incumplir alguna de ellas, empezando por la primera y siguiendo hasta la tercera.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador alcance los 18 puntos durante su turno.

SI JUEGASCON CIUDADES Y CABALLEROS

Este escenario se combina fácilmente con la expansión *Ciudades y caballeros*. Sin embargo, la partida deberá terminar cuando un jugador alcance los 20 puntos de victoria durante su turno. Las reglas que deberás tener en cuenta si incorporas esta expansión vienen descritas en las mismas instrucciones de *Ciudades y caballeros* (p. 9).

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

El escenario *Gran Catán* se publicó por primera vez en 1997 en *Siedler Zeitung*, una revista alemana dedicada a Catán. Desde 2002 se ha incorporado a distintas versiones digitales de *Catán* y es uno de los escenarios más jugados en las partidas multijugador por Internet.

KLAUS TEUBER

CATÁN

Plus

Entra por la puerta grande en el mundo de Catán.

El juego básico, la ampliación para 5-6 jugadores, dos escenarios especiales y dos miniexpansiones... ¡en una sola caja!

Todos los componentes adicionales pueden combinarse con los componentes del juego básico, y todos ellos pueden jugarse con hasta 6 jugadores.

Cada una de las expansiones y escenarios aporta nuevas posibilidades de juego para *Catán*.



ESCENARIO 4

LOS DRAGONES DEL DESIERTO

Escenario para *Navegantes*.
No se puede combinar con
Ciudades y caballeros.



Componentes necesarios (3 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div>	Hexágonos									Total	<div>Componentes adicionales:</div> 18 fichas de dragón 4 puertos 3:1
	Cantidad	18	3	-	3	3	3	4	3	37	
	F. numeradas										
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-
<div>Isla meridional</div>	Hexágonos									Total	5 puertos especiales
	Cantidad	-	-	1	4	3	3	4	4	19	
	F. numeradas										
	Cantidad	1	2	2	3	2	2	2	2	1	19

LOS DRAGONES DEL DESIERTO

La paz y la prosperidad reinan en Catán. Pero estos tiempos de dicha están destinados a acabarse. Los dragones se están agrupando en los páramos, como si se vieran atraídos mágicamente por las riquezas de los pueblos y las ciudades. Con cada nuevo poblado y cada nueva ciudad que se construye, van aumentando en número, y llegará el momento en que las bestias ya no podrán ser contenidas y se abalanzarán contra Catán. Cuando llegue ese momento, a los colonos no les quedará otra opción que huir hacia la isla deshabitada que hay al sureste. Allí tendrán la posibilidad de armarse para expulsar definitivamente a los dragones de su patria.

PREPARATIVOS

Isla principal – Los tres hexágonos de desierto así como los dos hexágonos de bosque y los dos de pastos se disponen tal como se indica en la imagen. El resto de hexágonos de la isla principal se mezclan boca abajo y luego se reparten al azar por la zona beige, dejando el terreno visible. Las fichas numeradas se colocan en el orden indicado sobre los hexágonos. Luego se colocan los hexágonos de mar y los puertos 3:1 en la posición señalada.






















Isla meridional – Mezcla los hexágonos de terreno indicados en la tabla y repártelos al azar por la zona gris de modo que el terreno quede visible. Las fichas numeradas y los puertos se disponen en los lugares señalados.

ESCENARIO 4

LOS DRAGONES DEL DESIERTO



Componentes necesarios (4 jugadores)

<div>Isla principal y mar</div> <div></div>	Héxagonos								Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>18 fichas de dragón</div> <div>4 puertos 3:1</div>			
	Cantidad	15	3	-	3	3	3	4	3		34		
	F. numeradas												Total
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2		1	-	16
<div>Isla meridional</div> <div></div>	Héxagonos								Total	5 puertos especiales			
	Cantidad	-	-	2	4	4	4	4	4		22		
	F. numeradas												Total
	Cantidad	1	2	3	3	2	2	3	3		2	1	22

Los dragones del desierto – Las 18 fichas de dragón se dejan junto al tablero por el lado en el que aparece un dragón. En este escenario, el reverso de las fichas de dragón no se utiliza.

REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores fundan sus dos primeros poblados con sus respectivas carreteras en la isla principal, siguiendo las instrucciones habituales del juego básico.
Si un jugador funda un poblado en la costa, podrá colocar si lo desea un barco en vez de una carretera.

Pirata y ladrón

En este escenario no se utilizan ni el pirata ni el ladrón. Si se obtiene un “7” con la tirada de producción, todos los jugadores que tengan más de 7 materias primas perderán la mitad de ellas (como es habitual). El jugador que haya obtenido el “7” podrá luego robarle una carta de la mano a cualquier jugador.

Los dragones se agrupan

Cada vez que un jugador construya un poblado o una ciudad, deberá colocar tres fichas de dragón (en las partidas con 3 jugadores) o bien dos fichas de dragón (en las partidas con 4 jugadores) en uno de los tres desiertos. Los dragones deben repartirse de forma equitativa entre los tres desiertos.

LOS DRAGONES DEL DESIERTO

Cuando se hayan colocado las 18 fichas de dragón en los desiertos, empezará el ataque de los dragones:

- Cada vez que el número de una tirada coincida con el de un hexágono adyacente a un dragón, se tomará uno de los dragones de uno de los tres desiertos y se colocará sobre el hexágono que tiene ese número. En cada terreno no puede haber más de un dragón.
- Si hay dos terrenos que tengan el mismo número y estén adyacentes a un dragón, se deberá colocar un dragón en cada uno de ellos.
- La cantidad de dragones que quede en los desiertos deberá irse reduciendo de forma equitativa en la medida de lo posible.

Ejemplo

1. El jugador ha obtenido un "3". Como no hay ningún terreno que contenga un dragón y esté adyacente al hexágono del "3", no sucede nada.
2. El jugador ha obtenido un "8". El cerro que tiene el "8" limita por dos sitios con los dragones. Se toma pues una ficha de dragón de la pila que más contenga y se coloca sobre el cerro.
3. El jugador ha obtenido un "5". El pasto que tiene un "5" limita con el dragón que hay en el cerro, con lo cual deberá tomar una ficha de dragón (de la pila que más contenga) y colocarla sobre el pasto.



La devastación de los dragones

Los dragones tienen los siguientes efectos:

- **Bloqueo de la producción:** un dragón bloquea la ficha numerada del terreno que ocupa. Cualquier poblado o ciudad que limite con ese hexágono no obtendrá ninguna materia prima por él.

Importante: antes de colocar un dragón sobre el terreno, los propietarios de los poblados y ciudades adyacentes recibirían las materias primas que les correspondieran.

- **Bloqueo de carreteras:** cualquier carretera que quede entre medio de dos terrenos ocupados por dragones se considerará bloqueada. A modo de recordatorio, gírala 90 grados. Las carreteras bloqueadas no se contabilizan a efectos de la mayor ruta comercial y no puede construirse ninguna carretera nueva a partir de ellas.

- **Bloqueo de poblados y ciudades:** un poblado o ciudad que esté completamente rodeado por terrenos ocupados por dragones también se considera bloqueado. En este caso, el poblado o la ciudad no aporta ningún punto de victoria.

Ten presente que los dragones no pueden colocarse sobre los hexágonos de mar. Por ello, un poblado o una ciudad situado en la costa (así como el puerto que pudiera tener) no podrá nunca ser bloqueado.

La huida de los colonos

Normalmente, tarde o temprano los dragones acabarán por ocupar todos los terrenos de la isla principal y con ello acabarán cortando por entero la producción de recursos en ella. Por ello en este escenario es importante embarcarse a tiempo para dirigirse a la isla vecina en la que poder construir nuevos poblados y ciudades. Una vez hayan recuperado las fuerzas y dispongan de sus caballeros, los jugadores podrán expulsar a los dragones de su antigua isla.

La venganza de los caballeros

Cuando un jugador descubra una carta de caballero, podrá retirar el dragón que desee de un hexágono de terreno. Los dragones retirados quedarán fuera de la partida y la carta de caballero empleada se dejará en la pila de descartar.

Como en este escenario no hay ningún ladrón, los caballeros sólo podrán usarse para expulsar a los dragones de la isla principal. Al jugar una carta de caballero, el jugador no podrá robar ninguna materia prima a otro jugador. En este escenario no se conceden puntos por tener el mayor ejército. Cuando un terreno deje de contener a un dragón, a partir de la siguiente tirada ya volverá a producir de la manera normal. Si había alguna carretera, poblado o ciudad bloqueada que limitase con el terreno que ha sido liberado, el bloqueo finalizará.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador alcance los 13 puntos de victoria en su turno.

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

Este escenario apareció por primera vez en 1997 en el número 2 de la revista *Siedler-Zeitung* bajo el nombre *Die Wüstenreiter* ("Los jinetes del desierto").



ESCENARIO 5
EL GRAN CANAL

Escenario para Navegantes
y Ciudades y caballeros



Componentes necesarios (3 y 4 jugadores)

Isla principal 	Hexágonos	Mar	Desierto	Río aurífero	Sembrado	Cerro	Montaña	Pasto	Bosque	Total	Componentes adicionales: 9 fichas de canal 18 fichas de Catán 4 puertos 3:1
	Cantidad	19	1	-	6	4	5	5	4	44	
	F. numeradas	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
	Cantidad	1	3	3	3	3	2	3	3	2	1
Islotes 	Hexágonos	Mar	Desierto	Río aurífero	Sembrado	Cerro	Montaña	Pasto	Bosque	Total	4 puertos especiales
	Cantidad	-	3	2	-	-	-	-	-	5	
	F. numeradas	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
	Cantidad	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-

EL GRAN CANAL

Después de un periodo de sequía los fértiles campos al oeste de Catán han quedado devastados y se avecina una hambruna. Por ello los catanos han decidido construir un canal entre todos. Con él podrán transportar el agua que hay en un elevado lago (B) situado en las montañas orientales de Catán, hasta la zona árida (A) que hay al oeste. Para construir el canal, los catanos enviarán a sus caballeros, que esta vez acometerán la tarea armados con picos y palas. Cuando se haya completado el canal y se inunde la zona desértica, los campos volverán a ser fértiles y los cereales volverán a circular por la isla.

PREPARATIVOS

Los terrenos – Los sembrados y las montañas se disponen tal como se indica en la imagen. El desierto “A” se toma de los componentes de esta expansión (con mar en el reverso). Se preparan los hexágonos de mar y en los huecos que queden se colocan los terrenos que conformarán los islotes. El resto de hexágonos de terreno (4 cerros, 5 pastos y 4 bosques) se dispondrán al azar en la región de color beige, haciendo que el terreno quede visible.

Las fichas numeradas – Las fichas numeradas para los dos ríos auríferos y los hexágonos de sembrados se colocan tal como señala la imagen.

ESCENARIO 5

EL GRAN CANAL

Luego se voltean las fichas numeradas de los sembrados para que el número quede oculto; mientras el desierto A no esté inundado, los sembrados no producirán. El resto de fichas numeradas se reparten al azar, intentando que dos fichas rojas no queden nunca adyacentes.

Los puertos – Los puertos se emplazan en los lugares señalados.

Las fichas de Catán – Se colocan en los lugares señalados.

REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Cada jugador empieza con 2 poblados y 1 ciudad. Después de que todos los jugadores hayan fundado su primer poblado, en vez de fundar el segundo poblado fundarán una ciudad (con su correspondiente carretera o barco). Para realizarlo se seguirá el orden indicado en el juego básico. En cuanto el último jugador haya fundado su ciudad, colocará inmediatamente su segundo poblado con su correspondiente carretera o barco. Siguiendo en sentido horario, el resto de jugadores fundará su segundo poblado. Cada jugador recibirá las materias primas correspondientes a los terrenos con los que limite su segundo poblado (incluidos cereales, aunque lo hubiera emplazado junto a un sembrado que no fuera fértil).

Restricciones:

- Cada jugador deberá construir al menos un poblado o una ciudad en la costa. El lago que hay en la isla no se considera costa.
- Si un jugador funda un poblado o ciudad en la costa, tendrá que colocarle un barco.

Pirata y ladrón

Sólo se juega con el ladrón, que podrá empezar en cualquier desierto.

Nuevas tareas para los caballeros

Los caballeros sólo pueden construirse en la isla principal. En este escenario son más versátiles.

1. Como constructores del canal

Si hay al menos 2 caballeros activos en las encrucijadas de un terreno con fichas de Catán, se construirá una parte del canal. Las dos fichas de Catán se retiran y se coloca una ficha de canal con la parte de la zanja visible (la que no contiene agua) sobre el terreno. La ficha de canal se colocará de tal modo que quede orientada hacia las otras fichas de canal o de Catán que hubiera en los terrenos adyacentes. Así, según como estén dispuestas esas fichas, la forma de la ficha que tomes deberá variar. Si los dos caballeros activos pertenecen al mismo jugador, éste se quedará las dos fichas de Catán que se hayan retirado. Si los caballeros activos son de jugadores distintos, cada uno de ellos se quedará con una de las fichas. Cada ficha de Catán vale por un punto de victoria.

Ten presente que la construcción del canal se realiza inmediatamente después de la activación del segundo caballero. Así pues, no es posible que un tercer jugador active uno de sus caballeros en ese terreno antes de construir el canal. A la hora de construir el canal, la fuerza de los caballeros no tiene ningún efecto. Después de construir el canal los caballeros empleados no se desactivan.

Ejemplo: en la imagen inferior hay dos caballeros junto a un hexágono en el que puede construirse el canal. El jugador rojo ya ha activado a su caballero.



El jugador naranja también activa a su caballero. Las dos fichas de Catán se retiran, entregando una a cada jugador. Cada ficha le supondrá al jugador un punto de victoria. En el lugar de las dos fichas se coloca una ficha de canal.



2. Como recolectores de oro

Si un jugador tiene una ruta marítima que llegue hasta la encrucijada de un río aurífero de uno de los islotes, podrá colocar allí a uno de sus caballeros. Mientras el caballero esté en esa encrucijada, cada vez que salga un “8” el jugador recibirá la materia prima que desee. Para conseguir la materia no es necesario que el caballero esté activo. Si un jugador tiene 2 caballeros junto al mismo río aurífero, seguirá recibiendo únicamente 1 carta de materia prima cada vez que salga un “8”.

3. Como mercaderes

Si un jugador sitúa a un caballero en una de las encrucijadas con puerto de los islotes, podrá aprovechar la tasa de cambio que aporte el puerto. Para beneficiarse de la nueva tasa de cambio no es necesario que el caballero esté activo.

Importante: los caballeros que estén en los islotes no se contabilizan a la hora de defenderse contra los bárbaros.

Finalización del canal

En total hay 9 fichas de canal. En cuanto se coloque la última ficha del canal (o las dos últimas, en caso de que se hubiera activado un caballero que estuviera en medio de los dos últimos terrenos en los que quedaban fichas de Catán), el canal se habrá completado. Tras retirar las últimas fichas de Catán se voltean todas las fichas de canal para que muestren el lado con agua. También se deberá voltear el desierto (A) y las fichas numeradas de los sembrados. A partir de entonces ya volverán a producirse cereales en Catán.

Reglas adicionales

- Por normal general no se pueden construir poblados en los islotes.
- Si se inunda el desierto, los caballeros que estén en los islotes ya no actuarán como recolectores de oro.
- A diferencia de las reglas para la expansión *Navegantes*, en este escenario las rutas marítimas no pueden ramificarse.
- La carta “Irrigación” también se aplica aunque el sembrado correspondiente no sea fértil.

FIN DE LA PARTIDA

El ganador será el jugador que en su turno llegue a 21 puntos de victoria (en las partidas con 3 jugadores) o a 18 (en las partidas con 4).

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

El escenario de *El gran canal* se apareció por primera vez en *Catan News* en 2003. Desde entonces ha formado parte de varias conversiones digitales que se han hecho del juego.

ESCENARIO 6

LA TIERRA MALDITA

Escenario para Navegantes

y Ciudades y caballeros



Componentes necesarios (3 y 4 jugadores)

<div>Isla principal</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Río aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total	<div>Componentes adicionales:</div> <div>5 puertos especiales</div> <div>4 puertos 3:1</div>		
	Cantidad	21	1	-	4	3	3	4	4	40			
	F. numeradas	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11		 12	Total
	Cantidad	-	2	2	2	2	2	2	3	1		18	
<div>Tierra Maldita</div> <div></div>	Hexágonos	 Mar	 Desierto	 Río aurífero	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total	19 fichas de dragón		
	Cantidad	-	5	2	2	2	2	1	2	16			
	F. numeradas	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11		 12	Total
	Cantidad	1	2	1	2	1	1	1	2	-		-	11

LA TIERRA MALDITA

En la Tierra Maldita los dragones guardan unos tesoros magníficos, que se convierten en puntos de victoria cuando un jugador logra hacerse con ellos. Desgraciadamente la Tierra Maldita es una isla, por lo que habrá que construir barcos para que los caballeros puedan realizar la travesía por mar. Pero será mejor que no envíes tus caballeros más débiles a matar dragones, porque en la Tierra Maldita se esconden temibles dragones a los que sólo podrán enfrentarse los caballeros más poderosos.

PREPARATIVOS

Isla principal – Coloca primero el desierto de la izquierda. El resto de terrenos debe repartirse al azar por la zona beige de modo que luego el terreno quede visible. Las fichas numeradas tendrán que colocarse sobre los hexágonos de terreno según la disposición mostrada. Después se prepararán los hexágonos de mar. Los puertos se situarán en las posiciones indicadas.

Tierra Maldita – Los 5 hexágonos de desierto y los 2 hexágonos de río aurífero se colocan según se indica en la imagen. Los 9 terrenos restantes se mezclan y se dejan boca arriba (con el terreno visible). Las fichas numeradas se colocan en la posición señalada sobre los terrenos.

Las fichas de dragón– Las fichas de dragón se mezclan boca abajo (con el dragón visible) y se dejan en las ubicaciones señaladas en la imagen.

REGLAS ESPECIALES

Fase de fundación

Cada jugador empieza con 2 poblados y 1 ciudad en la isla principal. Después de que todos los jugadores hayan fundado su primer poblado, en vez de fundar el segundo poblado fundarán una ciudad (con su correspondiente carretera o barco). Para ello se seguirá el orden indicado en el juego básico. En cuanto el último jugador haya fundado su ciudad, colocará inmediatamente su segundo poblado con su correspondiente carretera o barco. Siguiendo en sentido horario, el resto de jugadores fundará su segundo poblado. Cada jugador recibirá las materias primas correspondientes a los terrenos con los que limite su segundo poblado.

Restricciones:

- Cada jugador deberá fundar al menos un poblado o una ciudad en la costa.
- Si un jugador construye un poblado o ciudad en la costa, podrá elegir si coloca un barco o una carretera junto a ella.

Pirata y ladrón

En este escenario se juega con el ladrón pero sin el pirata. El ladrón empieza en el desierto de la isla principal.

Restricciones a la construcción en la Tierra Maldita

- Los poblados sólo podrán construirse en la costa.
- Los poblados costeros no podrán convertirse en ciudades.
- No podrán construirse carreteras sobre los caminos, ya sean costeros o interiores.

Traslado de caballeros

Si un jugador ha llegado a una ruta marítima hasta una encrucijada de la Tierra Maldita, podrá trasladar un caballero activado que tenga en la isla principal hasta esa encrucijada. Obviamente, un caballero sólo podrá desplazarse por las carreteras y barcos conectados con el poblado cuya ruta marítima conduce hasta la Tierra Maldita. Tras moverse, el caballero se desactiva siguiendo las reglas habituales.

Importante: cada jugador sólo puede tener un caballero en la isla de la Tierra Maldita. En cuanto un caballero se haya desplazado hasta la Tierra Maldita, ya no podrá regresar a la isla principal.

Si en la encrucijada donde finaliza la ruta marítima el jugador tiene un poblado, el caballero podrá colocarse en otra encrucijada vacía adyacente que esté en la costa.

Si en la encrucijada donde finaliza la ruta hay un poblado rival, no se podrá trasladar al caballero. Del mismo modo, si la encrucijada está ocupada por un caballero rival, no se le podrá expulsar. En este caso, la ruta marítima debería dirigirse hacia otra encrucijada vacía.

Movimiento de los caballeros en la Tierra Maldita

Los caballeros podrán desplazarse por la Tierra Maldita, moviéndose por los caminos que van de una encrucijada a otra. Así pues, a diferencia de la isla principal, aquí no están limitados por la presencia de carreteras o barcos propios. La única restricción es que el movimiento de un caballero no puede finalizar en una encrucijada costera. Esta restricción es para impedir que un jugador pudiera bloquear el desembarco de otros caballeros en la isla. Un caballero activado puede moverse hasta tres

encrucijadas. Después, siguiendo las reglas normales, se desactiva. Además, siguiendo las mismas reglas que se aplican en *Ciudades y caballeros*, un caballero más débil puede ser expulsado de una encrucijada. El jugador que haya expulsado al caballero lo colocará en una encrucijada vacía cualquiera de la Tierra Maldita.

Enfrentarse a los dragones

Si un jugador mueve su caballero hasta una encrucijada que contenga una ficha de dragón y luego lo activa, podrá enfrentarse al dragón en su próximo turno. Esta limitación coincide con la regla de *Ciudades y caballeros*, según la cual un caballero no puede realizar una acción en el mismo turno en el que ha sido activado. Cuando un caballero se enfrente a un dragón, deberá voltear la ficha de dragón. Cuantas más puntas tenga el pendón, más fuerte deberá ser el caballero para derrotar al dragón.



Pendón simple – Cualquier caballero derrotará a este dragón.



Pendón de 2 puntas – Sólo los caballeros fuertes y poderosos derrotarán a este dragón.



Pendón de 3 puntas – Sólo los caballeros poderosos derrotarán a este dragón.

Si un jugador logra derrotar al dragón con su caballero, tomará la ficha de dragón y se la quedará junto a él. A partir de entonces contará como 1 punto de victoria. Si el caballero pierde el combate, la ficha de dragón se volteará y volverá a dejarse donde estaba. El caballero también se quedará en la encrucijada. Podrá volver a activarse luego, con lo cual en el siguiente turno podría moverse hasta otro dragón y en el turno subsiguiente enfrentarse a él, o bien podría quedarse donde está para enfrentarse de nuevo al mismo dragón, siempre y cuando el caballero haya sido promocionado.

Ajustes en las reglas

Ataque de los bárbaros – En caso de ataque de los bárbaros, los caballeros que se encuentren en la Tierra Maldita o en una encrucijada totalmente marítima no se contarán para la defensa. Asimismo, después de un ataque de los bárbaros no se desactivan.

Inventor – No está permitido retirar o intercambiar ninguna ficha numerada de la Tierra Maldita.

Desertor e Intriga – Ninguna de estas dos cartas puede emplearse contra caballeros que se encuentren en la Tierra Maldita.

FIN DE LA PARTIDA

Para 3 jugadores – El ganador será el jugador que en su turno derrote a su sexto dragón o bien alcance 21 puntos de victoria.

Para 4 jugadores – El ganador será el jugador que en su turno derrote a su sexto dragón o bien alcance 18 puntos de victoria.

ACERCA DE ESTE ESCENARIO

El escenario de *La Tierra Maldita* apareció por primera vez en 2001 en el número 1 de la revista *Catan News*. Desde 2003 ha formado parte de distintas conversiones digitales del juego y es uno de los escenarios más apreciados.

Créditos

Licenciario: Catan GmbH © 2016, catan.de
Autor: Klaus Teuber
Redacción: Arnd Fischer, Klaus Teuber y Arnd Beenen
Ilustraciones: Michael Menzel
Diseño gráfico: Michaela Kienle

Diseño de las figuras: Andreas Klover
Diseño 3D: Andreas Resch

Créditos de la edición en castellano
Producción editorial: Xavi Garriga y Joaquim Dorca
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán