

COLONOS DE CATÁN

DURACIÓN: 2 horas y 30 min

UBICACIÓN: Zona de tiendas

DESTINATARIOS: Para todo el campamento

JUSTIFICACIÓN: Es necesario realizar un juego de estrategia en el que se lo pasen bien, disfruten y sobre todo puedan compartir esta actividad con el resto de compañeros basándose en la cooperación grupal.

OBJETIVO GENERAL: Aprender a resolver conflictos en el grupo a través de las actividades.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Que todos los equipos jueguen de manera cooperativa entre todos sus componentes.
- Que, al ser equipos distintos a los de olimpiadas, se conozcan entre ellos con los que no suelen comer.
- Que cada niño se sienta como un jugador fundamental en su equipo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Por un lado, se preparan las rutas con la cuerda y los pueblos, atándose entre sí a los árboles de la zona de tiendas y a sillas en el camino que divide la campa para aumentar el mapa.

Por otro lado, se preparan los materiales que recibirá cada equipo: 1 rotulador, 1 cartulina, los gomet con los que señalarán los poblados comprados en las cartas de los árboles, y la pintura de cara que servirá para pintarle una señal a los pequeños de su equipo para cuando lleguen a la mesa de recolección que recibirán los monitores de cada equipo.

Cuando se les convoque, se les dividirá por grupos de trabajo.

DURANTE:

Una vez formados los equipos, quedarán: 6 equipos con 11 niños por equipo. Todos los equipos tendrán 2 gobernantes (mayores, Luis Pimentel cuenta como mayor en su equipo). Cada equipo por ende tendrá:

- Mayores: 2 gobernantes (aquellos encargados de establecer la estrategia, mandar construir, decidir qué materias primas comerciar. Serán las mentes pensantes)
- Medianos: 4 arquitectos (aquellos que se moverán por el pinar, trazando carreteras, informando al gobierno, administrando las materias primas y viendo el mapa general actualizado de las posesiones de cada grupo)

- Pec-Med: 3 comerciantes (estos serán los encargados de comerciar con el resto de equipos y con la banca del juego (stand de materias primas). Deben ir por parejas.
- Pequeños: 2 ó 3 recolectores (los encargados de ir a recoger las materias primas que toquen al Stand de materias primas). Tendrán que mostrar los pueblos que tienen al ir a recoger al stand.

Reglas:

- Los turnos se marcarán al toque de silbato (cada uno durará 5 min)
- Nadie podrá construir sin la supervisión de un monitor.
- Nadie puede intercambiar materias primas fuera de la zona de comercio.
- Antes de empezar a jugar y negociar, cada equipo debe elegir 1 poblado. Serán los gobernantes de cada equipo quien decida con cuál de todos los poblados se quedan.
- Después, empiezan los turnos, que serán de la siguiente manera:
 - 1º - se tira los dados
 - 2º - se recoge la materia prima (recolectores)
 - 3º - se comercia (comerciantes)
 - 4º - se construye (arquitectos)

Info. importante!

El juego consiste en conseguir materias primas para poder construir con estas o comerciar con otros equipos y conseguir así el máximo número de puntos a través de la construcción o puntos de victoria.

- ¿Quién gana? → El equipo que más puntos sume cuando se pite el final del juego.

Cada construcción tiene un valor de puntos que se indicarán más adelante.

Las 5 materias primas son Arcilla, Trigo, Madera, Piedra y Ovejas.

Desarrollo del juego (resumido)

1. **DADOS Y MATERIAS PRIMAS.** Se empezará tirando los 2 dados para saber cuáles son las materias primas que a cada equipo le toca en el turno (cada materia prima tendrá un número y el resultado del dado decidirá qué materia prima toca). El resultado de los dados vale para todos los jugadores (se harán 2 tiradas por turno) estos números se gritarán en alto para que todos los equipos lo escuchen a la vez. Los recolectores serán los encargados de ir a por las materias primas que hayan tocado en ese turno (tendrán que ir al Stand con la señal de color de su equipo, donde los monitores podrán ver lo que les ha tocado).

2. **COMERCIAR.** intercambiar materias primas, con la banca o con los otros jugadores.
 - Intercambio de materias primas con otros jugadores: Enfrente del STAND estará la zona de comercio donde los comerciantes de cada equipo podrán intercambiar las materias primas que les interesen, solo se podrán cambiar en esta zona. Se hará por trueque y con una negociación que serán ellos los que decidan.
 - Intercambio de materias con la banca: se acercarán al stand y podrán cambiar a una ratio de 4 de materia por 1 de la deseada.
3. **CONSTRUIR:** carreteras, poblados o ciudades. Esto será todo lo que se podrá construir. Todos los pueblos ya estarán ubicados en el pinar, serán uniones de 3 árboles con unas materias primas y un número en cada materia prima. Cada pueblo tendrá un coste adicional y ese será el precio para comprarlo una vez se llegue a él. Para hacerlo ciudad (y que te dé el doble de beneficio) también habrá que pagar, y para moverse por el tablero habrá que ir enlazando carreteras.
4. El carretillero será un personaje que se encuentra en el STAND y será el encargado de vender las **cartas de desarrollo**. Estas tienen un coste, pero pueden darnos bonificaciones muy grandes. Además, en cualquier momento de su turno, el jugador puede jugar una de sus cartas de desarrollo ANTES de comerciar y construir.

Desarrollo del Juego

1- CONSEGUIR MATERIAS PRIMAS.

Al principio de cada turno se tirarán los dados, de esos 2 resultados se verán las materias primas que han tocado, ya que cada materia prima llevará un número asignado (la materia prima no tiene siempre el mismo número)

Cada poblado tiene 3 materias primas. Por lo que el equipo que tenga un poblado conseguirá esas 3 materias primas.

Ejemplo: tengo un poblado con TRIGO 4, MADERA 11 y OVEJA 8 y en las tiradas de ese turno sale 11 y 4. El equipo que tiene ese poblado tiene derecho a recoger 1 de madera y 1 de trigo. Oveja no porque no ha tocado el número 8. Sólo los recolectores podrán ir a por el recurso al STAND con su carta del poblado en mano.

2- COMERCIO

Ahora, el jugador puede intentar comerciar (de cualquiera de las dos formas que se indican) para conseguir las cartas de materia prima que le faltan.

● Comercio interno

El jugador puede intercambiar cartas de materia prima con todos los demás jugadores. Puede decir qué materias primas necesita y cuáles está dispuesto a ofrecer a cambio. También puede escuchar las ofertas de los demás jugadores y hacer contraofertas. Ya que es un acuerdo entre equipos, no es necesario que haya un monitor supervisando.

- **Comercio con el STAND**

En principio, siempre puede cambiar 4:1. Para hacerlo, devuelve cuatro cartas de materia prima iguales al STAND y coge una carta de la materia prima que quiera.

- Solo los comerciantes pueden realizar cualquiera de las acciones anteriores.
- Habrá ciudades que estén más alejadas y solo den 2 materias primas, pero tendrán un collar que te permita comerciar a un ratio de 2x1 con el STAND (PUERTOS)

3 - CONSTRUIR

De la construcción se encargará el gobierno. Estos jugadores solo podrán estar dentro de uno de los poblados que controlen desde el inicio del juego, y tendrán papel y bolígrafo para ir haciéndose un mapa del escenario son los que dirigirán a su equipo, ellos decidirán en qué dirección se construye, lo que se construye y que intercambiarán. Son los que tomarán las decisiones. Tendrán acceso al precio de cualquier construcción. Pero no podrán moverse por el escenario en ningún momento, para eso estarán los Arquitectos, que serán las manos del gobierno, ellos sí que se moverán libremente por el escenario describiéndoselo (viendo el mapa general que se irá actualizando en cada turno) y montando las carreteras, y edificaciones que el gobierno les mande, a la vez que les mantendrán informados de todos los movimientos rivales; además de administrar las materias primas.

Para construir hay que pagar una determinada combinación de cartas de materia prima.

- **Carretera;** se necesitará arcilla + madera.
 - o Una carretera nueva siempre tiene que partir de otra de tus propias carreteras, poblados o ciudades
 - o En cuanto un grupo construya una ruta que se componga de, por lo menos, 5 carreteras (las bifurcaciones no cuentan), obtendrá la carta especial de Gran ruta comercial. Sin embargo, si cualquier otro grupo consigue construir otra ruta más larga que la del grupo que posee esta carta, y, por ende, le supere, se quedará inmediatamente con dicha carta (y, por tanto, con los 2 puntos). Esta carta puede pasar de equipo en equipo hasta que se pite el final del juego, y será el equipo que la tenga en su posesión cuando se pite, la que gane los 2 puntos extra finales.
 - o Cada carretera obtenida, se señalará con un cordón del color del equipo que tendrán que venir a buscar los arquitectos al STAND. Estos cordones los colocará el monitor de cada equipo una vez sea aceptado. (Los caminos no se pueden robar o reconquistar)
- **Poblado;** se necesitará arcilla + madera + oveja + trigo
 - o El poblado tiene que partir de una de las carreteras existentes del equipo que vaya a construir, obligatoriamente.
 - o Por cada poblado que se obtenga, el equipo propietario, obtendrá las materias primas de las indicaciones de cada poblado (atado a los árboles): 1 carta de materia prima de cada poblado, cuando los dados así lo indiquen (como

mencionado anteriormente). Una vez comprado por un equipo no puede ser comprado por otro sin la carta de reconquista.

- Embarcaderos: habrá 4 pueblos en los límites del mapa en los que no se podrá edificar pero que tendrá 1 barco por cada embarcadero, el primer equipo que llegue al embarcadero poseerá un barco que le permitirá viajar a los otros embarcaderos y así poder moverse por el resto del mapa, al no poderse edificar en los embarcaderos todos los equipos pueden llegar a él. De cada embarcadero saldrán 3 caminos en los cuales se podrá colocar un cordón del color del equipo correspondiente al que lo compre y por ese camino solo podrá viajar el grupo poseedor de este camino. Por lo que en el momento en el que un equipo posea los 3 caminos que salen del embarcadero ningún equipo podrá viajar a él.
- **Ciudad;** se necesitará 3 piedras + 2 de trigo
 - Una nueva ciudad sólo puede formarse a partir de un poblado ya construido, haciendo que el poblado evolucione a ciudad con el fin de obtener más beneficios como más materia prima y otro punto extra más. Se señalará con un gomet del color del equipo.
 - Por cada ciudad, el jugador obtiene el doble de materias primas del poblado del árbol que le corresponde.
- **Cartas de desarrollo;** se necesitará piedra + oveja + trigo.
 - Hay 4 tipos diferentes de cartas de desarrollo, con distintos efectos en el juego
 - Reconquista
 - 2 carreteras gratis
 - 1 punto extra: estos son acumulables. Es decir, si se compran 4 cartas de desarrollo y 3 son de puntos extra, estos se acumulan y se suman 3 puntos al recuento final.
 - 3 materias primas a elección propia
 - La reconquista consiste en poder colonizar el pueblo de otro equipo de elección. Para ello, se debe:
 - 1) poseer la carta de desarrollo de RECONQUISTA
 - 2) pagar el coste del pueblo al equipo al que se le está robando dicho pueblo.
 - No se pueden reconquistar ciudades. Solo se pueden reconquistar pueblos a los que lleguen tus carreteras.
 - Las cartas de desarrollo no se pueden jugar en el mismo turno, hay que esperar al menos 1 para utilizarlas.

3 - EXCEPCIONES

- Si sale el #7, el ladrón entra en escena. (MÁSCARA)

- Cuando salga el 7, se sacará un papelito con los colores de cada equipo y el que salga, elige a qué otro equipo mandar a este desagradable personaje, de tal manera que en ese turno se queda con la producción de un poblado de ese equipo. Debe elegir 1 poblado del equipo, por lo que hasta que no salga de nuevo el 7, ese equipo gana materias primas de todos los poblados/ciudades que tenga EXCEPTO del poblado/ciudad en el que tenga el personaje del ladrón.

4 – MERCADO NEGRO

- **2 traficantes del mercado negro:** este personaje estará deambulando por el mapa vendiendo materias primas o cartas de desarrollo a un precio que él considere. Los únicos que pueden comerciar con este personaje son los Comerciantes en cualquier momento del turno siempre que no sean pillados por el sheriff.
- **1 Sheriff:** este personaje será el encargado de penalizar a los equipos que estén comercializando con los traficantes. Atará las manos (luego los pies, luego la boca...) a los comerciantes que pille del mismo equipo como penalización por traficar.

Info. importante

Una vez se sepan todas las normas, empezará el juego. Se sacará un papel con el color del equipo que será el primero en ojear el escenario e instalarse en un pueblo, según el color que vaya saliendo se irán sumando al escenario el resto de equipos (con una diferencia de 35 segundos).

Una vez tengan su poblado del principio, recibirán 2 de materia prima de cada materia que produzca el pueblo en el que estén. Acto seguido, se les entregará a cada uno: 1 tabla de precios y puntos. Y el juego empezará. Cada equipo tendrá un monitor que les ayudará, aconsejará y animará cuando este lo vea necesario.

Cada turno durará 5 min, y en él se darán las puntuaciones, se comerciará y se construirá (se empezará un turno cada vez que suene el pito).

En cada carretera que construyan, se atará un lacito de cuerda de su color. Tendrán que enlazarlas y continuarlas para moverse por el escenario.

FUNCIONES DEL STAND:

- Suministrar las materias primas a los equipos en función de los números de los pueblos.
- Llevar el conteo de los pueblos y las ciudades construidos por los equipos.
- Suministrar carreteras en el turno de construcción.

DESPUÉS

Tras el pitido final se contarán los puntos de cada equipo:

- Poblado → 1 Punto
- Ciudad → 2 Puntos
- Ruta comercial → 2 Puntos (sólo 1 equipo)
- Carta de desarrollo de punto de victoria → 1 Punto acumulable

RECURSOS HUMANOS

- 15 EN TOTAL:
- 2 monitores en el STAND (_____ y _____)
- 1 supervisor del juego, tirando el dado, con el pito y el micrófono (Andrea)
- 2 monitores actualizando el mapa (Cesar y _____)
- 1 Sheriff (_____)
- 2 traficantes del mercado negro. (_____ y _____)
- 1 monitor por equipo para ayudar, animar y vigilar.

Total: 6 (_____, _____, _____, _____
_____, _____ y _____)

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cuerda de fregona	20 m	X	
Cartulina Din. A4 de los colores de olimpiadas	(6x2) 12 unidades	X	
Leyenda de precios y puntos	6	X	
Ovillo de lana de 6 colores distintos (color de olimpiadas)	6 unidades		X
Cartas materias primas	-	X	
Cartas de desarrollo	-	X	
Tarjetas pueblos	-	X	
Gomets 6 colores (colores de olimpiadas)	50 unidades	X	
Lana para colgar pueblos	1 ovillo		X
Mapa general	2 copias	X	
Tabla de materias primas y números	2 copias	X	

MATERIAL NO FUNGIBLE

	CANTIDAD	CAJA DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Rotuladores	6		X
Rotus de los 6 colores de las olimpiadas	12 unidades		X
Lápiz y goma	1		X
Dados grandes	2		X
Disfraz sheriff	1		X
Ibiza y micrófono	1		X