CATAN

EL JUEGO

MANUAL

Resumen de la línea de productos *Catan*,
explicaciones detalladas de las reglas y ejemplos de juego

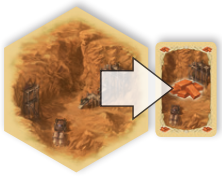


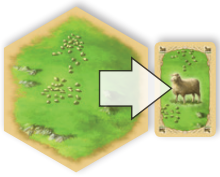
Resumen del juego

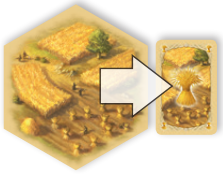
1 Frente a ti se encuentra la isla de Catán. Se compone de 19 hexágonos de terreno, rodeados por el mar. Tu objetivo es colonizar la isla.

2 En Catán hay un desierto y cinco tipos diferentes de terreno, cada uno de los cuales produce una materia prima diferente.


Los bosques producen madera


Los cerros producen arcilla


Los pastos producen lana


Los sembrados producen cereales


Las montañas producen minerales


El desierto no produce nada

3 Empiezas la partida con 2 poblados y 2 carreteras. Cada poblado vale 1 punto de victoria, así que ya empiezas con un total de 2 puntos de victoria. El primer jugador que consiga 10 puntos de victoria, ganará la partida.

4 Para conseguir más puntos de victoria tendrás que construir nuevas carreteras y poblados, y ampliar tus poblados a ciudades (una ciudad vale 2 puntos de victoria). Pero, para construir, necesitarás materias primas.

5 ¿Cómo consigues las materias primas? Muy sencillo: en cada turno se determina el terreno que va a producir. Esto se hace tirando dos dados. En cada terreno hay una ficha numerada redonda. Si, por ejemplo, la suma de los dados es un "3", todos los terrenos marcados con un "3" producirán. En la ilustración de la derecha serían el bosque (que produciría madera) y la montaña (que produciría minerales).

Disposición inicial

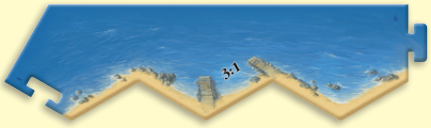


Componentes

19 hexágonos de terreno
- Bosques (4)
- Pastos (4)
- Sembrados (4)
- Cerros (3)
- Montañas (3)
- Desierto (1)



6 piezas de marco con 9 puertos



18 fichas numeradas



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)





6 Sólo conseguirán materias primas los jugadores que tengan un poblado o una ciudad adyacentes a estos terrenos. En la ilustración, el poblado blanco (D) está adyacente a un bosque y los poblados azul (B) y naranja (C) a una montaña. Si el resultado de la tirada es un 3, el jugador rojo recibiría 1 madera y los jugadores azul y naranja recibirían 1 mineral cada uno.

7 Lo ideal es que la mayoría de los poblados estén adyacentes a varios terrenos (el máximo posible es 3). De esta forma, podrán conseguir, según el resultado de los dados, diferentes materias primas. En la ilustración, el poblado B está adyacente a 3 terrenos: bosque, montaña y cerro.

8 No puedes tener poblados adyacentes a todos los terrenos y a todas las fichas numeradas, así que algunas de las materias primas te serán imposibles o muy difíciles de conseguir. Pero, para construir, necesitarás diferentes combinaciones de materias primas.

9 Por este motivo tienes que comerciar con el resto de jugadores. Haz una oferta o escucha las ofertas que te hagan y, si llegáis a un acuerdo, podrás conseguir la carta que te hace falta para construir un nuevo poblado.

10 Podrás construir un poblado nuevo en una encrucijada que esté libre, con la condición de que una de tus propias carreteras lleve hasta ella y que el poblado más cercano esté, como mínimo, a dos encrucijadas de distancia.

11 Pero también deberás pensar bien dónde construyes los poblados. Los valores de las fichas numeradas tienen tamaños diferentes. Esto indica que los números de mayor tamaño salen con más frecuencia en la tirada de dados que los números más pequeños. Los números 6 y 8 son los más grandes y están impresos de color rojo, para indicar que son los que salen con mayor frecuencia. En definitiva, cuantas más veces salga un número, más veces conseguirás materias primas del terreno que tenga ese número.





4 tablas de costes de construcción



2 tarjetas especiales

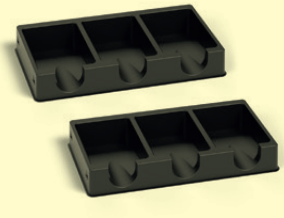


"Mayor ruta comercial"



"Mayor ejército"

2 portacartas



Figuras de juego (en 4 colores)
16 ciudades
20 poblados
60 carreteras


Ciudad


Poblado


Carretera


1 figura de ladrón


2 dados

CATAN - Juego básico

En este reglamento encontrarás toda la información que necesitas para jugar. Si durante la partida tienes alguna duda sobre una regla, consulta la palabra clave (indicada con una flecha ➔) en el manual.

Disposición inicial para principiantes

Te recomendamos que en las primeras partidas dispongas el tablero de juego siguiendo la ilustración que figura en las páginas 2 y 3. En primer lugar encaja el marco formado por las 6 piezas de mar. A continuación, rellena el marco con los hexágonos de terreno y coloca sobre ellos las fichas numeradas. Asegúrate de colocar correctamente los puertos.

Disposición inicial para jugadores expertos

Después de una o dos partidas, ya podrás disponer el tablero al azar. **Encontrarás toda la información en el apartado del manual "Disposición variable" (➔).**

PREPARATIVOS

Disposición inicial para principiantes

- Cada jugador recibe una tabla de costes de construcción y todas las figuras de un color: 5 poblados (➔), 4 ciudades (➔) y 15 carreteras (➔). Cada jugador coloca 2 carreteras y 2 poblados en el tablero según indica la ilustración. Cada jugador coloca el resto de sus figuras frente a él. Si sólo juegan 3 jugadores, se retiran del juego las figuras de color rojo.

- Las tarjetas especiales "Mayor ruta comercial" (➔) y "Mayor ejército" (➔) se dejan a un lado del tablero de juego, así como los 2 dados.



- Las cartas de materia prima se separan en 5 pilas según tipo y se colocan boca arriba en los compartimentos de los portacartas. Los dos portacartas se dejan a un lado del tablero de juego.



- Las cartas de desarrollo (➔) se mezclan y se colocan boca abajo en el compartimento libre que habrá quedado en un portacartas.



- Por último, cada jugador recibe por su poblado marcado con una letra (ver páginas 2 y 3) sus primeras cartas de materia prima: por cada hexágono de terreno que limite con ese poblado el jugador toma una carta de la materia prima correspondiente de la pila. ***Ejemplo**: el jugador azul recibe por su poblado "B" una carta de madera, una de mineral y una de arcilla, mientras que el jugador naranja obtiene 1 mineral y 2 cereales.*
- Los jugadores deben mantener en todo momento las cartas de materia prima ocultas en su mano.

RESUMEN DEL JUEGO

Empieza la partida el jugador de más edad. El turno de un jugador se divide en las fases siguientes, que deberá resolver en el orden indicado:

1. Tirar los dados para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplica a todos los jugadores).
2. Puede comerciar (➔): intercambiar materias primas, con el banco o con el resto de jugadores.
3. Puede construir (➔): carreteras (➔), poblados (➔), ciudades (➔) y comprar cartas de desarrollo (➔).

Además, en cualquier momento de su turno (también antes de tirar los dados) puede jugar una de sus cartas de desarrollo (➔). Después, el turno pasa al siguiente jugador situado a su izquierda, que empieza de nuevo desde la fase 1.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. Producción de materias primas

El jugador empieza su turno tirando los dos dados: la suma de los resultados indica los terrenos que van a producir materias primas.

- Cada jugador que tenga un poblado adyacente a un terreno en el que haya una ficha numerada con el resultado de los dados, obtendrá por ese poblado una carta de materia prima del tipo producido por el terreno. Si un jugador tiene 2 o 3 poblados adyacentes a un mismo terreno cuyo número haya salido en los dados, obtendrá por cada poblado una carta de materia prima. Si un jugador tiene una ciudad adyacente a un terreno que haya salido en los dados, recibirá por esa ciudad 2 cartas de materia prima.

***Ejemplo:** si en los dados saliera un "8", el jugador rojo recibiría 2 minerales por sus dos poblados y el jugador blanco recibiría 1 mineral. Si la tirada hubiera sido un "10", entonces el jugador blanco recibiría 1 lana. Si el poblado blanco fuera una ciudad, entonces el jugador blanco hubiera recibido 2 cartas de lana con un "10".*



2. Comercio

Ahora, el jugador puede comerciar para conseguir las cartas de materia prima que necesite. Hay dos tipos de comercio:

a) **Comercio interior (comercio con los otros jugadores) (➔)**
El jugador podrá intercambiar cartas de materia prima con todos los jugadores. Puede anunciar las materias primas que necesita y las que está dispuesto a dar a cambio. También puede escuchar las ofertas del resto de jugadores y ofrecer a cambio alguna de las cartas de materia prima que tenga.
Importante: los otros jugadores sólo podrán comerciar con el jugador que tiene el turno. Los otros jugadores no podrán comerciar entre ellos.

b) **Comercio marítimo (comercio con el banco) (➔)**
El jugador también puede intercambiar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador.

- Siempre puede intercambiar 4:1, devolviendo 4 cartas iguales de materia prima a la pila correspondiente y tomando a cambio una carta de materia prima a su elección.
- Si ha construido un poblado en un puerto (➔) puede intercambiar de forma más favorable: en un puerto 3:1 se cambian tres cartas iguales de materia prima por una carta de materia prima a su elección, y en un puerto especial se cambian 2 cartas de la materia prima que indique el puerto por una carta de materia prima a su elección.



Comercio marítimo sin puerto (4:1)



Comercio marítimo en un puerto 3:1



Comercio marítimo 2:1 en un puerto especial

3. Construcción

Por último, el jugador podrá construir para aumentar sus posibilidades de obtener materias primas y sus puntos de victoria (➔).

- Para construir, el jugador tiene que pagar de su mano una combinación concreta de cartas de materia prima (ver la tabla de costes de construcción), tomar de su reserva las carreteras, poblados o ciudades correspondientes y colocarlos en el tablero de juego. Las cartas de materia prima empleadas se devuelven a sus pilas correspondientes.

a) **Carretera (➔):** se necesita arcilla + madera



- Las carreteras se construyen sobre los caminos. En cada camino (➔) sólo se puede construir 1 carretera.

- Una carretera sólo se puede colocar adyacente a una encrucijada que sea, a su vez, adyacente a una carretera propia, un poblado propio o una ciudad propia, y en la que no haya un poblado o ciudad de otro jugador.

El jugador naranja podría construir una nueva carretera en los caminos marcados en azul, pero no en el camino marcado en rojo.



- En cuanto un jugador consiga tener una ruta consecutiva (las bifurcaciones no cuentan) de como mínimo 5 carreteras independientes que no esté interrumpida por un poblado o una ciudad de otro jugador, conseguirá la tarjeta especial "Mayor ruta comercial" (➔). Si algún otro jugador consigue construir una ruta más larga que la del propietario actual de la tarjeta especial, conseguirá de forma inmediata, dicha tarjeta. Tener la mayor ruta comercial vale por **2 puntos de victoria.**

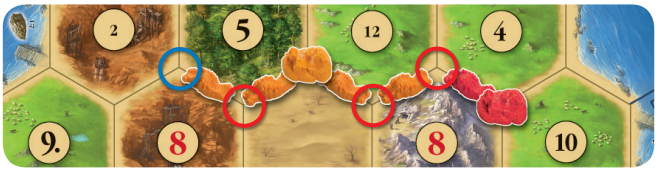


El jugador rojo tiene una ruta consecutiva compuesta por 6 carreteras (la bifurcación no cuenta) y esto le da la mayor ruta comercial. Las 7 carreteras del jugador naranja están separadas por el poblado rojo en una ruta de 2 carreteras consecutivas y en otra ruta de 5 carreteras consecutivas.

b) **Poblado (➔):** se necesita arcilla + madera + lana + cereales



- El poblado se debe construir en una encrucijada a la que, como mínimo, llegue una carretera propia. Se debe tener en cuenta la regla de la distancia.
- **Regla de la distancia:** sólo se puede construir un poblado en una encrucijada (➔) cuando las tres encrucijadas adyacentes NO estén ocupadas por poblados o ciudades, sin importar a qué jugador pertenezcan.



El jugador naranja podría construir un poblado en la encrucijada marcada en azul, pero por la regla de la distancia no podría hacerlo en las encrucijadas marcadas en rojo.

- Por cada poblado construido, el jugador podrá obtener materias primas de los terrenos adyacentes: cada vez que salga el número del terreno en los dados obtendrá 1 carta de materia prima.

- Cada poblado vale **1 punto de victoria.**

c) **Ciudad (➔):** se necesitan 3 minerales + 2 cereales
¡Sólo se puede construir una nueva ciudad ampliando un poblado ya construido!



- Si el jugador amplía uno de sus poblados a ciudad, retira el poblado del tablero, lo devuelve a su reserva y lo sustituye por una ciudad.
- Por cada ciudad construida, el jugador podrá obtener el doble de materias primas de los terrenos adyacentes: cada vez que salga el número del terreno en los dados obtendrá 2 cartas de materia prima.
- Cada ciudad vale **2 puntos de victoria.**

d) **Comprar carta de desarrollo (➔):** se necesita mineral + lana + cereales



- Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, toma la carta superior de la pila de cartas de desarrollo.
- Hay tres tipos de cartas de desarrollo, y cada uno tiene un efecto diferente:



Caballero (➔); Progreso (➔); Puntos de victoria (➔).

- Las cartas de desarrollo que se compran se han de mantener en secreto hasta su uso.

4. Casos especiales

a) **Con un "7" se activa el ladrón (➔)**

- Si en la tirada de producción el jugador obtiene un "7", entonces ningún jugador recibirá materias primas ese turno.
- Todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima elegirán la mitad de sus cartas de materia prima y las devolverán a las pilas correspondientes. Si un jugador tiene una cantidad impar de cartas, se redondea a su favor, es decir, hacia abajo (por ejemplo, si tuviera 9 cartas, deberá devolver 4).
- A continuación, el jugador deberá mover el ladrón (➔):

1. El jugador deberá mover el ladrón (➔) a otro hexágono de terreno.
2. Después, podrá robar una carta de materia prima a un jugador que tenga un poblado o ciudad adyacente a ese terreno. El jugador al que va a robar mantendrá sus cartas boca abajo, para que el ladrón no pueda saber la carta que va a robar. Si hay más de un jugador que tenga poblados o ciudades adyacentes al terreno, el ladrón podrá elegir a qué jugador desea robarle la carta.
3. A continuación, el jugador continuará su turno con la fase de comercio.

Importante: Si al tirar los dados sale el número del terreno sobre el que se encuentra el ladrón, los propietarios de poblados y ciudades adyacentes NO reciben NINGUNA carta de materia prima.

b) **Jugar una carta de desarrollo (➔)**
El jugador puede jugar una carta de desarrollo en cualquier momento de su turno, incluso antes de tirar los dados. NO puede jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la haya comprado.

Cartas de caballero (➔)



- El jugador que juegue una carta de caballero moverá al ladrón (ver los puntos 1 y 2 del apartado anterior).
- Las cartas de caballero, una vez jugadas, se mantienen boca arriba sobre la mesa delante de su propietario.
- El primer jugador que consiga tener 3 cartas de caballero a la vista delante de él, obtendrá la tarjeta "Mayor ejército", que vale por **2 puntos de victoria.**
- Si algún otro jugador consiguiera tener a la vista más cartas de caballero que el propietario actual de la tarjeta especial "Mayor ejército", conseguiría entonces, de forma inmediata, la tarjeta especial y con ello los 2 puntos de victoria.



Mayor ejército

Cartas de progreso (➔)



Cuando un jugador juegue una carta de progreso, llevará a cabo la acción indicada en el texto de la carta. A continuación, la carta se retirará del juego, devolviéndola a la caja.

Cartas de puntos de victoria (➔)



Las cartas de puntos de victoria se mantienen en secreto durante toda la partida. Sólo se descubren cuando, gracias a ellas, el jugador haya alcanzado un total de 10 puntos de victoria.

FIN DE LA PARTIDA (➔)

La partida acabará en el turno en que un jugador consiga **10 o más puntos de victoria**. Para ganar, el jugador deberá tener **10 o más puntos de victoria** cuando llegue su turno, o conseguir llegar durante su turno a **10 o más puntos de victoria.**