

Catan Cartas

Diseñado por Klaus Teuber
2-4 Jugadores / 45 minutos / 10+
Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Los jugadores usan sus materias primas para construir poblados, ciudades, ampliaciones de ciudad, caballeros y carreteras, para con ello conseguir PV. Los poblados, ciudades y ampliaciones que construyes están asegurados, pero las carreteras y caballeros pueden cambiar de propietario.
Las ampliaciones de ciudad aportan PV adicionales y ventajas permanentes. ¡El primer jugador que consiga 10 PV ganará!

PREPARACION



- Mezcla las cartas de materias primas y forma un mazo con ellas. Revela las 5 cartas superiores para formar el mercado.
- Cartas de construcción:
  - Con 2/3 jugadores se deben retirar todas las cartas con 3-4/4 personitas.
  - Sepáralas por tipo y forma un mazo con cada uno.
  - Cartas de poblado/ciudad: con poblado hacia arriba (no ver el otro lado).
  - Cartas de caballero por el lado A hacia arriba.
  - Cartas de ampliación de ciudad cara arriba (en un mazo o desplegadas).
- Con 3 o 4 jugadores coloca la carta de destino por el lado con flechas blancas hacia arriba. Con 2 jugadores no se utiliza.
- Cada jugador recibe:
  - 3 cartas de materia prima del mazo.
  - 1 poblado y 1 carretera por el lado A.
  - 1 tabla de costes.

TURNO

Fase 1: Comerciar materias primas
Fase 2: Construir
Fase 3: Robar materias primas

FASE 1: COMERCIAR MATERIAS PRIMAS

- CUANTAS CARTAS Y CON QUIEN:
  - Si no tienes carreteras → puedes comerciar 1 carta con el mazo.
  - Si tienes "x" **carreteras** por el lado A → Puedes comerciar hasta "x" cartas con el mazo, el mercado y/o otro jugador.
- TIPOS DE COMERCIO:
  - Con el mazo → Colocar cartas de la mano en el descarte y luego robar esa cantidad de cartas del mazo.
  - Con el mercado → Intercambiar cartas de la mano por cartas del mercado.
  - Con otro jugador → Saca cartas al azar de la mano de otro jugador (no puede negarse) y devuélvele la misma cantidad de cartas (pueden ser las mismas).
    Excepción: si tienes la "biblioteca" puedes elegir una carta abierta de otro jugador por turno. Las otras deben ser al azar.
- Para cada carta comerciada se puede escoger un método diferente.

FASE 2: CONSTRUIR

- Tantas construcciones como puedas/quieras pagar.
- Solo 1 de cada uno de los 5 tipos por turno.
- Puedes intercambiar 3 cartas de materia prima idénticas por otra materia prima "virtual" a elección (que pagas de inmediato) tantas veces como quieras en esta fase.
- Tipos de construcciones:
  - Poblado → No mires la ciudad que hay detrás.
  - Ciudad → Voltea uno de tus poblados y sigue sus instrucciones
  - Ampliación de ciudad → Elige una de las cartas que quede disponible y colócala sobre una ciudad. Los PV de la ciudad cubierta ya no se cuentan. A partir de este instante contarás con la habilidad especial señalada en la carta. No puedes tener 2 ampliaciones del mismo nombre.
  - Carreteras/Caballeros → Las cartas deben ser apiladas (por tipo) de manera que la primera esté por el lado A, la segunda por el lado B, etc… una arriba de la otra.



Si al construir no quedan en la reserva le quitas la superior al jugador más próximo en el sentido de la carta de destino. Si él no tiene (o todas las tiene protegidas por la iglesia/ciudadela) se la quitas al siguiente.



- Los poblados/ciudades y ampliaciones son limitados (si no quedan en la reserva ya no podrás construirlos).

FASE 3: ROBAR MATERIAS PRIMAS

- Base: Recibes 2 cartas de materias primas del mazo.
- Por cada **caballero** por el lado A que tengas → Recibes 1 carta adicional.
- Luego le toca al siguiente jugador en sentido horario (independiente de la dirección de la carta de destino).

FIN DEL JUEGO

Al final del turno en que un jugador tenga 10+ PV. Dicho jugador ganará.



ACLARACION

- Si se agota el mazo de cartas de materia prima se baraja el descarte.