

LOS COLONOS DE EUROPA

LA ERA DEL COMERCIO

CATAN
HISTORIAS

Un juego histórico
de Klaus Teuber

INTRODUCCIÓN

La Edad Media está llegando a su fin y el comercio en Europa experimenta un período de auge. Las sociedades mercantiles, como la Familia Welser, la Liga Hanseática y los comerciantes del norte de Italia, construyeron factorías y kontors (nombre que recibían los puestos comerciales extranjeros de la Liga Hanseática) en todas las ciudades importantes de Europa y suministraron al pueblo mercancías de todo tipo, como pieles traídas del norte, telas de Flandes, vino del sur y especias de la India. La mercancía más valiosa, sin embargo, era la sal, que en la Edad Media se utilizaba principalmente para la conservación de alimentos.

¡Toma el papel de un poderoso señor del comercio! Empiezas con kontors en tres ciudades. En ellas contratarás a nuevos comerciantes y los enviarás a ciudades lejanas para fundar más kontors. Cuantos más kontors tengas, más mercancías tendrás disponibles para venderlas en ciudades ajenas y conseguir beneficios.

Para que las mercancías lleguen a su destino con seguridad, se establecen nuevas rutas comerciales por tierra y por agua, y se forman caravanas. Si eres el primero en conseguir entregar todas tus mercancías en ciudades ajenas mediante las caravanas, entonces ganarás el juego.

COMPONENTES

1 tablero de juego:

Tablero principal con toda Europa



(con la ilustración de un barco)

Tablero reducido sin Europa Occidental



(con la ilustración de una ballena)

185 figuras de juego de madera:

120 rutas comerciales (30 en cada uno de los 4 colores)



48 kontors (12 en cada uno de los 4 colores)



8 caravanas (2 en cada uno de los 4 colores)



8 mercaderes (2 en cada uno de los 4 colores)



1 ladrón (negro)

120 cartas:

19 de cada una de las 5 materias primas, 25 cartas de desarrollo



2 plantillas troqueladas con:

40 fichas de mercancías



68 monedas (52 de valor 1, 16 de valor 3)



15 fichas numeradas



4 tablas de costes de construcción y resumen



2 portacartas

2 dados

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego muestra Europa dividida en terrenos de cinco tipos diferentes, cada uno de los cuales produce una materia prima diferente.

- Bosque (bosque y bosque de montaña) produce madera.
- Pasto (pasto y pradera alpina) produce lana.
- Sembrado produce cereales.
- Montaña produce mineral.
- Salina (costeras y de interior) produce sal.

El límite donde se encuentran 2 terrenos, es un «camino»

El punto de intersección donde confluyen tres terrenos, es una «encrucijada».

Las encrucijadas que tienen hexágonos marrones o violetas son casillas de ciudad: durante la construcción inicial se construye en las casillas de ciudad de color violeta.



Porción del tablero

PREPARATIVOS

- Antes de la primera partida, retira con cuidado todas las piezas de las plantillas troqueladas de cartón y deja las piezas al lado del tablero.
- El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa. Si es vuestra primera partida, colocadlo con el lado de la partida breve hacia arriba (con la ilustración de la ballena a la izquierda en el mar, sin Europa Occidental). Si ya habéis jugado una partida breve, entonces tenéis la posibilidad de jugar otra partida breve o bien de jugar al juego principal, que tiene una duración mayor, en el otro lado del tablero que está marcado con la ilustración de un velero.
- Algunos terrenos del tablero muestran en el centro una casilla de ficha redonda y sin número. Cinco de estas casillas de número están marcadas con un círculo de línea punteada. Coloca las 5 fichas numeradas marcadas de la misma forma (de la plantilla troquelada) en estas casillas. Presta atención a que correspondan el color de la ficha y el color de la casilla.
- Coloca las diez *fichas numeradas* restantes **boca abajo** en una zona de mar libre.
- Mezcla las *cartas de desarrollo* y colócalas boca abajo en uno de los compartimentos de los portacartas.
- Separa las cartas de materia primera en 5 pilas según tipo y coloca las 5 pilas resultantes boca arriba en los compartimentos libres de los portacartas. Durante la partida, son la reserva de materias primas.
- Los portacartas se dejan a un lado del tablero.
- Coloca la figura negra del ladrón en un terreno cualquiera **sin** número o **sin** ficha de número.
- Todos los jugadores reciben 3 de oro (3 monedas de valor 1). El resto de monedas se dejan a un lado del tablero.
- Coloca las fichas de mercancías al lado del tablero.
- Cada jugador toma una tabla de costes de construcción y resumen y las siguientes figuras de juego en el color de su elección:
 - 30 rutas comerciales
 - 2 caravanas
 - 2 mercaderes
 - kontors, cuya cantidad depende del número de jugadores y del lado de tablero que se haya elegido (véase Preparativos de la partida breve)

Preparativos de la partida breve

Si es la primera vez que jugáis o si no tenéis mucho tiempo, jugad con el lado del tablero que no incluye Europa Occidental.

Disposición del almacén en la partida breve:

Con 3 jugadores



Con 4 jugadores



- **En una partida de 3 jugadores** cada jugador recibe 8 kontors y 6 fichas de mercancías. Cada jugador coloca las 6 fichas de mercancías sobre las casillas de almacén en su almacén, una en cada casilla empezando desde abajo. Sobre las cinco fichas inferiores también se coloca un kontor encima de cada una y la ficha de más arriba empieza sin kontor. Los 3 kontors restantes se utilizan durante la colocación inicial.
- **En una partida de 4 jugadores** cada jugador recibe 7 kontors y 5 fichas de mercancías. Cada jugador coloca las 5 fichas de mercancías sobre las casillas de almacén en su almacén y la última ficha se coloca en la casilla que queda más arriba. Sobre las fichas de mercancías también se coloca un kontor encima de cada una y la ficha de más arriba empieza sin kontor. Los 3 kontors restantes se utilizan durante la colocación inicial.
- Las fichas de mercancías y los kontors que no se usan se devuelven a la caja del juego.
- Los preparativos para la partida principal se encuentran en el apéndice de la página 10.

Colocación inicial para la partida breve

Si es la primera vez que vais a jugar una partida breve, entonces debéis usar la colocación inicial que ya viene indicada. A partir de la segunda partida ya podéis usar **la colocación variable**. Las reglas para ello se encuentran en el apéndice de la página 10.

- Cada jugador coloca sus 3 kontors, 1 ruta comercial y 1 caravana según indica la ilustración de la página siguiente.
- Según su color, cada jugador recibe las siguientes cartas de materias primas iniciales:
 - Rojo: 1 de madera, 1 de cereales, 1 de sal
 - Azul: 1 de sal, 1 de lana, 1 de mineral
 - Blanco: 1 de madera, 1 de cereales, 1 de lana
 - Naranja: 1 de mineral, 1 de sal, 1 de cereales

- **En una partida de tres jugadores** se colocan los kontors del cuarto color no elegido según se indica en la ilustración inferior, pero sin la ruta comercial ni la caravana. Los kontors del color no

elegido son neutrales. Durante la partida no consiguen ningún beneficio, pero se les pueden entregar mercancías.



RESUMEN DEL JUEGO

El jugador inicial empieza la partida con su primer turno de juego. A continuación siguen los jugadores restantes en el sentido de las agujas del reloj. El turno se divide en la *fase de producción* y en la *fase de acción*.

Fase de producción (véase página 5 para más detalles)

Tira los dados. Si tu tirada es un «7», activa y mueve el ladrón. En caso contrario, utiliza el resultado para determinar las materias primas producidas y para distribuir cartas de materia prima a los jugadores. A continuación, resuelve tu fase de acción.

Fase de acción (véase página 6 para más detalles)

Mientras puedas pagar las materias primas requeridas, puedes hacer las acciones siguientes tantas veces como quieras, en cualquier orden. Por ejemplo, puedes comerciar en primer lugar, luego construir, luego volver a comerciar, y mover tus caravanas o tus mercaderes.

- **Comerciar:** Puedes intercambiar materias primas con tus oponentes y/o la reserva de materias primas.
- **Contratar, formar, establecer:** Puedes usar tus materias primas para contratar mercaderes, para formar caravanas o para establecer rutas comerciales. También puedes comprar cartas de desarrollo.
- **Mover mercaderes y construir kontors:** Paga 1 carta de cereales para mover tu mercader hasta 3 encrucijadas. Cuando un mercader termina su movimiento en una casilla de ciudad vacía, debes sustituir el mercader por uno de tus kontors (esto significa que el mercader funda un puesto comercial).
- **Mover caravana y entregar fichas de mercancías:** Paga 1 carta de sal para mover tu caravana hasta 3 rutas comerciales.

Si durante tu turno tu caravana llega hasta el kontor de otro jugador o hasta un kontor neutral (en las partidas de 3 jugadores) que aún no tenga una ficha de mercancías, entonces puedes entregar ahí una ficha de mercancías (se coloca debajo del kontor).

- **Jugar una carta de desarrollo:** Puedes jugar una carta de desarrollo por turno, pero no puede ser una carta que hayas comprado ese mismo turno.

REGLAS DEL JUEGO EN DETALLE

FASE DE PRODUCCIÓN

Empieza tu turno tirando los dos dados. (Nota: Puedes decidir jugar la carta de desarrollo «Lancero» antes de tirar.) Según la suma de los resultados de los dados, puede suceder uno de dos casos posibles:

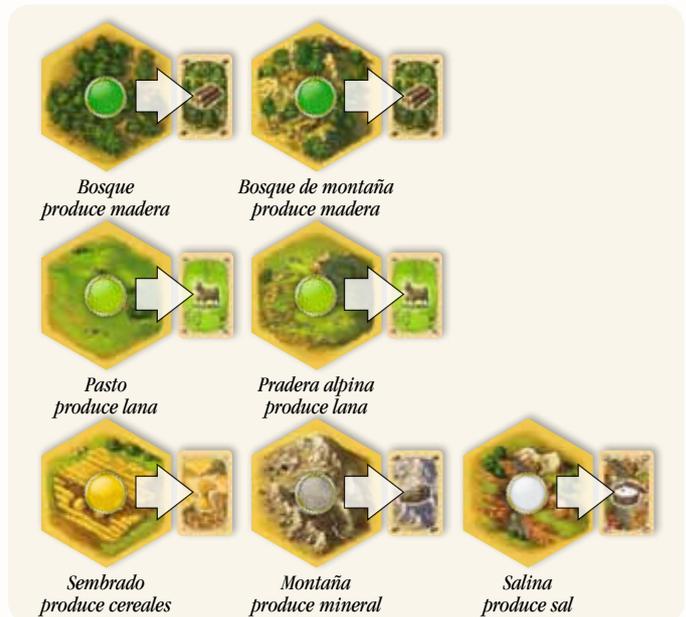
Si la tirada es un «7» se mueve el ladrón.

Si sacas un «7», nadie recibe materias primas, y nadie recibe tampoco oro como compensación (véase la columna de la derecha). En lugar de ello, el ladrón ataca:

- **Perder materias primas:** Cada jugador que tenga más de 7 cartas de materia prima debe elegir la mitad de ellas y devolverlas a la reserva, redondeando hacia abajo (por ejemplo, si tienes 9 cartas, debes descartarte 4 de ellas).
- **Mover el ladrón:** Tú, como el jugador que ha sacado el «7», debes mover el ladrón a cualquier otro terreno que tenga un número a tu elección.
- **Robar una materia prima:** A continuación, puedes robar 1 carta de materia prima (elegida al azar) a un oponente que tenga un kontor adyacente al terreno que ahora ocupa el ladrón. Tu oponente muestra boca abajo sus cartas de materia prima y tú le robas 1 carta y la añades a tu propia mano. Si 2 ó mas jugadores tienen kontors adyacentes a ese terreno, puedes elegir a cuál de ellos le quieres robar una carta. Si en ese terreno no hay ningún kontor adyacente, no consigues nada.

Si la tirada no es un «7» los terrenos producen materias primas para los jugadores.

- Por cada kontor adyacente a un terreno que tenga el número que ha salido en los dados, el jugador propietario de ese kontor toma 1 carta de la materia prima correspondiente al tipo de materia prima producido por este terreno. La ilustración superior de la derecha muestra los tipos de materia prima producidos por cada tipo de terreno.
- Si tienes 2 ó 3 kontors adyacentes al mismo terreno, recibes 1 materia prima por cada kontor.
- **Materias primas bloqueadas:** Si sale en los dados el número de un terreno que está ocupado por el ladrón, los propietarios de los kontors adyacentes no reciben materias primas por ese terreno.



Guarda tus cartas de materia prima en tu mano. Los otros jugadores siempre pueden saber cuántas materias primas tienes, pero no cuáles son.

Escasez de materias primas:

Si no hay suficientes cartas de una materia prima en la reserva para cubrir la producción de todos los jugadores, nadie recibe ninguna carta de esa materia prima durante el turno.

Pago de compensación en oro:

Si no recibes ninguna materia prima, toma 1 oro como compensación. Esto sucede cuando **ninguno** de los terrenos adyacentes a tus kontors producen: debido a que su número no corresponde con el resultado de los dados, debido a que está ocupado por el ladrón y/o debido a la escasez de materias primas. Esto se aplica a todos los jugadores.



Ejemplo: Ha salido un «5». El jugador azul tiene un kontor en el pasto cerca de Lyon. Recibe 1 carta de lana. El jugador naranja y el jugador rojo tienen cada uno un kontor en el sembrado con el 5 (Colonia y Núremberg), así que cada uno recibe 1 carta de cereales. El jugador blanco no ha recibido ninguna materia prima, así que recibe como compensación 1 moneda de oro de la reserva.

FASE DE ACCIÓN

Mientras se cumplan las condiciones requeridas, puedes hacer estas acciones varias veces en cualquier orden:

1) Comerciar

En tu turno, puedes comerciar con tus oponentes, cambiar materias primas con la reserva y/o comprar una materia prima de tu elección por 2 de oro.

Comerciar con tus oponentes: En tu turno, puedes intercambiar materias primas y oro con los otros jugadores. Puedes decirles qué materias primas deseas y qué materias primas quieres dar a cambio. Sin embargo, también puedes escuchar las ofertas de tus oponentes y hacer contraofertas.

Importante: Los otros jugadores sólo pueden comerciar con el jugador que tiene el turno. No pueden comerciar entre ellos.

Usar el oro para comprar una materia prima: Por 2 de oro, puedes comprar 1 materia prima de tu elección. Devuelve 2 de oro a la reserva y toma 1 carta de materia prima de la reserva.

Importante: En tu turno, sólo puedes usar el oro para comprar un máximo de 2 materias primas.

Cambiar materias primas con la reserva: Puedes devolver 3 cartas de materia prima del mismo tipo a la reserva y, a cambio, puedes tomar 1 de oro o bien 1 carta de materia prima a tu elección.

Nota: No puedes cambiar materias primas iguales (por ejemplo, 3 de mineral por 1 de mineral).

2) Construir y comprar cartas de desarrollo

Debes pagar una combinación específica de cartas de materia prima para comprar una carta de desarrollo o bien para contratar un mercader, formar una caravana o establecer una ruta comercial. Después de pagar, toma la pieza de tu reserva y colócala en el tablero, o toma la carta de desarrollo superior de la pila y guárdala oculta de los otros jugadores. Mientras puedas pagar los costes de construcción, puedes comprar y construir tanto como quieras durante tu turno.

Nota: Si ya has usado todas las rutas comerciales de tu reserva de piezas, ya no puedes construir más rutas comerciales. Por lo tanto, debes planificar cuidadosamente la expansión de tu red de rutas comerciales.

A) Una carta de desarrollo cuesta: 1 de lana y 1 de sal

Debes devolver 1 carta de lana y 1 carta de sal a la reserva para comprar una carta de desarrollo. Toma la carta de desarrollo superior de la pila, mírala y guárdala oculta de los otros jugadores.

Importante: No puedes jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la has comprado. Sólo puedes jugar 1 carta de desarrollo por turno.

B) Un mercader cuesta: 1 de lana, 1 de cereales y 1 de madera

Debes devolver 1 carta de lana, 1 carta de cereales y 1 carta de madera a la reserva para contratar un mercader. Coloca tu mercader recién contratado al lado de uno cualquiera de tus kontors. Si ya tenías tus dos mercaderes sobre el tablero, puedes retirar uno de ellos para reconstruirlo. Esto cuesta las materias primas usuales.



C) Una caravana cuesta: 1 de mineral, 1 de madera y 1 de sal

Debes devolver 1 carta de mineral, 1 carta de madera y 1 carta de sal a la reserva para formar una caravana. Tu caravana recién formada se debe colocar al lado de una de tus rutas comerciales que sea adyacente a uno de tus kontors. Si ya tenías tus dos caravanas sobre el tablero de juego, puedes retirar una de ellas para reconstruirla. Esto cuesta las materias primas usuales.



Importante: La ruta comercial al lado de la cual colocas la caravana debe ser adyacente a una de tus ciudades y además debe ser una de tus rutas comerciales.

D) Una ruta comercial cuesta: 1 de mineral y 1 de madera

Debes devolver 1 carta de mineral y 1 carta de madera a la reserva para establecer una ruta comercial. Coloca la ruta comercial sobre un camino que no tenga ya una ruta comercial; este camino debe ser adyacente a uno de tus kontors y/o una de tus rutas comerciales.



Importante: Si estableces una ruta comercial al lado de una casilla de ciudad (vacía o que contenga el kontor de un oponente), puedes establecer otra ruta comercial en un camino vacío al otro lado de esa casilla de ciudad (es decir, los kontors y las casillas de ciudad vacías no impiden la construcción de rutas comerciales).

Las rutas comerciales producen oro:

- Si estableces una ruta comercial y, como resultado, una casilla de ciudad «aislada» queda conectada con otra casilla de ciudad por primera vez, tú y quizá también otros jugadores recibís oro. Una casilla de ciudad «aislada» es una casilla de ciudad que no está conectada con ninguna otra ciudad mediante rutas comerciales.
Importante: Es indiferente si una casilla de ciudad está ocupada o no por un kontor.
- Determina el trayecto más corto (número de rutas comerciales continuas en serie) que conecta la anteriormente casilla de ciudad aislada con otra casilla de ciudad. Si hay más de un trayecto más corto, el jugador que tenga el turno elige cuál de los trayectos se usa.
- Todos los jugadores que tengan rutas comerciales en el trayecto más corto reciben 1 de oro por cada una de sus rutas comerciales.



Ejemplo: En la ilustración superior, el jugador rojo establece la ruta comercial marcada con una línea negra. Con ello conecta la ciudad de Turín por primera vez con otra casilla de ciudad, Venecia. El trayecto de conexión se compone de tres rutas comerciales. El jugador rojo recibe 1 de oro por su ruta comercial, y el jugador azul recibe 2 de oro por sus dos rutas comerciales. A continuación, el jugador rojo conecta con otra ruta comercial por primera vez la ciudad azul superior (Berna) con otras ciudades. El trayecto más corto se compone de dos rutas comerciales. El jugador rojo recibe por ello 2 de oro. La ruta más larga, Venecia - Berna, no recibe nada.

Caminos con flecha doble: Si estableces una ruta comercial en un camino marcado con una flecha doble, puedes establecer inmediatamente otra ruta comercial gratis. Esta ruta comercial se debe colocar adyacente a la ruta comercial que está sobre la flecha doble, en cualquiera de las direcciones posibles.

3) Mover mercaderes y construir kontors

a) Mover un mercader

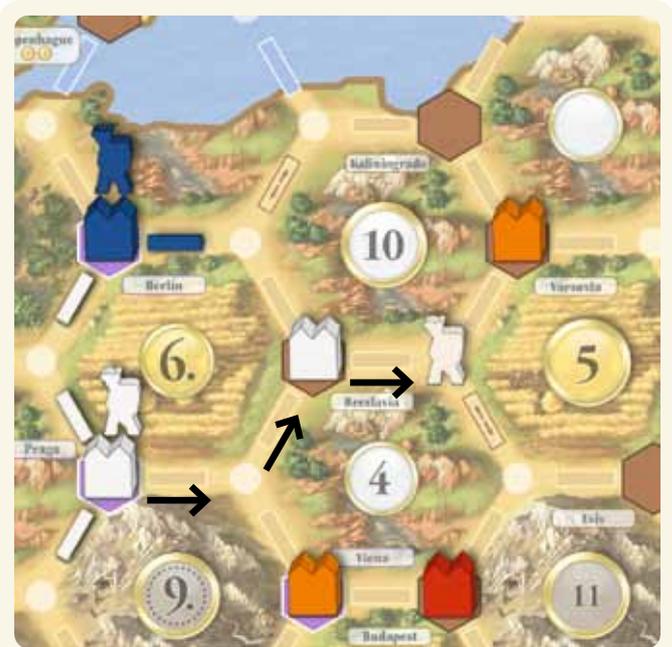
Puedes mover tus mercaderes de encrucijada en encrucijada. Por cada carta de cereales que devuelvas a la reserva, puedes mover 1 (y sólo 1) de tus mercaderes una distancia de hasta 3 encrucijadas. Por ejemplo, si pagas 3 de cereales, puedes mover un mercader una distancia de hasta 9 encrucijadas.

Se aplican las reglas siguientes:

- Cuando mueves tu mercader, su movimiento total del turno no puede terminar en una encrucijada ocupada por otro mercader o por el kontor de otro jugador. Sin embargo, se puede mover pasando por encima de otro mercader o del kontor de otro jugador. Las rutas comerciales no bloquean el movimiento de un mercader.
- No tienes que mover obligatoriamente un mercader la distancia total permitida por el total de cereales que has pagado. Si mueves una distancia inferior, los movimientos no usados se pierden.
- No puedes dividir la distancia de movimiento de 1 carta de cereales (3 encrucijadas) entre tus 2 mercaderes. Por ejemplo, no puedes pagar 1 de cereales para mover un mercader 2 encrucijadas y tu otro mercader 1 encrucijadas. Sin embargo, puedes pagar 2 de cereales y mover cada colono hasta 3 encrucijadas.



Ejemplo: En la ilustración superior, el jugador azul quiere conectar Kaliningrado. Establece su primera ruta comercial sobre un camino con una flecha doble, así que puede construir inmediatamente la segunda ruta comercial en dirección a Kaliningrado. El jugador azul recibe 3 de oro por conectar por primera vez Kaliningrado.



Ejemplo: Es el turno del jugador blanco. Ha contratado un mercader y lo ha colocado cerca de Praga. Para mejorar su producción de sal lo quiere mover hasta Kaliningrado. Lamentablemente, el jugador blanco sólo tiene 1 carta de cereales. Mueve su mercader 3 encrucijadas hasta la encrucijada al oeste de Breslavia. En su siguiente turno podría mover, si consigue 1 de cereales, hasta Kaliningrado y construir ahí un kontor.

b) Construir un kontor

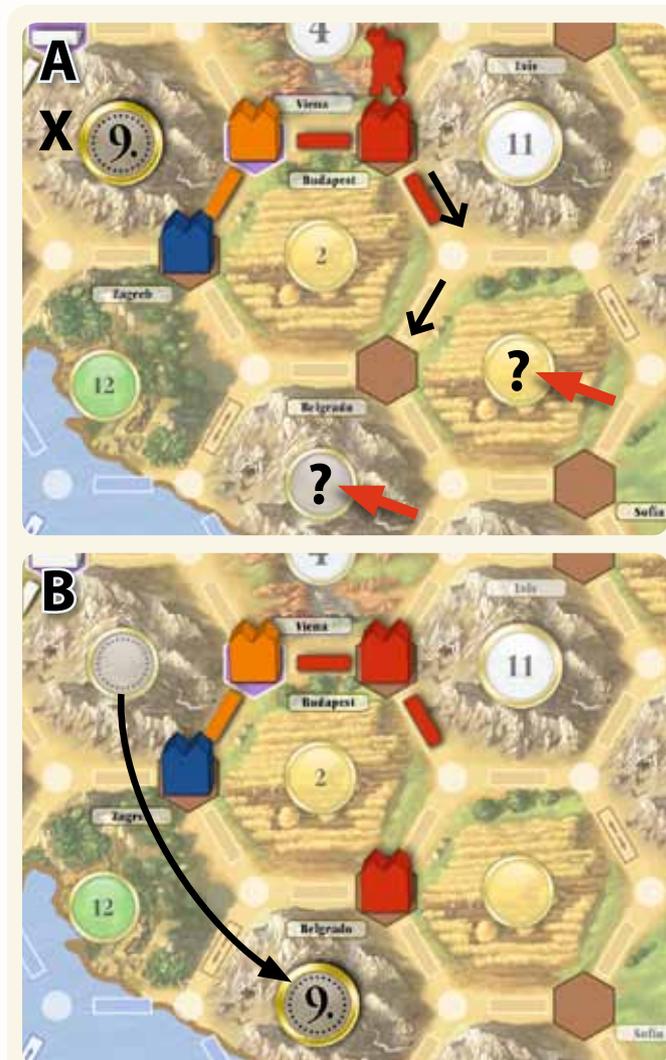
Si uno de tus mercaderes acaba su movimiento total de un turno en una casilla de ciudad vacía que sea violeta o marrón, sustitúyelo inmediatamente por un kontor (es decir, el mercader se establece allí). Devuelve el mercader a tu reserva, toma un kontor de tu almacén y colócalo en la casilla de ciudad. Esta transformación de un mercader en un kontor no cuesta materias primas adicionales. Si quieres evitar esta transformación, debes terminar el movimiento total de tu colono de un turno en una encrucijada que **no tenga** una casilla de ciudad vacía.

- **Liberar fichas de mercancías:** Cuando construyes un kontor, tomas la figura de juego de tu almacén. Con ello, en tu almacén se libera una *ficha de mercancías*. Ahora esa ficha de mercancías está disponible para ser entregada en el kontor de otro jugador.
- **Ciudades costeras:** Si construyes un kontor en una casilla de ciudad en la costa en la que hayan monedas de oro indicadas, recibes tanto oro como indique el símbolo de oro al lado de la ciudad.
- **Usar y mover una ficha numerada:** Si un kontor recién construido es adyacente a un terreno sin número, debes elegir una de las fichas numeradas que están boca abajo (en la zona de mar) y colocarla en la casilla de ficha numerada del terreno. La ficha numerada debe ser del mismo color que la casilla de ficha del terreno. Si en el mar ya no queda ninguna ficha numerada del color correspondiente, entonces debes mover una ficha numerada que ya haya sido usada. Toma una ficha numerada cualquiera del color correspondiente de terreno y colócala en la casilla de ficha numerada.



Ejemplo: Es el turno del jugador azul, que se inmiscuye en los planes del jugador blanco. El jugador azul compra 1 de cereales por 2 de oro, mueve su mercader a Kaliningrado y allí funda un kontor. Devuelve su mercader a la reserva. Al construir este kontor, debe colocar una ficha numerada en la casilla de ficha vacía. Queda una ficha numerada blanca boca abajo, así que el jugador azul le da la vuelta (resulta ser un 11) y la coloca en la salina.

- **Importante:** Si el kontor es adyacente a dos o incluso tres terrenos que aún no tengan ficha numerada, incluso en este caso sólo se coloca una nueva ficha numerada en uno de estos terrenos.



Ejemplo: (A) El jugador rojo ha contratado un mercader en Budapest. Lo manda a Belgrado y allí construye un kontor. Belgrado es adyacente a dos terrenos que aún no tienen ficha numerada. Las dos fichas numeradas que estaban boca abajo correspondientes a montaña ya están colocadas en otros terrenos, pero aún queda boca abajo una ficha numerada de cereales.

(B) El jugador rojo se decide por la montaña. Mueve la ficha numerada con el número 9 a la casilla de montaña, y con ello reduce la producción de mineral de los otros jugadores y, por supuesto, mejora la suya.

4) Mover caravanas y entregar fichas de mercancías

a) Mover caravanas

Mueves tus caravanas de una ruta comercial a otra. Nunca puedes mover una caravana a un camino que no tenga una ruta comercial establecida en él. Por cada carta de sal que devuelvas a la reserva, puedes mover 1 (y sólo 1) de tus caravanas una distancia de hasta 3 rutas comerciales. Por ejemplo, si pagas 3 de sal, puedes mover 1 de tus caravanas hasta 9 rutas comerciales.

Se aplican las reglas siguientes:

- Al lado de cada ruta comercial sólo puede haber como máximo 2 caravanas de cualquier jugador, una a la izquierda de la ruta comercial y otra a la derecha. El movimiento de una caravana no puede entonces terminar en una ruta comercial que ya esté

ocupada por 2 caravanas. Sin embargo, puedes mover una caravana pasando por una ruta comercial ocupada por 2 caravanas siempre que su movimiento no acabe ahí.

- No puedes dividir el movimiento de 1 carta de sal (3 rutas comerciales) entre 2 caravanas. Por ejemplo, no puedes pagar 1 de sal para mover una caravana 2 rutas comerciales y la otra 1 ruta comercial. Sin embargo, puedes pagar 2 de sal y mover cada caravana hasta 3 rutas comerciales.

b) Pagar por el uso de rutas comerciales ajenas

Si mueves 1 de tus caravanas en o a través de 1 ó más rutas comerciales de otro jugador durante tu turno, debes pagar a ese jugador 1 de oro como «peaje». Este 1 de oro es una tarifa plana: independientemente de cuántas rutas comerciales uses de un jugador, sólo debes pagar 1 de oro a ese jugador. Debes pagar este peaje a cada jugador cuyas rutas comerciales uses.

Se aplican las reglas siguientes:

- Si también usas las rutas comerciales del mismo oponente con tu segunda caravana, debes pagar a tu oponente de nuevo 1 de oro.
- Debes pagar este peaje cada turno que tus caravanas usen las rutas comerciales de tus oponentes.
- Si una de tus caravanas empieza tu turno en la ruta comercial de otro jugador, pero no se mueve o se mueve abandonándola y no vuelve a usar las rutas comerciales de ese jugador, entonces no se requiere ningún pago.

c) Entregar fichas de mercancías

Si colocas en o si mueves a una ruta comercial que sea directamente adyacente al kontor de otro jugador, puedes entregar una de tus fichas de mercancías disponibles (colocarla debajo del kontor). En una partida

de 3 jugadores, esto también se aplica a los 3 kontors neutrales. Y se aplica también en el caso de que un jugador construya más adelante un kontor al lado de tu caravana.

En la entrega de fichas de mercancías, se aplican las reglas siguientes:

- Para poder entregar una ficha de mercancías en un kontor, éste no debe tener ya debajo **ninguna** ficha de mercancías.
- Debes disponer en tu almacén de alguna ficha de mercancías disponible, es decir, que no esté cubierta por un kontor.
- El kontor debe pertenecer a otro jugador: no se pueden entregar fichas de mercancías en un kontor propio o en una casilla de ciudad sin kontor.

Al principio de la partida sólo tienes 1 ficha de mercancías disponible para entregar. Para poder ser capaz de entregar más fichas de mercancías, debes construir kontors: cada vez que construyes un kontor se libera la ficha que mercancías que estaba debajo y queda disponible para ser entregada.

Importante: La entrega de una ficha de mercancías es gratis. Después de entregar puedes continuar el movimiento de tu caravana (incluso en sentido contrario) si has pagado la suficiente sal.

5) Jugar cartas de desarrollo

Durante tu turno, puedes jugar 1 (y sólo 1) carta de desarrollo. Puedes jugar la carta de desarrollo durante la fase de producción antes de tirar los dados o en cualquier momento durante la fase de acción. Sin embargo, no puedes jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la has comprado.

Después de jugar una carta de desarrollo, sigue las indicaciones dadas en el texto de la carta, y a continuación descártala. Las cartas de desarrollo descartadas forman una pila de descartes. Cuando se hayan comprado todas las cartas de desarrollo, mezcla la pila de descartes para formar la nueva pila de cartas de desarrollo.



Ejemplo: En su último turno, el jugador azul ha formado una caravana y la ha colocado en su ruta comercial al lado de Berna (A). Ahora el jugador azul establece una ruta comercial hacia Bruselas. A continuación, paga 1 de sal, mueve su caravana un paso primero hacia París y allí entrega una ficha de mercancías (la coloca debajo del kontor del jugador naranja) (B). Después mueve su caravana un segundo paso a través de la ruta comercial que se acaba de establecer hasta Bruselas y entrega en el kontor del jugador blanco su segunda ficha de mercancías (C). A continuación, mueve su caravana con su tercer paso por la ruta comercial del jugador blanco y coloca su tercera ficha de mercancías en el kontor del jugador naranja (Colonia) (D). Ahora el jugador blanco debe pagar 1 de oro al jugador blanco como peaje por haber usado su ruta comercial.

GANAR EL JUEGO

Cuando hayas entregado todas tus fichas de mercancías, eres el ganador y la partida termina.

APÉNDICE

Preparativos para el juego principal

- En las partidas de 3 jugadores, cada jugador recibe 12 kontors y 10 fichas de mercancías. Cada jugador coloca las 10 fichas de mercancías empezando desde abajo en las casillas de almacén de su almacén. Encima de cada una de las 9 fichas inferiores se coloca un kontor, la ficha que está más arriba se queda sin kontor.

Cada jugador deja delante de él 3 kontors que se usarán durante la colocación inicial.

- En las partidas de 4 jugadores, cada jugador recibe 10 kontors y 8 fichas de mercancías. Cada jugador coloca las 8 fichas de mercancías empezando desde abajo en las casillas de almacén de su almacén, la última ficha de mercancías se coloca en la casilla que queda más arriba. Encima de cada una de las fichas de mercancía coloca un kontor, excepto en la ficha que está más arriba que se queda sin kontor.

Cada jugador deja delante de él 3 kontors que se usarán durante la colocación inicial.

La colocación inicial para el juego variable

Si ya habéis jugado una partida breve, a partir de la segunda partida deberíais jugar con la colocación inicial variable. En el juego principal siempre se usa la colocación inicial variable. Cada jugador coloca 3 kontors, 1 ruta comercial y 1 caravana. En una partida de 3 jugadores, cada jugador coloca adicionalmente un kontor más del color que ha quedado sin elegir.

Importante: Durante la colocación inicial sólo se pueden colocar kontors en las casillas de ciudad violetas.

Determinar el orden de juego

El jugador de más edad empieza y tira los dados. El resto de jugadores hace lo mismo en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que saque el resultado más alto en la tirada empieza con la colocación inicial y empezará también a jugar en la partida.

Nota: Si varios jugadores empatan con el resultado más alto, se repite la tirada las veces que sea necesario hasta que se rompa el empate a favor de un único jugador.

Colocar los kontors iniciales

El jugador inicial coloca un kontor en cualquier casilla de ciudad violeta. A continuación, siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores hace lo mismo. Cuando cada jugador haya colocado 1 kontor, el jugador que ha colocado en último lugar coloca un segundo kontor. A continuación, siguiendo en sentido contrario a las agujas del reloj, cada uno de los otros jugadores coloca un segundo kontor. Por último, cada jugador coloca un tercer kontor, empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

Tomar las materias primas iniciales

Cada jugador recibe sus materias primas iniciales basándose en el tercer kontor que haya colocado. Por cada terreno adyacente a esa ciudad, recibes la carta de materia prima correspondiente.

Colocar kontors neutrales en una partida de 3 jugadores

En una partida de 3 jugadores, el jugador que haya sido el último en colocar su tercer kontor coloca un kontor más del color que ha quedado sin elegir (neutral) en una casilla de ciudad violeta. El resto de jugadores continúan en el sentido contrario a las agujas del reloj y también colocan un kontor neutral en una casilla de ciudad violeta.

Colocar rutas comerciales y caravanas

El jugador que haya sido el último en colocar su tercer kontor, coloca una de sus rutas comerciales en un camino que sea adyacente a uno cualquiera de sus tres kontors. Al lado de esta ruta comercial coloca una de sus caravanas. El resto de jugadores continúan haciendo lo mismo en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Importante: En la colocación inicial no se permite a ningún jugador colocar su ruta comercial de tal manera que conecte con ella a una casilla de ciudad aislada.

CONSEJOS BÁSICOS DE JUEGO

Asegura tus materias primas

Durante la fase inicial de la partida, es importante aumentar tu producción de materias primas. Por lo tanto, deberías contratar mercaderes lo más pronto que puedas y enviarlos a nuevas casillas de ciudad vacías. De esta forma, puedes construir tus nuevos kontors adyacentes a terrenos que produzcan materias primas que ya no produzcas abundantemente.

Por ejemplo, si después de la fase de colocación no tienes ningún kontor adyacente a un terreno de pasto, no producirás lana. En este caso, deberías intentar enviar tu primer mercader a una casilla de ciudad adyacente a un terreno de pasto.

A medida que la partida progrese, las fichas numeradas irán moviéndose a los terrenos que aún no tengan fichas numeradas. Los terrenos que abandonan dejarán de producir materias primas. Así pues, debes de tener en cuenta qué terrenos dejarán de producir materias primas, y cuándo. Intenta construir nuevos kontors lo suficientemente pronto como para contrarrestar esa reducción de la producción.

Cuando fundes un nuevo kontor con uno de tus mercaderes, has de tener en cuenta que los resultados más frecuentes en los dados son el «6» y el «8». Las posibilidades en los dados disminuyen en el orden «5» y «9», «4» y «10», «3» y «11». Los resultados menos probables son los números «2» y «12».

Generar oro mediante la construcción de rutas comerciales

Con oro puedes comprar las siempre necesarias materias primas y usar las rutas comerciales de tus oponentes para mover tus caravanas y entregar fichas de mercancías. Por lo tanto, el oro es muy importante: necesitas tanto como puedas conseguir y deberías usarlo sabiamente. Uno de los modos de obtener oro es conectando casillas de ciudad

aisladas con otras casillas de ciudad usando rutas comerciales. Cuando una de estas casillas contiene el kontor de un oponente, también tienes la oportunidad de mover tu caravana a ese kontor y entregar una de tus fichas de mercancías en ella.

También puedes obtener oro al construir kontors en algunas ciudades costeras.

Un poco de planificación estratégica para kontors y rutas comerciales

Si tus nuevos kontors están todos concentrados en un área, facilitas mucho a tus oponentes la entrega de mercancías a tus kontors. Si construyes tus kontors de forma más dispersa, haces que la entrega de mercancías sea más difícil para tus oponentes. Dispersar tus kontors también te da más tiempo para alcanzar las áreas en las que hayan concentrado su asentamiento tus oponentes y entregar tus mercancías allí.

Si conectas tus kontors con tus rutas comerciales, puedes conseguir oro, pero das a tus oponentes una oportunidad sencilla de entregar mercancías. Recuerda, ellos pueden entregar mercancías a tus kontors pero tú no puedes.

EPÍLOGO

Orígenes históricos de «Los Colonos de Europa»

Después del éxito de «Los Colonos de América: De los caminos al ferrocarril» en los Estados Unidos, empecé a desarrollar un escenario similar situado en la Europa de la Edad Media. Por supuesto, en la Edad Media no había trenes ni vías de ferrocarril. Pero en la Edad Media también se transportaban mercancías y personas por otros medios. Me gustaría, querido lector, compartir brevemente contigo mis investigaciones históricas, que me han ayudado a desarrollar este juego, «Los Colonos de Europa».

El comercio en la Edad Media experimentó un auge debido al progreso de las ciudades. Los comerciantes del norte de Italia y de Europa Central se unieron para formar sociedades mercantiles, fundaron puestos comerciales (kontors y factorías) en el norte y en el este de Europa, Inglaterra, España, Francia e Italia. Esto favoreció un activo intercambio de mercancías por toda Europa. Algunos ejemplos conocidos de estas uniones de comerciantes son la Liga Hanseática, la Sociedad Comercial de la Familia Welser o la Gran Sociedad Comercial de Ravensburg.

El juego «Los Colonos de Europa» es una simulación aproximada de las actividades comerciales de esta época. Tú y los otros jugadores sois representantes de familias de poderosos comerciantes o de ciudades comerciales. Tu objetivo es construir una gran red comercial en Europa y ser el comerciante con más éxito.

Empiezas con 3 puestos comerciales, o kontors, como la Liga Hanseática llamé a sus sedes, y envías mercaderes para fundar nuevos kontors en ciudades lejanas. Los mercaderes se contratan con madera, lana y cereales porque éstas son las materias primas que tu mercader necesita para la construcción de un kontor.

Al construir un nuevo kontor, consigues acceso a nuevas mercancías. Estas mercancías podrían ser pieles del norte, vino del sur o tela de Flandes. Como la variedad de las mercancías con las que se comerciaba

en Europa sobrepasaría el alcance del juego, se utilizan las fichas de mercancías como representación de todo tipo de mercancías lucrativas.

Las fichas de mercancías se llevan mediante caravanas hasta las ciudades con kontors de otros jugadores, es decir, a ciudades en las que existe demanda de tus mercancías. Por supuesto, en la Edad Media, el transporte se realizaba tanto por tierra como por agua. Por tanto, tus caravanas de mercancías representan las cocas (pequeñas embarcaciones medievales) en los mares, las balsas y las barcazas en los ríos y las largas caminatas de los mercaderes por caminos incómodos y mal pavimentados.

En la Edad Media el transporte de mercancías conllevaba muchos riesgos. En los mares lo fueron los piratas y en los caminos, los barones ladrones y los asaltadores, que ansiaban grandes botines. Por lo tanto, en lo que se refiere a los costes de construcción de una caravana, el mineral representa las armas que las cocas y las caravanas llevaban como defensa, mientras que la madera era necesaria para la construcción de los medios de transporte. ¿Y por qué la sal es el tercer componente en los costes de construcción? En la Edad Media la sal fue una de las mercancías más importantes, por no decir la más importante. Por lo tanto, la sal representa de forma simbólica todas las mercancías que diariamente cargaba una caravana o una coca, mercancías sin las cuales no hubiera tenido sentido la construcción de una caravana.

Durante la Edad Media en Europa había pocos caminos pavimentados, casi todos ellos procedentes de la época de los romanos. Normalmente las rutas comerciales seguían caminos naturales sin pavimentar, en los cuales los carros de los comerciantes, tirados por bueyes, avanzaban con muchas dificultades.

Por lo tanto, en «Los Colonos de Europa» no construyes carreteras sino que estableces rutas comerciales. La pavimentación de rutas comerciales, es decir, la elección de la mejor ruta comercial seguro que no fue una tarea fácil. Durante su camino, la caravana tenía que pagar tasas para que el señor del territorio les proporcionara caballeros de acompañamiento que les protegieran de los ladrones y también había que pagar peajes y el alojamiento para descansar. En los viajes por río y por mar también había que pagar peajes y tasas. Los comerciantes sin buena intuición para elegir las mejores rutas comerciales ya tenían mucho perdido de antemano.

Los responsables de las rutas comerciales usaban parte de los peajes para mejorar las rutas comerciales, garantizar la protección contra ladrones y ampliar los puertos en las zonas marítimas. Para todo ello se necesitaban como materias primas principalmente madera y mineral. Para no complicar excesivamente el juego, he decidido que el coste de establecer una ruta comercial es madera y mineral.

A pesar de las difíciles circunstancias medievales, tú y los otros jugadores lograréis construir un imperio comercial, tal y como lo lograron los ídolos históricos de la Familia Welser, la Familia Fugger, etc. Me he divertido mucho diseñando este juego, así que espero que tú también te lo pases muy bien jugándolo.

Klaus Teuber, junio de 2011



Nota de la redacción:

(1) Por razones técnicas de juego, las posiciones de las ciudades de Europa en el tablero corresponden sólo de forma aproximada a sus posiciones geográficas reales, que se muestran correctamente en el mapa superior.

(2) Hemos intentado situar en el tablero la mayor cantidad posible de capitales actuales de los países europeos. Algunas de estas ciudades no existían en la Edad Media o tenían un nombre diferente. Así, por ejemplo, la capital actual de Albania, Tirana, que se fundó en el siglo XVII, representa en «Los Colonos de Europa» la zona de Albania en la Edad Media.



Créditos de la edición en español

Dirección editorial: Xavi Garriga
 Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny
 Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Devir Ibería S.L.
 C/ Rosselló 184, 6º 1ª
 08008 - Barcelona
 www.devir.es



Créditos

© 2011 Kosmos Verlag
 Pfizerstr. 5-7
 D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 0 711 2191-0
 Fax: +49 0 711 2191-199
 info@kosmos.de
 kosmos.de

Autor: Klaus Teuber
 klaus-teuber.de
 Licenciatario: Catan GmbH
 catan.com
 Ilustración de portada: Pedro Soto
 Ilustraciones: Michael Menzel
 Diseño gráfico: M. Kienle/Fine Tuning
 Redacción: TM-Spiele

Todos los derechos reservados. FABRICADO EN ALEMANIA