



Klaus Teuber

CATAN

Con esta ampliación
podrás jugar a
**“Mercaderes
y Bárbaros”**
con cinco
o seis
jugadores



Queridos jugadores y jugadoras



Hace diez años, después de la publicación de “Ciudades y Caballeros”, me preguntaron si habría una tercera expansión para el juego básico. En su momento respondí negativamente a esta pregunta, porque pensaba que ya había explorado todas las posibilidades de Catán con “Navegantes”, que expande el juego geográficamente, y con “Ciudades y Caballeros”, que aporta una mayor profundidad al juego.

A principios de 2006 hicimos una encuesta en el mundo online de Catán que, entre otras cosas, preguntaba a los ciudadanos de este mundo virtual qué era lo que más les interesaba sobre el juego. Lo que consiguió más votos fue “Variantes para el juego básico”. Durante los últimos diez años he acumulado en mi cajón las ideas para variantes y expansiones que me han parecido interesantes. El resultado de la encuesta me animó a trabajar en ellas para desarrollarlas. El resultado lo tienes ahora entre tus manos: Una campaña dividida en cinco escenarios que ofrecen nuevos desafíos y oportunidades para experimentar de nuevo el juego básico, con nuevas reglas que han sido probadas exhaustivamente para funcionar perfectamente con el juego original. Los dos últimos escenarios tienen una profundidad de juego equiparable a la de “Ciudades y Caballeros”. Esta tercera expansión también incluye variantes para el juego básico.

Es imposible crear una expansión tan grande como ésta en solitario, así que agradezco su valiosa ayuda a todos los colonos que figuran al final de este manual bajo “Pruebas de juego y ayuda”.

¡Espero que os lo paséis muy bien con “Mercaderes y Bárbaros”!

Klaus Teuber, febrero 2007

COMPONENTES

138 figuras

- 24 caballeros, 6 de cada color



- 12 puentes, 3 de cada color



- 4 carromatos, 1 de cada color



- 36 bárbaros de color bronce



- 40 monedas: 25 de valor 1, 15 de valor 5



- 22 camellos de color bronce



117 cartas

- 1 mazo de cartas para “El ataque de los bárbaros”

- 2 mazos de cartas para “Mercaderes y Bárbaros”

- 1 mazo de cartas para “Eventos en Catán”

- 4 cartas para “Los pescadores de Catán”

3 plantillas troqueladas con piezas de cartón

1 dado de colores

1 reglamento

ÍNDICE

● Variantes	página 2
● Ladrón piadoso	página 2
● Eventos en Catán	página 2
● El capitán del puerto	página 4
● Catán para dos	página 5
● La campaña	página 6
● Los pescadores de Catán	página 6
● Los ríos de Catán	página 8
● La ruta de las caravanas	página 10
● El ataque de los bárbaros	página 12
● Mercaderes y Bárbaros	página 16
Créditos	página 19

MERCADERES Y BÁRBAROS

EXPANSIÓN PARA EL JUEGO BÁSICO

Variantes

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Retira con cuidado de las plantillas las piezas de cartón. En la parte posterior de cada pieza se indica el nombre de la variante o escenario al que pertenece. El dorso de las piezas y de las cartas son de colores diferentes para indicar a qué variante o escenario corresponden: Variante “Eventos en Catán”: Gris ● | Escenario “Los pescadores de Catán”: Azul claro ● | Escenario “Los ríos de Catán”: Azul oscuro ● | Escenario “El ataque de los bárbaros”: Violeta ● | Escenario “Mercaderes y Bárbaros” Marrón ●

IMPORTANTE

Todas las variantes se pueden combinar entre sí, con los escenarios de esta expansión, también con los escenarios de “Navegantes” y en algunos casos también con la expansión “Ciudades y Caballeros”. En algunas combinaciones es necesario hacer algún cambio o adaptación en las reglas. En los casos en que sea necesario algún cambio de reglas, estará indicado en un recuadro al final de la explicación de la variante o del escenario.

LADRÓN PIADOSO

¿Qué está sucediendo en los bosques de Catán? Se explican extrañas historias sobre lo que ocurre en el Bosque Oscuro. Se cuenta que Isebold y sus aterríficos ladrones han desaparecido sin dejar rastro, y que un joven chico ha ocupado su lugar. Su nombre es Rob de Hood, y sólo roba a los viajeros ricos, dejando pasar a los pobres...

Duración: depende del escenario

Material adicional necesario: ninguno

EN QUÉ CONSISTE

¿Quién no ha sufrido una partida en la que al principio el ladrón se sitúa en un hexágono y se queda ahí bloqueando la producción de una materia prima importante hasta que vuelve a salir un “7”? El ladrón piadoso no roba a los jugadores que tengan 2 puntos de victoria o menos.

CAMBIOS DE REGLAS

Después de sacar un “7” en los dados, o de jugar una carta de caballero, no se puede mover el ladrón a un hexágono que tenga alrededor el poblado de un jugador con 2 puntos de victoria o menos.

Si se da el caso de que a consecuencia de esta regla no hay ningún hexágono válido para poner el ladrón, entonces se queda en el desierto o regresa a éste. Si un jugador tiene un poblado alrededor del desierto y sólo tiene 2 puntos de victoria, entonces no se le puede robar ninguna carta de materia prima. A pesar de esta regla, cada vez que salga un “7” en los dados todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima tienen que descartarse de la mitad de ellas.

CONSEJOS PARA ESTA VARIANTE

Se aconseja el uso de esta variante si se juega con la familia, y especialmente si se está jugando con niños.

POSIBILIDADES DE COMBINACIÓN:

Esta variante se puede combinar sin ningún otro cambio de reglas con todas las variantes, escenarios y con Navegantes.

EVENTOS EN CATÁN

En Catán cada uno tiene que buscar su propia fortuna. ¡Cada vez que se hace una nueva tirada de dados se está desafiando a la suerte! Por ello, de vez en cuando hay que luchar contra los poderes del destino, si bajo ningún concepto salen los números propios, o si la suerte sólo favorece al resto de jugadores. Pero ahora los “científicos de Catán” han conseguido controlar la “suerte” a través de la aplicación de métodos estadísticos. ¡Y parece que funciona! Aunque la aplicación de las matemáticas también tiene consecuencias desagradables: ya no podrás decir que perdiste porque tuviste mala suerte con los dados y no salían tus números...

Duración: depende del escenario

Material adicional necesario:



EN QUÉ CONSISTE

Estas cartas sustituyen a los dados. Cuando es el turno de un jugador, no tira los dos dados, sino que roba la primera carta del mazo. El número de la carta sustituye a la tirada e indica qué hexágonos son los que producen. Algunas de las cartas provocan un evento. En total hay 11 eventos diferentes en más o menos la mitad de las cartas. El reparto estadísticamente correcto de los números en las cartas reduce el azar que normalmente va asociado a las tiradas de dados; sin embargo, los eventos aportan más azar a la partida y, por ello, provocan una experiencia de juego un poco diferente.

PREPARATIVOS

Deja a un lado la carta "Nochevieja" y la carta de portada.

- Mezcla las otras 36 cartas.
- Separa 5 cartas y ponlas boca abajo. Pon encima de éstas, también boca abajo, la carta "Nochevieja". Y encima de todas ellas el resto de cartas, también boca abajo.
- Cuando se hayan usado todas las cartas que quedan por encima de "Nochevieja", prepara de nuevo el mazo tal y como se indica en el punto a). De esta manera siempre hay 5 cartas que no se llegan a usar.

REGLAS ADICIONALES



Asalto del ladrón (Resultado de la tirada: 6 x "7")

- Quien tenga más de 7 cartas de materia prima debe descartarse de la mitad.
- Mueve el ladrón. Roba 1 carta de su mano a un jugador que tenga un poblado o ciudad alrededor del hexágono en el que pongas el ladrón (no una carta de desarrollo).



Epidemia (Resultados de la tirada: 1 x "6" y 1 x "8")

Todos los jugadores reciben sólo 1 carta de materia prima por cada ciudad que tengan.

Ciudades y Caballeros:

No se puede robar una carta de mercancía.



Terremoto (Resultado de la tirada: 1 x "6")

Cada jugador gira 90 grados una de sus carreteras. Antes de poder construir una nueva carretera hay que reparar la carretera que se ha girado. Coste de la reparación: 1 madera y 1 arcilla. Una carretera que se tiene que reparar sigue contando para la "Gran ruta comercial". No se puede construir un poblado en una carretera que se tiene que reparar.



Buenos vecinos (Resultado de la tirada: 1 x "6")

Cada jugador da a su vecino de la izquierda 1 carta de materia prima a su elección, si tiene alguna.

Ciudades y Caballeros:

Se puede dar una mercancía en lugar de una materia prima.



Torneo de caballeros (Resultado de la tirada: 1 x "5")

El jugador, o jugadores, que tenga la mayor cantidad de cartas de caballero descubiertas recibe 1 carta de materia prima a su elección.

Ciudades y Caballeros: *El jugador, o jugadores, que tenga la mayor cantidad de puntos de fuerza en caballeros activados recibe la carta. Pero no se puede tomar una mercancía.*



Beneficio comercial (Resultado de la tirada: 1 x "5")

El jugador que tenga la carta especial "Gran ruta comercial" puede robar de la mano de un jugador a su elección 1 carta (no una carta de desarrollo).

Ciudades y Caballeros:

No puede ser una carta de progreso.



Mar en calma (Resultados de la tirada: 1 x "9" y 1 x "12")

El jugador, o jugadores, que tenga la mayor cantidad de poblados o ciudades en puertos recibe 1 carta de materia prima a su elección.

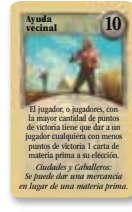
Ciudades y Caballeros:

No puede ser una carta de mercancía.



El ladrón se retira (Resultado de la tirada: 2 x "4")

El ladrón vuelve inmediatamente al desierto. No se roba ninguna carta a los jugadores que tengan poblados o ciudades en el desierto.



Ayuda vecinal (Resultados de la tirada: 1 x "10" y 1 x "11")

El jugador, o jugadores, con la mayor cantidad de puntos de victoria tiene que dar a un jugador cualquiera con menos puntos de victoria 1 carta de materia prima a su elección.

Ciudades y Caballeros: *Se puede dar una mercancía en lugar de una materia prima.*



Conflicto (Resultado de la tirada: 1 x "3")

El jugador con más cartas de caballero descubiertas, o el que tenga la carta especial "Gran ejército de caballería", roba 1 carta al azar de la mano de uno cualquiera de los otros jugadores (no una carta de desarrollo).

Ciudades y Caballeros:

El jugador que en solitario tenga la mayor cantidad de puntos de fuerza en caballeros activados, roba 1 carta al azar de la mano de uno cualquiera de los otros jugadores (no puede ser una carta de progreso).



Año abundante (Resultado de la tirada: 1 x "2")

Cada jugador roba 1 carta de materia prima a su elección.

Ciudades y Caballeros:

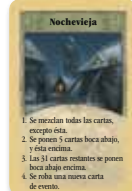
No puede ser una carta de mercancía.



Cartas sin título (Resultados de la tirada: 1 x "3", 1 x "4", 2 x "5", 2 x "6", 4 x "8", 3 x "9", 2 x "10" y 1 x "11")

Los colonos son trabajadores y Catán prospera.

No sucede nada.



Nochevieja

- Se mezclan todas las cartas, excepto ésta.
- Se ponen 5 cartas boca abajo, y ésta encima.
- Las 31 cartas restantes se ponen boca abajo encima.
- Se roba una nueva carta de evento.

POSIBILIDADES DE COMBINACIÓN:

Esta variante se puede combinar sin ningún otro cambio de reglas con todas las variantes, escenarios y con Navegantes.

Para combinarlo con Ciudades y Caballeros: Al principio del turno, el jugador tira el dado rojo y el dado de acontecimientos. Ésta será la tirada usada para determinar los acontecimientos propios de Ciudades y Caballeros. A continuación, el jugador roba una carta de "Eventos en catán" y aplica las reglas anteriores.

Variantes

EL CAPITÁN DEL PUERTO

El mar, con sus encantos y sus peligros, siempre ha atraído a los aventureros. Se reúnen en los puertos, donde es fácil encontrar a muchos de ellos: aquel que sobresale entre estas indómitas masas de aventureros está destinado a algo mayor, incluso podría llegar a ser el capitán del puerto. ¿El primer paso hacia honores aún mayores?

Duración: depende de la variante

Material adicional necesario:

Carta especial "Capitán del puerto"

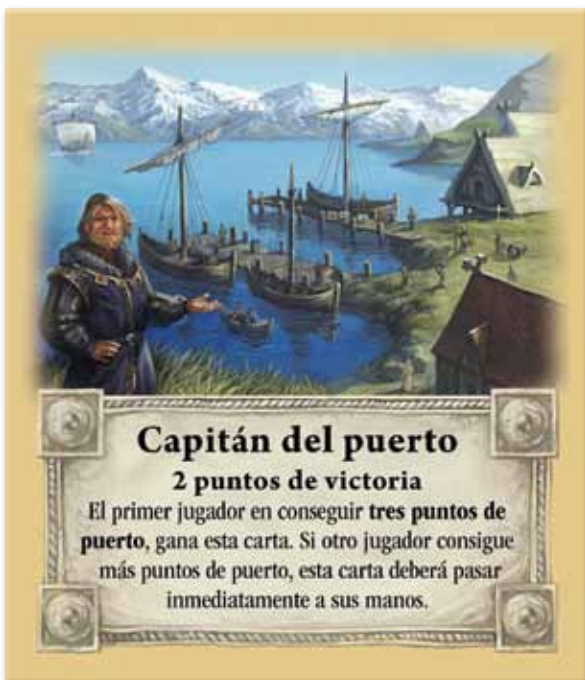


EN QUÉ CONSISTE

El comercio en Catán se está convirtiendo en algo muy importante, y por ello los puertos cada vez son más necesarios. Los poblados y las ciudades situadas en puertos dan "puntos de puerto" y con ellos se pueden conseguir 2 puntos de victoria adicionales.

PREPARATIVOS

El juego se prepara de la forma habitual, incluyendo la carta especial "Capitán del puerto".



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico "Catán". Para ganar es necesario conseguir 11 o más puntos de victoria en el turno propio.

REGLAS ADICIONALES

- Un poblado en un puerto vale por 1 punto de puerto. Una ciudad en un puerto vale por 2 puntos de puerto.
- El primer jugador en conseguir 3 puntos de puerto recibe la carta especial "Capitán del puerto", que vale por 2 puntos de victoria adicionales.
- Si otro jugador consigue más puntos de puerto, entonces la carta especial es para él, así como también los 2 puntos de victoria adicionales.

POSIBILIDADES DE COMBINACIÓN:

Esta variante no necesita de ningún cambio de reglas al combinarla con todas las demás variantes, escenarios, Navegantes o Ciudades y Caballeros. Los puntos de victoria necesarios para ganar en cada escenario se tienen que aumentar en uno.



CATÁN PARA DOS

Los catanos disfrutan de la compañía. Se reúnen para divertirse, y como mejor se lo pasan es cuando son cuatro, aunque si son sólo tres también se lo pasan bien. Sin embargo, en la isla cada vez más a menudo se ven grupos de sólo dos personas. Pero, espera, a estas personas se les puede ayudar: ¡ahora llega la diversión para dos y dos! Dos son reales, y los otros dos son imaginarios. ¡Prueba el nuevo desafío de Catán para dos jugadores!

Duración: depende de la variante

Material adicional necesario:

20 fichas de comercio



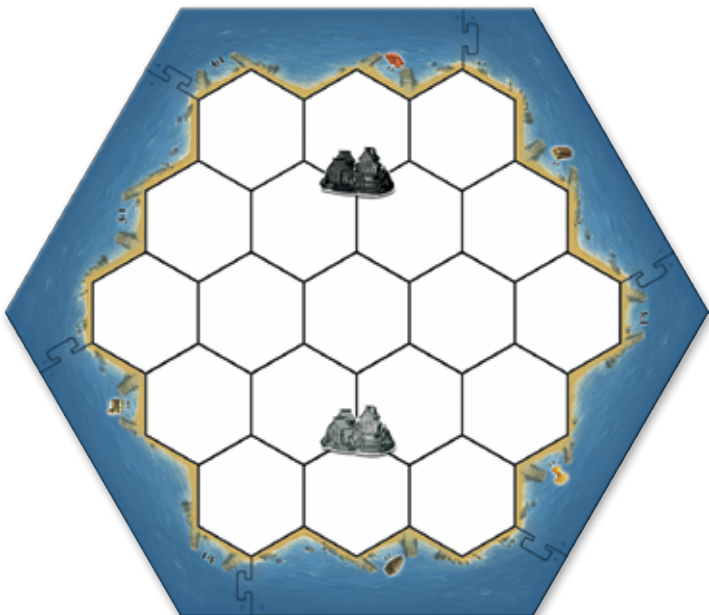
PREPARATIVOS

El juego se prepara de acuerdo a las reglas normales. Las fichas de los dos colores que no hayan elegido los jugadores corresponden a los dos jugadores neutrales imaginarios. Se dejan preparadas a un lado del tablero. Se dejan, también a un lado, las fichas de comercio. Cada jugador empieza la partida con 5 fichas de comercio.

FASE DE FUNDACIÓN

Por cada jugador neutral se pone un poblado (sin la carretera) en las encrucijadas indicadas en la imagen siguiente.

Los dos jugadores ponen sus 2 poblados y carreteras iniciales de acuerdo a las reglas normales de la fase de fundación. Por lo tanto, después de la fase de fundación, cada jugador tendrá 2 poblados y 2 carreteras, y cada jugador neutral tendrá 1 poblado.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se usan básicamente las mismas reglas que en las partidas con tres o cuatro jugadores. Los cambios se describen a continuación.

REGLAS ADICIONALES

Tirada de producción

En su turno cada jugador hace dos tiradas seguidas. Tienen que ser dos resultados diferentes. Si la segunda tirada es igual a la primera, se repite hasta que sea diferente. Inmediatamente después de cada una de las dos tiradas, los jugadores reciben las materias primas o, si el resultado ha sido un “7”, se mueve el ladrón.

Fase de construcción de los jugadores neutrales

Si un jugador construye una carretera o un poblado, también construye (sin coste) una carretera o un poblado para uno cualquiera de los dos jugadores neutrales. Si no se pudiera construir un poblado para ninguno de los dos jugadores neutrales, entonces se construye una carretera. Cuando un jugador construye una ciudad o compra una carta de desarrollo, los jugadores neutrales no se ven afectados. Los jugadores neutrales no reciben materias primas por sus poblados. Un jugador neutral puede obtener la carta especial de “Gran ruta comercial”.

Acciones con fichas de comercio

Un jugador puede, en su turno, hacer una de las dos acciones siguientes. El coste de la acción es de 1 ficha de comercio si tiene la misma cantidad de puntos de victoria o menos que su oponente. Si tiene más puntos de victoria, el coste de la acción es de 2 fichas de comercio. Las fichas que se gastan se devuelven al montón al lado del tablero.

- Acción “comercio obligatorio”: El jugador puede robar 2 cartas de la mano de su oponente y devolverle las 2 cartas que quiera.
- Acción “mover el ladrón”: El jugador puede mover el ladrón al desierto.

Obtener fichas de comercio

- Un jugador puede descartar una de las cartas de caballero que ha jugado previamente para conseguir 2 fichas de comercio. Si el jugador tiene la carta especial “Gran ejército de caballería” y al descartar uno de sus caballeros se queda con sólo 2 caballeros descubiertos, o con la misma cantidad de caballeros que otro jugador, entonces la pierde. En este caso, la carta especial “Gran ejército de caballería” sería para el jugador que tenga más cartas de caballero descubiertas que el resto de jugadores (aunque, como mínimo, debe tener tres caballeros).
- Al construir un poblado (incluso en la fase de fundación) que limite con el desierto, se reciben 2 fichas de comercio.
- Al construir un poblado (incluso en la fase de fundación) que limite con la costa, se recibe 1 ficha de comercio.
- Al construir un poblado que limite con el desierto y con la costa, se reciben 3 fichas de comercio.

POSIBILIDADES DE COMBINACIÓN:

Esta variante no necesita de ningún cambio de reglas para combinarla con todas las demás variantes y escenarios de esta expansión o de Navegantes, en los cuales no se excluya el uso de la carta especial “Gran ejército de caballería”.

Para combinarlo con *Eventos en Catán*: En lugar de hacer dos tiradas se roban dos cartas. Si la segunda carta tiene el mismo número que la primera, aún así se usa y se aplica su efecto; no se robaría una nueva carta.

Para combinarlo con *Ciudades y Caballeros*: Por el momento no se ha desarrollado ninguna adaptación de reglas para combinar esta variante con “Ciudades y Caballeros”. En caso de que se llegase a crear, se publicaría en www.catan.com.

La campaña

La campaña se compone de 5 escenarios diferentes. Empieza con el más sencillo “Los pescadores de Catán” y acaba con el más complejo “Mercaderes y Bárbaros”. Debido a que la dificultad de los escenarios va aumentando, se recomienda que se jueguen en orden.

En teoría todos los escenarios de esta campaña se podrían combinar entre ellos, con los escenarios de Navegantes y con Ciudades y Caballeros, con los correspondientes cambios de reglas. Una descripción de todas las posibilidades de combinación queda más allá del alcance de este reglamento. Poco a poco se harán públicas en www.catan.com todas las posibilidades de combinación apropiadas, así que es aconsejable visitar de vez en cuando nuestro sitio web.

LOS PESCADORES DE CATÁN

Después de haber establecido sus poblados, plantado sus campos de cultivo y criado sus rebaños de ovejas en los fértiles pastos de Catán, los colonos se tumban un rato a descansar, ya satisfechos. ¿Completamente satisfechos? No, no del todo. Pan y cordero son comidas apetitosas, pero comer cada día lo mismo provoca que algunos de los colonos quieran variar un poco el menú. Por esto, era sólo cuestión de tiempo que algunos colonos se equiparan con cañas de pescar y redes, y fueran a probar su suerte en las costas de Catán, o en el recién descubierto lago. Se acabaron los días tranquilos para los peces de Catán...

Duración: aproximadamente de 45 a 60 minutos

Material adicional necesario:



EN QUÉ CONSISTE

Aunque las costas y los lagos de Catán bullen de vida marina, el pescado era una mercancía conocida, pero escasa. Era lógico, entonces, que finalmente se enviaran pescadores a las costas de Catán para recuperar la costosa mercancía de las profundidades de los mares y los lagos.

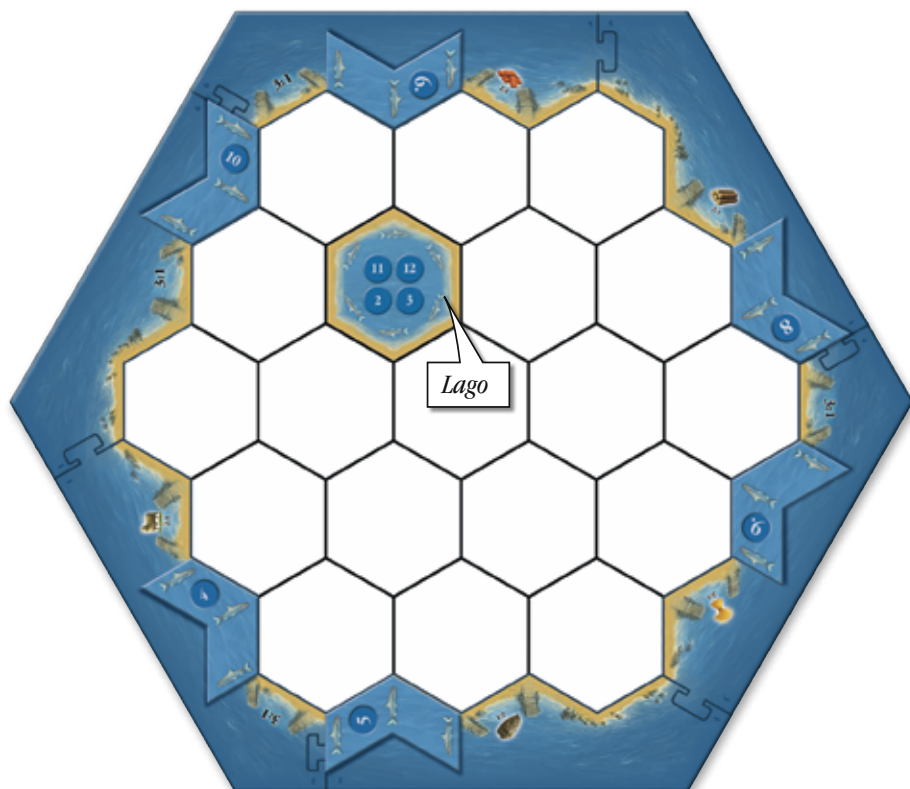
El pescado pronto se convirtió en una mercancía con mucha demanda. Por 2 pescados el ladrón abandona voluntariamente Catán. Por 4 pescados el banco da una materia prima. Y por 5 pescados los trabajadores construyen gratis una carretera...

PREPARATIVOS

El juego se prepara de acuerdo a las reglas normales.

- El desierto se sustituye por el lago. El lago no se puede poner en el borde de la isla, es decir, no puede formar parte de la costa.
- Las fichas de pescado se mezclan y se dejan boca abajo al lado de las cartas de materia prima.
- En cada pieza de marco se pone un caladero en las esquinas sin puerto.
- El ladrón se deja fuera del tablero de juego, y entrará en la partida cuando se saque el primer "7".

Ejemplo:



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico. Las reglas adicionales se describen a continuación.

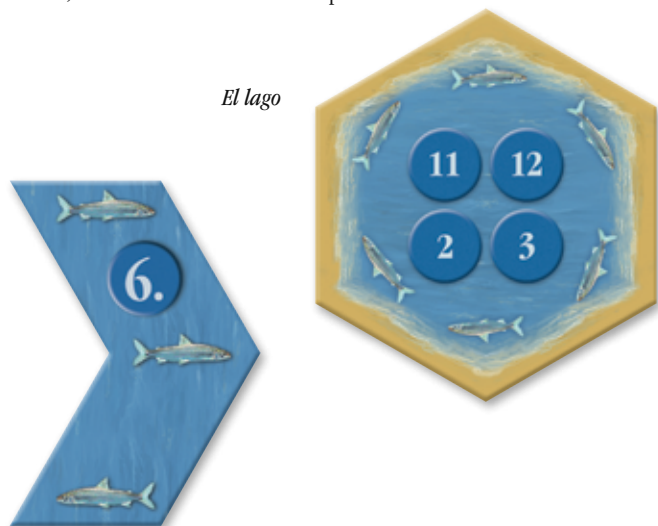
REGLAS ADICIONALES

Pescar

Cada caladero tiene tres encrucijadas a lo largo de la costa que son zonas de pesca. Si un jugador construye un poblado en una encrucijada con una zona de pesca, cada vez que salga el número del caladero al hacer la tirada de producción podrá robar 1 ficha de pescado. Si un jugador, durante la fase de fundación, construye su segundo poblado en un caladero, recibe inmediatamente 1 ficha de pescado. Cuando un jugador consigue una ficha de pescado, la mira y la guarda boca abajo delante de él.

Si un jugador tiene una ciudad en una zona de pesca, cada vez que salga el número del caladero al hacer la tirada de producción podrá robar 2 fichas de pescado.

Los poblados que estén en las encrucijadas del lago, podrán robar 1 ficha de pescado cuando la tirada de producción sea 2, 3, 11 ó 12. Si se trata de una ciudad, entonces se roban 2 fichas de pescado.



Acciones con fichas de pescado

Cada ficha de pescado puede tener 1, 2 ó 3 pescados. Durante su turno, en su fase de comercio y construcción, un jugador puede gastar sus fichas de pescado para hacer acciones con ellas. Las acciones posibles y sus costes se indican a continuación:

- 2 pescados: El jugador puede retirar el ladrón del tablero (volverá a la partida cuando se saque el próximo "7").
 - 3 pescados: El jugador puede robar 1 carta de materia prima a otro jugador.
 - 4 pescados: El jugador puede robar 1 carta de cualquier materia prima del banco.
 - 5 pescados: El jugador puede construir 1 carretera inmediatamente sin coste.
 - 7 pescados: El jugador puede robar 1 carta de desarrollo sin coste.
- Las fichas de pescado que se gastan se dejan boca arriba al lado de las fichas de pescado que están aún boca abajo.

PUNTUALIZACIONES A LAS REGLAS:

- Máximo de 7 fichas de pescado:** Un jugador no puede tener más de 7 fichas de pescado. Si un jugador ya tiene 7 fichas de pescado y gracias a un poblado o una ciudad gana 1 ó 2 fichas más, puede, alternativamente, cambiar una sola de sus fichas por una del montón de fichas boca abajo.
- No se da cambio por las fichas de pescado:** Si un jugador gasta más pescados que el coste de la acción que quiere hacer, los que sobran se pierden.

- Se pueden hacer varias acciones por turno:** En un mismo turno se pueden hacer varias acciones con las fichas de pescado. Pero se tienen que hacer en orden, una después de la otra y de forma independiente. No se puede, por ejemplo, gastar dos fichas de 3 pescados cada una para retirar el ladrón del tablero (2 pescados) y robar 1 carta de cualquier materia prima del banco (4 peces).
- Las fichas de pescado no son materias primas:** Las fichas de pescado no se consideran cartas de materia prima, así que no se tienen en cuenta cuando sale un "7" en los dados. El jugador que mueve el ladrón tampoco puede robar fichas de pescado a los jugadores afectados por éste.
- Puertos y zonas de pesca:** Algunas encrucijadas son puertos y zonas de pesca a la vez. El jugador que construya un poblado en una de estas encrucijadas puede hacer uso de ambas cosas.
- Fichas de pescado agotadas:** Una vez se hayan agotado todas las fichas de pescado boca abajo del montón, se les da la vuelta a las que están boca arriba, se mezclan y se forma con ellas un nuevo montón.
- No se puede comerciar con pescado:** Los jugadores no pueden comerciar entre ellos con las fichas de pescado.

UNA BOTA VIEJA...

Cuando un jugador roba esta ficha tiene que descubrirla enseguida. El jugador que tenga la "bota vieja" delante de él puede, en su turno, entregarla a cualquier otro jugador que tenga la misma cantidad de puntos de victoria o más que él. Si él es el jugador con más puntos de victoria, entonces tiene que quedársela hasta que otro jugador tenga, como mínimo, la misma cantidad de puntos de victoria que él.

El jugador que tenga la ficha de "bota vieja" necesita un punto de victoria más para ganar la partida. En el caso del juego básico necesitaría, entonces, 11 puntos de victoria. La "bota vieja" no se considera como un punto de victoria negativo: el jugador que la tenga sólo necesita un punto de victoria más para ganar.

FIN DE JUEGO

El ganador será el jugador que en su turno consiga 10 puntos de victoria. El jugador que tenga la "bota vieja" sólo puede ganar si tiene 11 puntos de victoria.

COMBINACIÓN CON VARIANTES:

Este escenario se puede combinar con todas las variantes de esta expansión.

Para combinarlo con *Catán para dos*:

- Cada jugador empieza la partida con 5 fichas de pescado: 2 fichas de 1 pescado, 2 fichas de 2 pescados y 1 ficha de 3 pescados. Las fichas de pescado restantes se mezclan y se dejan boca abajo al lado del tablero.
- Las fichas de comercio no se usan. Los costes de las acciones con fichas de pescado se reducen en un pescado para el jugador que tiene menos puntos de victoria.
- En vez de empezar en el desierto (que en este escenario no se usa), el ladrón se deja fuera del tablero hasta su próximo uso (cuando salga un "7" en los dados o cuando se juegue un caballero).
- Las fichas de pescado sólo se pueden conseguir cuando el resultado de los dados coincide con el de un caladero o con los números del lago. No se reciben fichas de pescado por construir un poblado en la costa, ni tampoco por descartar cartas de caballero.

Para combinarlo con *Eventos en Catán*:

- El ladrón se retira: El ladrón se deja fuera del tablero hasta su próximo uso (cuando salga un "7" en los dados o cuando se juegue un caballero).

Para combinar con la variante *El capitán del puerto* se debe jugar hasta 11 puntos de victoria (12 puntos de victoria para el jugador que tenga la "bota vieja").

La campaña

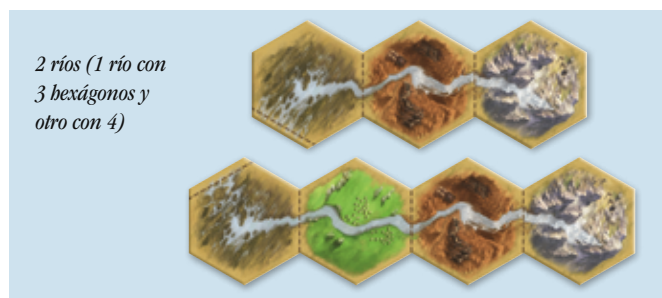
LOS RÍOS DE CATÁN

Mientras que algunos colonos sólo se dedican a pescar, otros construyen poblados al lado de los ríos de Catán porque éstos se han convertido en las principales arterias de la isla. En ellos el comercio florece especialmente, y esto se refleja en la ganancia de oro.

Por esto no es de extrañar que pronto, en ambas orillas de los ríos, se hayan construido carreteras y grandes puentes cruzándolos. Todos quieren ser el colono más rico de la isla. Pero no sucede a menudo que alguien sea el más rico, mientras que es fácil ser pobre. ¿Qué tal te irá a ti?

Duración: aproximadamente de 45 a 60 minutos

Material adicional necesario:



Monedas de oro de valor 1 y 5



12 puentes, 3 de cada color



1 ficha de "Colono más rico"



4 fichas de "Colono pobre"



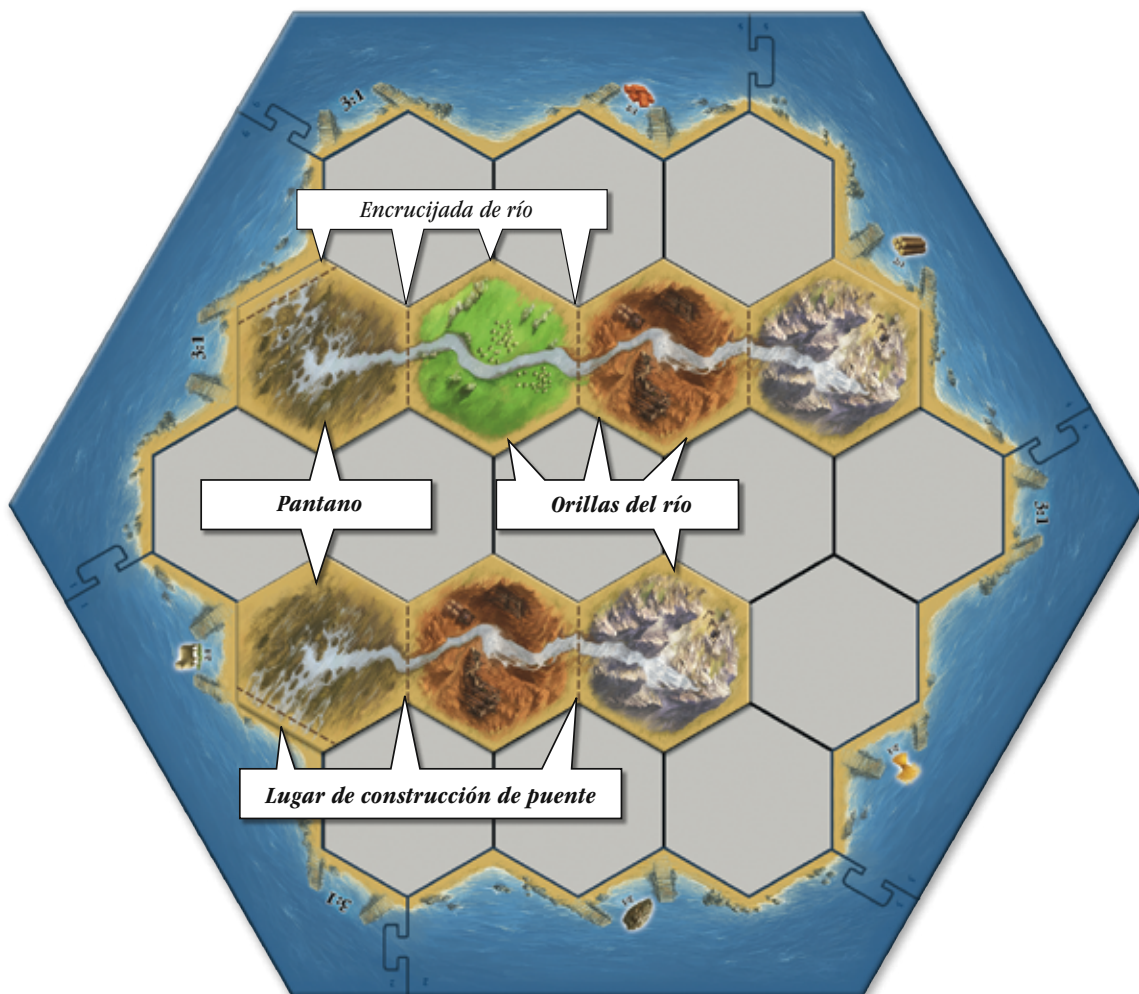
EN QUÉ CONSISTE

Por cada carretera y cada poblado que un jugador construye en los hexágonos de los ríos consigue 1 moneda de oro. Puede cambiar 2 monedas de oro por la materia prima que quiera. El jugador que tenga la mayor cantidad de oro es el colono más rico, lo que le da 1 punto de victoria adicional. ¡Pero cuidado! El que gasta su oro puede fácilmente convertirse en un colono pobre, y con ello perder 2 puntos de victoria.

PREPARATIVOS

Pon el marco y los dos ríos igual que en la siguiente imagen.

- De los hexágonos del juego básico los siguientes no se usan: 2 montañas, 2 cerros, 2 sembrados y 1 desierto. La isla se construye usando los hexágonos restantes.



- En los dos hexágonos de pantanos no se ponen fichas numeradas.
- La ficha con el número “2” se deja aparte. La ficha numerada “A” se pone en cualquier hexágono de costa, y las fichas numeradas restantes se ponen como en el juego básico, en orden alfabético. La ficha “2” (B) no se usa de momento.
- Una vez puestas todas las fichas numeradas, la ficha con el “2” se pone en el hexágono en el que se haya puesto la ficha con el “12”. Este hexágono producirá con las tiradas de “2” y de “12”.
- El ladrón se pone en uno de los dos hexágonos de pantano.
- Las monedas se oro se dejan a un lado del tablero. Al principio de la partida ningún jugador tiene oro.
- Cada jugador tiene 3 puentes de su color.
- Las fichas de “Colono más rico” y “Colono pobre” también se dejan a un lado del tablero.

FASE DE FUNDACIÓN

- Todos los jugadores hacen la fase de fundación como en el juego básico, poniendo dos poblados con una carretera cada uno. Hay las siguientes reglas adicionales:
- No se puede poner una carretera en los lugares de construcción de los puentes. Es decir, las carreteras no pueden atravesar los ríos. Esta regla es válida en general durante toda la partida.
- Por cada carretera que un jugador construye en la orilla de un río recibe 1 moneda de oro.
- Por cada poblado que un jugador construye en una encrucijada de río recibe 1 moneda de oro.

Reparto de las fichas de “Colono más rico” y “Colono pobre”

Así pues, un jugador puede empezar la partida con 4 monedas de oro. Todos los jugadores que después de la fase de fundación tengan la cantidad de oro más pequeña reciben la ficha de “Colono pobre”. Importante: en el caso de que todos los jugadores tengan la misma cantidad de oro, o ningún jugador tenga oro, entonces todos los jugadores recibirían la ficha de “Colono pobre” (menos 2 puntos de victoria).



Si al empezar la partida un único jugador es el que tiene la mayor cantidad de oro, éste recibe la ficha de “Colono más rico”. En caso contrario, esta ficha se deja aparte.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico. Las reglas adicionales se describen a continuación.

REGLAS ADICIONALES

Poblados y carreteras en la orilla del río

Al igual que en la fase de fundación, los jugadores reciben 1 moneda de oro por cada carretera y por cada poblado que construyan al lado de uno de los dos ríos. Al convertir en ciudad un poblado que esté en un hexágono de río, no se recibe oro.

Construcción de puentes

Un puente cuesta 2 de arcilla y 1 de madera. Se tiene que construir a continuación de una carretera o un poblado propio, y sólo se puede construir en uno de los siete lugares de construcción de puente. El jugador que construye un puente consigue 3 monedas de oro. Un puente cuenta para la “Gran ruta comercial” de la misma manera que una carretera, así que se considera

como una carretera más. Cada jugador sólo puede construir 3 puentes. El jugador que use la carta de desarrollo “Construcción de carreteras” no puede construir un puente en lugar de las carreteras.

Colono más rico

Esta ficha vale por 1 punto de victoria adicional. Generalmente está siempre en propiedad del jugador que sea el tenga en solitario la mayor cantidad de oro. Un jugador tendrá que devolver esta ficha si

- otro jugador ha conseguido oro y ahora tiene la misma cantidad de oro o más o
- si el jugador gasta oro y después de ello ya no es el que tiene la mayor cantidad de oro en solitario.

Si un jugador tiene que, por las razones arriba mencionadas, devolver la ficha de colono más rico, la recibe entonces el jugador que en ese momento sea el que tenga la mayor cantidad de oro en solitario. Si no existe tal jugador, entonces la ficha se deja aparte, hasta que haya un jugador que tenga la mayor cantidad de oro en solitario.

Colono pobre

Todos los jugadores que en cualquier momento de la partida tengan la cantidad de oro más pequeña reciben la ficha de “Colono pobre”. Cuando un jugador consigue oro y, por tanto, ya no pertenece al grupo de los jugadores con menos oro, puede devolver la ficha. En el caso de que todos los jugadores tengan la misma cantidad de oro, o ningún jugador tenga oro, entonces todos los jugadores recibirían la ficha de “Colono pobre”. La ficha de “Colono pobre” reduce los puntos de victoria de un jugador en 2 puntos.

El oro

Por 2 monedas de oro un jugador puede, en su turno, comprar 1 carta de cualquier materia prima. Esto puede hacerlo un máximo de 2 veces por turno. El oro que se acaba de obtener en el turno se puede gastar en el mismo turno. El oro se puede obtener también cambiando materias primas: a través del cambio 4:1 con el banco, a través de los puertos propios, o a través del comercio con otros jugadores. El oro, sin embargo, no cuenta como materia prima, así que no se puede robar cuando se mueve el ladrón, ni tampoco hay que devolver la mitad cuando se tiene más de 7 monedas de oro y sale un “7” en los dados.

FIN DE JUEGO

La partida acaba cuando un jugador tiene 10 puntos de victoria en su turno.

CONSEJOS DE JUEGO PARA ESTE ESCENARIO

El desafortunado jugador que tenga la ficha de “Colono pobre” lo tendrá muy difícil para ganar la partida. Así pues, sólo se debería gastar oro para comprar materias primas si con ello se puede construir en el río para conseguir aumentar la reserva propia de oro.

COMBINACIÓN CON VARIANTES:

Este escenario se puede combinar con todas las variantes de esta expansión.

Para combinar con *Catán para dos*:

- Al construir un poblado en un pantano se reciben también dos fichas de comercio.
- El ladrón se pone en uno de los dos pantanos, en vez de en el desierto.

Para combinarlo con *Eventos en Catán*:

- El ladrón se retira: El ladrón se pone en uno de los dos pantanos.

Para combinarlo con la variante *El capitán del puerto* se debe jugar hasta 11 puntos de victoria.

La campaña

LA RUTA DE LAS CARAVANAS

Mientras Catán prospera gracias a sus colonos trabajadores, pescadores y comerciantes, su riqueza también aumenta. Pero no todos los colonos están satisfechos. Para algunos, Catán se ha convertido en un lugar demasiado ruidoso y bullicioso. Para escapar de esta situación se han instalado en un pequeño oasis en el desierto, después de haber expulsado a los ladrones. Ahora tienen la tranquilidad que deseaban, y también disfrutan del aire puro y seco del desierto. Pero pronto notan que en el menú les falta diversión, y también necesitan lana para tejer nueva ropa...

Duración: aproximadamente 60 minutos

Material adicional necesario:

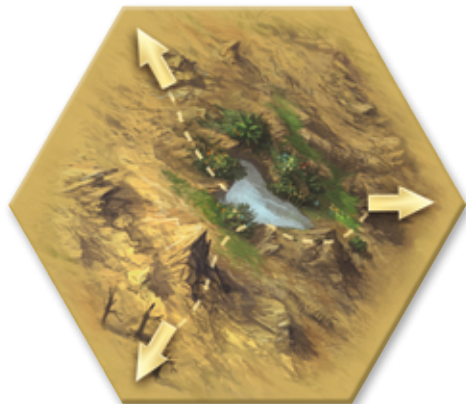


EN QUÉ CONSISTE

En el oasis se han establecido nómadas. Los nómadas necesitan urgentemente lana y cereales, y por ello ofrecen mercancías del desierto. Como los colonos de Catán siempre tienen un par de ovejas de sobra y algunos cereales de más, los nómadas mandan caravanas de camellos para cambiar las materias primas que necesitan. Con los camellos se forman durante la partida tres rutas de caravanas. Todos los poblados y ciudades que estén en la ruta de una caravana valen 1 punto de victoria más. Todas las carreteras que sean paralelas a una ruta de caravanas cuentan como el doble para la "Gran ruta comercial".

PREPARATIVOS

El hexágono de oasis sustituye al desierto. Se pone exactamente en el centro de la isla. La orientación del oasis es indiferente. Los camellos se dejan al lado del tablero como reserva. El ladrón empieza la partida fuera del tablero. Con la primera tirada de "7" se pone en un hexágono cualquiera que tenga una ficha numerada, pero no en el oasis. Después se usa como siempre.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico. Las reglas adicionales se describen a continuación.

REGLAS ADICIONALES

Cuando, después de la fase de fundación, un jugador construya en su turno uno o más poblados, o convierta en su turno uno o más poblados en ciudades, se añadirá al tablero 1 camello (independientemente del número de poblados construidos o convertidos en ciudades) después de una votación previa (ver más adelante).

Colocación de camellos

- Un camello se pone siempre en un camino. Se tiene que poner siempre a continuación del último camello que se haya añadido a una ruta de caravanas. No es posible, entonces, que las rutas de caravanas se crucen.
- Si en el camino en el que se pone el camello ya hay una carretera, el camello se pone al lado de ésta. Si un camello está en un camino sin carretera, y más adelante se construye la carretera, el camello se deja al lado de la nueva carretera.
- **El primer camello de una ruta de caravanas** se tiene que poner en uno de los caminos a los que apuntan en línea recta las flechas del oasis.
- **Para todos los camellos siguientes de una ruta** siempre hay 2 caminos posibles en los que se pueden poner. Sumando las posibilidades de las 3 rutas pueden llegar a existir 6 posibles posiciones para colocar un camello. Los jugadores hacen una votación para decidir en qué posición se pondrá el camello.



Ejemplo 1: Para poner el primer camello hay 3 posibles caminos donde hacerlo.



Ejemplo 2: Se ha puesto un camello en la posición "A". El siguiente camello se puede poner en cualquiera de los 4 caminos marcados con una flecha.

Ronda de votación

Se empieza por el jugador que acaba de hacer su turno y que ha construido un poblado o una ciudad. Después de él todos los jugadores en sentido horario pueden jugar a la vista una o más cartas de lana o cereales. Sólo los jugadores que hayan jugado como mínimo una carta pueden negociar y discutir entre ellos para decidir en qué camino se pondrá el camello.

- Cada jugador tiene tantos votos como cartas haya jugado.
- Si un jugador tiene en solitario más votos que los del resto de jugadores juntos, decide por sí solo dónde poner el camello.
- Si dos o más jugadores tienen la mayoría de votos y se han puesto de acuerdo, pueden decidir dónde poner el camello.
- En el caso de que haya un empate a votos después de que los jugadores se hayan puesto de acuerdo entre ellos, el jugador que decide dónde se pone el camello es el que haya jugado más cartas en solitario.
- Si en el caso anterior ningún jugador ha jugado más cartas que otro y, por tanto, están todos empatados, el jugador que decide dónde se pone el camello es el que acaba de jugar su turno. Incluso aunque no haya jugado ninguna carta en la votación.
- Una vez puesto el camello, todos los jugadores descartan las cartas de lana y cereales que hayan jugado y se devuelven al banco.

Importante: Cada jugador sólo tiene una única oportunidad de jugar cartas. Una vez pasa el turno de la votación al jugador siguiente, ya no se pueden añadir más cartas.

PUNTUALIZACIONES A LAS REGLAS

Fin de una ruta de caravanas

Si ya no hay ningún camino posible para alargar una ruta de caravanas con un camello, esa ruta se considera finalizada. Si la reserva de camellos se agota, las tres rutas de caravanas se consideran finalizadas.

Unión de dos rutas de caravanas

Si dos rutas de caravanas se encuentran en una encrucijada, con el próximo camello que se coloque, se unirán y se convertirán en una única ruta de caravanas.

Camellos en los caminos de la costa y del oasis

Una ruta de caravanas se puede seguir expandiendo también por los caminos de la costa.

Sin embargo, no es posible poner el primer camello de una ruta de caravanas en un camino del oasis. Aunque, en el caso de que una ruta de caravanas haga un “giro” que la lleve de vuelta al oasis, entonces sí que se podría poner un camello en un camino del oasis.

Beneficios de las rutas de caravanas

- Gran ruta comercial
Una carretera que sea paralela a un camello cuenta como dos carreteras. De esta forma, una “Gran ruta comercial” compuesta por menos de 5 carreteras también será válida si su valor total (incluyendo las carreteras de valor doble) es igual o superior a 5.
- Aumenta el valor de los poblados y ciudades
Los poblados y ciudades que estén entre dos camellos valen 1 punto de victoria adicional.

Ejemplo 3 (imagen de la derecha): Durante la partida se han establecido tres largas rutas de caravanas. Un poblado del jugador “blanco” y dos poblados del jugador “azul” valen cada uno 1 punto de victoria adicional porque están entre 2 camellos. Además, 3 de las carreteras del jugador “azul” y una carretera del jugador “blanco” cuentan el doble. En este momento hay 6 posibles caminos (marcados con una flecha) donde se puede colocar un camello.

FIN DE JUEGO

La partida acaba cuando un jugador tiene 12 puntos de victoria en su turno.

CONSEJOS DE JUEGO PARA ESTE ESCENARIO

En el juego básico la lana es normalmente la materia prima que tiene menos importancia. En este escenario la lana cobra mucho más valor, porque con ella se puede decidir una votación a favor propio y con ello se pueden ganar puntos de victoria adicionales. Los cereales también son útiles en las votaciones, pero acostumbran a ser mucho más necesarios para construir que la lana. Por esto, resulta ventajoso poner, durante la fase de fundación, un poblado en un hexágono de pasto, o tener un pasto cerca en el que poder construir alguno de los poblados siguientes.

COMBINACIÓN CON VARIANTES:

Este escenario se puede combinar con todas las variantes de esta expansión.

Para combinarlo con *Catán para dos*:

En las rondas de votación se añadirán dos camellos en lugar de uno:

- El jugador que gana la votación pone los dos camellos. Sin embargo, no puede añadir los dos camellos a la misma ruta, tiene que colocarlos en rutas diferentes.
- En caso de empate, cada jugador colocará un camello. En primer lugar lo hará el jugador que acaba de jugar su turno, y después su oponente.
- Si se manda el ladrón al desierto, en lugar de ello se deja fuera del tablero hasta su próximo uso (cuando salga un “7” o cuando se juegue una carta de caballero).

Para combinarlo con *Eventos en Catán*:

- El ladrón se retira: El ladrón se deja fuera del tablero hasta su próximo uso (cuando salga un “7” o cuando se juegue una carta de caballero).

Para combinarlo con la variante *El capitán del puerto* se debe jugar hasta 13 puntos de victoria.



La campaña

EL ATAQUE DE LOS BÁRBAROS

La prosperidad de Catán no ha pasado desapercibida. Bárbaros sedientos de sangre y ansiosos de botín llegan a las costas de Catán sembrando el caos y la destrucción. Se acabó la paz y la tranquilidad. ¡Nunca se sabe cuándo y dónde atacarán! Al principio son sólo unos pocos, pero pronto son cada vez más y más. Al principio sólo impiden la producción de materias primas, pero si se hacen lo suficientemente fuertes también atacan los poblados y las ciudades con graves consecuencias. Los catanos no se quedan de brazos cruzados y se unen para expulsarlos. Arman caballeros y los mandan a la batalla, pero ¿serán lo suficientemente fuertes?

Duración: aproximadamente de 60 a 90 minutos

Material adicional necesario:

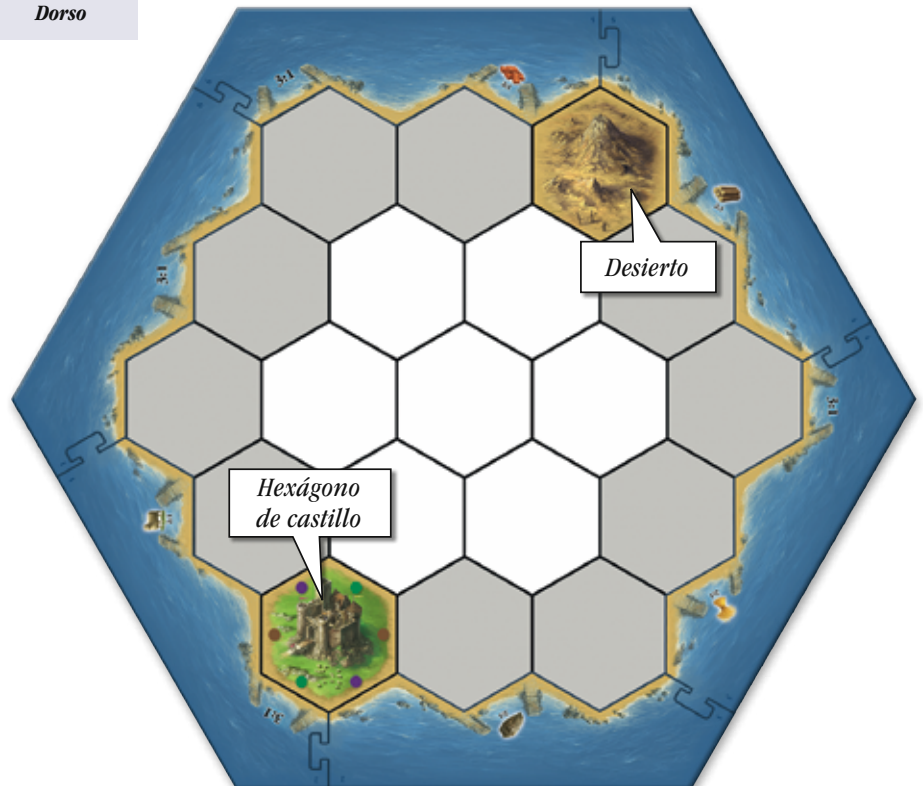


EN QUÉ CONSISTE

A las costas de Catán llegan bárbaros ansiosos de botín. Al principio, su simple presencia provoca miedo y terror. Pero a medida que más y más bárbaros llegan del mar y ocupan los hexágonos de costa, la producción de estos hexágonos queda bloqueada. En el momento en que los bárbaros amenazan también con ocupar los poblados y ciudades de la costa, los Catanos arman caballeros en el castillo y los mandan al combate contra los bárbaros, con un espíritu de colaboración que nunca antes se había visto en Catán.

PREPARATIVOS

- **Montaje del tablero:** Se empieza poniendo el desierto y el castillo tal y como se indica en la imagen inferior. En el círculo exterior marcado en color gris se ponen al azar los hexágonos siguientes boca arriba: 2 bosques, 2 cerros, 3 pastos, 1 montaña y 2 sembrados. Se les llama hexágonos de costa.



- El círculo interior marcado en color blanco se monta al azar con los siguientes hexágonos colocados boca arriba: 1 bosque, 1 pasto, 1 cerro, 2 montañas y 2 sembrados. Uno de los bosques del juego básico no se usa en este escenario.
- **Poner fichas numeradas:** Después de haber montado el tablero, las fichas numeradas se ponen tal y como se muestra en la imagen inferior.
- Cada jugador recibe **6 caballeros** de su color.
- En los hexágonos de costa con el 2 y el 12 se pone en cada uno **1 bárbaro**. Los bárbaros restantes se dejan al lado del tablero.
- Se usan las **cartas de desarrollo** de este escenario. Las cartas de desarrollo del juego básico no se usan.
- El dado de colores se pone en el castillo.
- La carta especial **“Gran ejército de caballería”** no se usa.
- El **ladrón** no se usa y se deja en la caja.



FASE DE FUNDACIÓN

Cada jugador funda primero un poblado y después una ciudad. Una vez fundada la ciudad sólo se cobra 1 carta de materia prima por cada hexágono que toca la ciudad.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico. Las reglas adicionales se describen a continuación.

REGLAS ADICIONALES

1. **Llegan bárbaros a Catán** (cuando un jugador construye un poblado o una ciudad)
2. **Las cartas de desarrollo se juegan inmediatamente** (fase de construcción y comercio)
3. **Armar caballeros** (con la compra de las cartas de desarrollo “Armar caballero” o “Caballero negro”)
4. **Mover caballeros** (al final del turno, después de la fase de construcción y comercio)
5. **Expulsar bárbaros** (después del turno de un jugador)

Llegan bárbaros a Catán

a) Ataque de los bárbaros

- Cada vez que un jugador construye un poblado o una ciudad, justo después de la construcción, se produce un ataque de los bárbaros.
- El jugador hace una pausa en su turno y hace tres tiradas con los dos dados

normales. Si saca un “7” o un resultado que ya haya salido en una de las tiradas anteriores tiene que repetir la tirada (las veces necesarias hasta que haya obtenido tres números diferentes y que ninguno de ellos sea un “7”).

- Después de cada tirada pone 1 bárbaro en el hexágono de costa indicado por el resultado. Si uno de los resultados corresponde a un hexágono de costa en el que ya hay 3 bárbaros (ver a continuación el punto “Hexágono de costa conquistado”), entonces no se pone ningún bárbaro. En este caso no hay que repetir la tirada.

b) Hexágono de costa conquistado

En el momento en que haya 3 bárbaros en un hexágono de costa, se pone boca abajo la ficha numerada.

- Este hexágono no producirá cuando salga su número en la tirada de producción. De la misma manera, como la ficha numerada está boca abajo, en el caso de un ataque de bárbaros no se pueden añadir más bárbaros al hexágono de costa conquistado.
- En los caminos de un hexágono de costa conquistado no se pueden construir carreteras, y en sus encrucijadas tampoco se pueden construir poblados.

c) Los bárbaros conquistan poblados y ciudades

En el momento en que un poblado o una ciudad quedan rodeados por hexágonos de costa que han sido conquistados por los bárbaros, o rodeados por hexágonos de mar y hexágonos conquistados, cuentan también como conquistados y ya no valen ningún punto de victoria.

- Si la ciudad o el poblado tienen un puerto, éste tampoco se puede usar. Para marcar que un poblado o una ciudad han sido conquistados se pone la pieza de lado sobre el tablero en la misma encrucijada que está ocupando.
- El desierto y el castillo no pueden ser conquistados, así que los poblados y ciudades construidos en sus encrucijadas están protegidos contra las conquistas.
- Cuando todos los bárbaros han llegado a Catán, es decir, cuando ya no queden bárbaros al lado del tablero, no se harán tiradas para poner más bárbaros en el tablero.



Ejemplo:

Un jugador hace tres tiradas diferentes (con la excepción del “7”).

- Saca un “3”. Se pone un bárbaro en el hexágono de costa con el número “3” (A).
- Saca un “9”. Se pone un bárbaro en el hexágono de costa con el número “9” (B). Con ello el hexágono tiene 3 bárbaros y se considera como conquistado. La ficha numerada se pone boca abajo. El poblado rojo está conquistado, porque ya no toca ningún hexágono libre. Para marcar que ha sido conquistado se pone de lado.
- Saca un “7”. Repite la tirada.
- Saca un “3”. Tiene que repetir la tirada porque antes ya ha sacado un “3”.
- Saca un “8”. El hexágono con el 8 (C) ya ha sido conquistado (la ficha numerada está boca abajo), así que no se añade ningún bárbaro más.

Con esto el jugador ya ha sacado tres números diferentes (exceptuando el “7”) y ha puesto 2 bárbaros.

La campaña

2. Las cartas de desarrollo se juegan inmediatamente

Cuando un jugador compra una carta de desarrollo tiene que jugarla **inmediatamente** y seguir lo indicado en ella. En su turno un jugador puede comprar tantas cartas de desarrollo como quiera, pero las tiene que usar en el mismo orden en que las haya comprado y en ese mismo turno. Una vez jugadas, las cartas de desarrollo se descartan a una pila aparte. Cuando el mazo de cartas de desarrollo se agota, se mezcla la pila de descartes para formar un nuevo mazo de cartas de desarrollo.

3. Armar caballeros

Se arma un caballero cuando se juega la carta de desarrollo “Caballero fuerte” o la carta “Armar caballero”. El jugador que juega la carta “Armar caballero” toma uno de sus caballeros de su reserva y lo pone en cualquier camino libre (borde del hexágono) del castillo. El jugador que juega la carta “Caballero fuerte” puede poner uno de sus caballeros en cualquier camino libre del tablero.



4. Mover caballeros

Un jugador puede mover todos sus caballeros al final de su turno, es decir, después de la fase de comercio y construcción. Si un jugador ha armado durante su turno algún caballero y lo ha puesto en un camino del castillo, **está obligado** a moverlo de ahí.

Cada caballero puede moverse hasta 3 caminos; si el jugador paga 1 cereal, 1 **caballero** puede moverse hasta 5 caminos. Si el jugador quiere mover más de un caballero 5 caminos, tiene que pagar por cada caballero 1 cereal.

Durante el movimiento se puede pasar por encima de caballeros propios y ajenos, y de ciudades y poblados. Un caballero no puede acabar su movimiento en el mismo camino que otro caballero, sea propio o ajeno. Además, un caballero no puede acabar nunca su movimiento en el hexágono del castillo. Un caballero puede pasar o saltar por encima de carreteras con caballeros propios o ajenos.

5. Expulsar a los bárbaros

a) Buscar victorias contra los bárbaros

Cada vez que un jugador termina su turno se examinan los hexágonos de costa en busca de victorias contra los bárbaros. Se empieza por el hexágono de costa que está a la izquierda del castillo, y en sentido horario se examinan todos los hexágonos. Hay una victoria en un hexágono de costa cuando en los caminos que lo rodean hay más caballeros que bárbaros.

b) Reparto de prisioneros

Los bárbaros derrotados del hexágono de costa se convierten en prisioneros y se reparten entre los jugadores partícipes de la victoria:

- Si un único jugador ha derrotado con sus caballeros a los bárbaros, él toma todos los prisioneros.
- Si varios jugadores han participado con sus caballeros en la victoria contra los bárbaros, **cada** jugador partícipe toma un prisionero. Si no hay suficientes prisioneros para todos hay que tirar con los dos dados normales para decidir qué jugadores se quedan con los prisioneros. Los jugadores (o el jugador) que saquen las tiradas más altas toman cada uno un prisionero. Los jugadores (o el jugador) que se queden sin prisionero, reciben como compensación 3 monedas de oro. En caso de empate se repite la tirada.
- Si después del primer reparto de prisioneros aún queda un prisionero por repartir, éste se lo queda el jugador que tuviera la mayor cantidad de caballeros en el hexágono. Si todos los jugadores están empatados, se hace una tirada para decidir qué jugador se queda el prisionero. El jugador que saque la tirada más alta toma el prisionero. El que pierde, recibe 3 monedas de oro.

Cada 2 prisioneros que tiene un jugador valen por 1 punto de victoria adicional.



Ejemplo: El jugador “rojo” mueve uno de sus caballeros 3 caminos hasta un hexágono conquistado (A). Gracias a este movimiento en ese hexágono hay 4 caballeros contra 3 bárbaros. Los bárbaros son derrotados. Los dos jugadores que han compartido la victoria (rojo y azul) reciben cada uno 1 bárbaro como prisionero. El tercer prisionero lo recibe el jugador rojo porque es el que tiene más caballeros en el hexágono.

c) Si se reconquista un hexágono de costa que estaba ocupado por 3 bárbaros...

... se pone la ficha numerada de nuevo boca arriba. Cuando salga su número en los dados, el hexágono de costa volverá a producir, aunque ahora también puede volver a ser conquistado por los bárbaros.

Todas las ciudades y poblados del hexágono de costa reconquistado se vuelven a poner correctamente, y vuelven a dar su valor en puntos de victoria.



Ejemplo: El poblado rojo (A) se pone correctamente y la ficha numerada (B) se pone de nuevo boca arriba.

d) Determinar la pérdida de caballeros después de la expulsión de los bárbaros

Uno de los jugadores que haya participado en la expulsión de los bárbaros tira el dado de colores y lo pone en el centro del castillo. El color del resultado indica una de las tres direcciones marcadas con los colores verde, violeta o marrón en el castillo. Los caballeros que se encuentren en los caminos que comparten la misma dirección que la indicada por el resultado de la tirada, se pierden. Los caballeros perdidos vuelven a la reserva de su jugador. Por cada caballero perdido, su propietario recibe 3 monedas de oro como compensación.



Ejemplo: Después de expulsar a los bárbaros se tira para determinar qué caballeros se pierden. Sale el color marrón, lo que indica la dirección indicada por las casillas marrones del castillo. Un caballero rojo y otro azul se encuentran en esta dirección. Los propietarios de los caballeros los devuelven a su reserva y cada uno recibe 3 monedas de oro.

Resultado “7” en los dados

El jugador que saque un “7” en su tirada de producción puede robar 1 carta de materia prima (no oro) a un jugador cualquiera. Aunque el ladrón no juega, aún así es válida la regla de que un jugador con más de 7 cartas de materia prima tiene que descartarse de la mitad de ellas.

El oro

Por 2 monedas de oro un jugador puede, en su turno, comprar 1 carta de cualquier materia prima. Esto puede hacerlo un máximo de dos veces por turno. El oro se puede obtener también cambiando materias primas: a través de los puertos propios, o a través del comercio con otros jugadores.

Las cartas de desarrollo “Traición” y “Prisionero”

Gracias al efecto de estas dos cartas se quitan bárbaros de los hexágonos de costa, se ponen en otros hexágonos de costa o ambas cosas a la vez. Si se quita un bárbaro de un hexágono conquistado, es decir, ocupado por 3 bárbaros, se recuperan (se ponen boca arriba de nuevo) los poblados o ciudades que estuvieran conquistados. La ficha numerada se pone de nuevo boca arriba. Este hexágono vuelve a producir hasta que, de nuevo, llegue un tercer bárbaro.

FIN DE JUEGO

La partida acaba cuando un jugador tiene 12 puntos de victoria en su turno.

CONSEJOS DE JUEGO PARA ESTE ESCENARIO

Para salir victorioso de este escenario es importante armar caballeros. Por un lado, los caballeros hacen falta para expulsar a los bárbaros de los hexágonos en los que están los poblados y ciudades propias. Por otro lado, con los caballeros es posible hacer prisioneros que aportan puntos de victoria adicionales. Normalmente no se puede ganar solo, así que se debería de cooperar con los otros jugadores y, si es posible, con los que estén más lejos de la victoria.

COMBINACIÓN CON VARIANTES:

Este escenario se puede combinar con todas las variantes de esta expansión.

Para combinarlo con *Catán para dos*:

1. Un caballero de un color neutral juega como “caballero ajeno” y puede ser usado por ambos jugadores. Tan pronto como un jugador arme su primer caballero toma el caballero ajeno y lo pone en un camino del castillo. En su turno, un jugador mueve primero sus caballeros y después mueve el caballero ajeno. El caballero ajeno se queda en el tablero durante toda la partida. No se pierde después de expulsar a los bárbaros, aunque el camino en el que esté haya salido indicado por el dado de colores.
2. Cuando un jugador construye un poblado propio y después construye el poblado para el jugador neutral, tiene que hacer las tiradas de bárbaros independientemente para cada uno: primero por el suyo propio y después por el poblado neutral.
3. Como no hay ladrón, se puede mover un bárbaro gastando 1 ficha de comercio si se tiene menos o la misma cantidad de puntos de victoria, o gastando 2 fichas de comercio si se tiene más puntos de victoria.
4. Si después de expulsar a los bárbaros no hay suficientes prisioneros para todos los participantes y el caballero ajeno ha sido también participe de la expulsión, su tirada se considera siempre que es 3. Es decir, no es necesario hacer una tirada por el caballero ajeno.
5. Como compensación en el caso de la pérdida de un caballero se recibe en lugar de 3 monedas de oro, 2 monedas de oro y 1 ficha de comercio.

Para combinarlo con *Eventos en Catán*:

En este escenario no hay ladrón y tampoco hay “Gran ejército de caballería”. Por ello, los siguientes eventos tienen un efecto diferente:

- **Asalto del ladrón:** Los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima tienen que descartar la mitad. El jugador que ha revelado la carta roba de un jugador a su elección 1 carta al azar.
- **El ladrón se retira:** Como no hay ladrón, este evento no tiene ningún efecto.
- **Conflicto:** Si un único jugador tiene la mayor cantidad de caballeros sobre el tablero, roba de un jugador a su elección 1 carta al azar.

Para combinarlo con la variante *El capitán del puerto* se debe jugar hasta 13 puntos de victoria.

Catán
El juego de dados

¿Son los dados un juguete del diablo?

¡No, en absoluto! Sin embargo, en esta nueva variante de Catán hay que jugar diabólicamente, y sólo está prohibido el mal humor. ¡Se tiran seis dados para construir carreteras, poblados y caballeros!

Así pues, la suerte tiene su límite, pero no la diversión. ¡Prueba tu suerte con los dados!

La campaña

MERCADERES Y BÁRBAROS

Los bárbaros han sido expulsados, y regresa la paz. Ahora hay que reparar, lo más rápidamente posible, los daños que han causado. El castillo en el que se reúne el Consejo de Catán quedó muy dañado, pero la reconstrucción está muy avanzada. Sólo faltan por acabar las coloridas vidrieras y las nuevas estatuas de mármol. Hay que ir a buscar el mármol a la cantera, hay que transportar arena a la fábrica de vidrio, hay que llevar el vidrio al castillo y, además, hacen falta herramientas.

Debido a esto hay mucho tráfico en las carreteras de Catán. Naturalmente, tú también estás ahí, porque cada transporte se paga con oro puro. Tan sólo algunos de los bárbaros que aún quedan en la isla entorpecen este desarrollo. Están esperando... ¡a ti!

Duración: aproximadamente 90 minutos

Material adicional necesario:

3 hexágonos (hexágonos de destino)



36 fichas de mercancía



Anverso

Dorso

4 carromatos, en los colores de los jugadores



3 bárbaros



20 cartas de carromato



Portada

Anverso en el color del jugador

Dorso

40 monedas de oro



26 cartas de desarrollo



Portada

Anverso

Dorso

EN QUÉ CONSISTE

Hay que restaurar el castillo para que luzca en todo su esplendor. Para ello hacen faltan láminas de vidrio para las vidrieras, así como mármol para las estatuas y los interiores. La tarea de los jugadores es transportar vidrio y mármol hasta el castillo, así como suministrar la fábrica de vidrio con arena y llevar herramientas a la cantera. Cada transporte entregado se paga con oro, y cuenta además como 1 punto de victoria. El primer jugador en conseguir 13 puntos de victoria será el ganador.

Hay tres hexágonos nuevos que sirven como hexágono de destino para los transportes de mercancías.



El castillo

El castillo necesita mármol y vidrio para su restauración. La berrería fabrica herramientas y la arena se consigue en el río.



Cantera de mármol

La cantera de mármol necesita herramientas, y proporciona mármol y arena (del río).

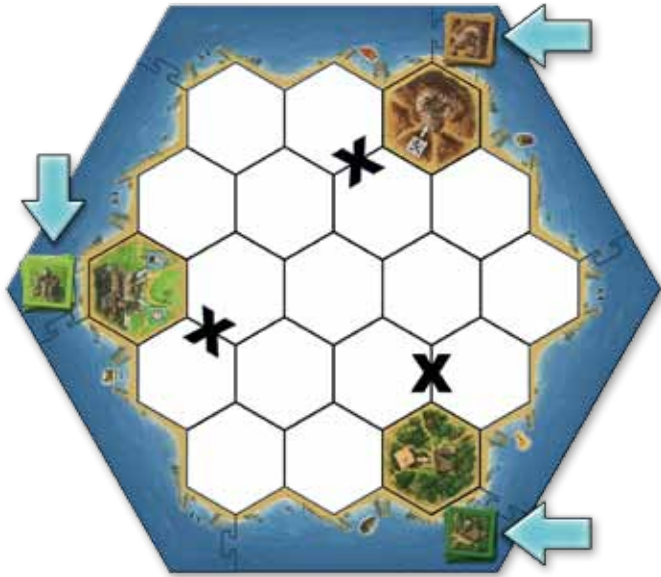


Fábrica de vidrio

La fábrica de vidrio necesita arena. Proporciona vidrio y herramientas (de la berrería).

PREPARATIVOS

- Se pone el marco. Los tres hexágonos de destino se ponen tal y como se indica en la imagen. Los tres lados de mar de los hexágonos de destino tienen que estar en contacto con los lados de mar del marco. De los hexágonos del juego básico no se usa el desierto, 1 sembrado y 1 pasto. Los hexágonos restantes se ponen al azar.



- En los 3 hexágonos de destino no se ponen fichas numeradas. No se usan ni el “2” ni el “12”. Las fichas numeradas restantes se ponen en orden alfabético como en el juego básico. No se usa la ficha “B” con el número “2” ni la ficha “H” con el número “12”. Los hexágonos de destino se saltan al poner las fichas de número.
- Las fichas de mercancía se ordenan según la imagen de los edificios. De esta manera se crean tres pilas. Cada pila se mezcla y se pone con la cara del edificio boca arriba, al lado del correspondiente hexágono de destino (ver flechas en la imagen superior).
- Los tres bárbaros se ponen en los caminos marcados con una X en la imagen superior.
- No se usan las cartas de desarrollo del juego básico. En su lugar, se juega con las cartas de desarrollo de este escenario.
- Cada jugador empieza la partida con 5 monedas de oro.
- Las cartas de carromato se ordenan según el color del marco de su anverso. De esta manera se forman 4 mazos con 5 cartas cada uno. Cada jugador recibe el mazo de cartas de su color. Los jugadores tienen que organizar su mazo de tal manera que las cartas queden con el dorso hacia arriba y estén ordenadas de 1 a 5 de arriba a abajo. Cada jugador roba la primera carta de carromato de su mazo, le da la vuelta y la pone al lado de éste (ver imagen).



- El ladrón no se usa y se deja en la caja.
- En este escenario no se dan puntos de victoria adicionales por la “Gran ruta comercial”, así que su carta especial no se usa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega de acuerdo a las reglas del juego básico. Las reglas adicionales se describen a continuación.

FASE DE FUNDACIÓN

Cada jugador funda primero un poblado y después una ciudad. Después de construir la ciudad, el jugador pone su carromato al lado de ésta. Una vez fundada la ciudad sólo se cobra 1 carta de materia prima por cada hexágono que toca la ciudad.

LOS HEXÁGONOS DE DESTINO

En el centro de cada uno de los 3 hexágonos de destino hay una encrucijada central con un edificio.

Hay cuatro caminos que llevan hasta el edificio. Las reglas siguientes se aplican a todos los hexágonos de destino:

En sus caminos se pueden construir carreteras normalmente.

En la encrucijada central de un hexágono de destino (A) no se puede construir ningún poblado.

En los tres lados de un hexágono de destino (B) que dan al mar no se pueden construir carreteras.

Se pueden construir poblados y ciudades en las cuatro esquinas (encrucijadas) de un hexágono de destino, pero se debe respetar la regla de la distancia.



Ejemplo:

En tres de los cuatro caminos del hexágono de destino hay carreteras del jugador azul y del jugador rojo. En la encrucijada central (A) no se puede construir nunca un poblado. En los tres caminos (B) de las orillas del hexágono de destino no se pueden construir carreteras.

FASE DE MOVIMIENTO

Al final de su turno, es decir, después de la fase de construcción y comercio, un jugador puede mover su carromato. Para ello se aplican las reglas siguientes:

1. Movimiento del carromato

- El carromato se mueve por los caminos de una encrucijada a otra. Mover de una encrucijada a otra adyacente cuesta 1 o más puntos de movimiento.
- Al principio de la partida cada jugador tiene 4 puntos de movimiento para mover su carromato. La cantidad de puntos de movimiento se puede aumentar mejorando el carromato.
- Mover el carromato por un camino (sin carretera) cuesta 2 puntos de movimiento. Si se mueve por una carretera propia sólo cuesta 1 punto de movimiento. Si se mueve por una carretera de otro jugador también cuesta sólo 1 punto de movimiento, pero hay que pagar un peaje de 1 moneda de oro por su uso al propietario.
- Un bárbaro en un camino o en una carretera aumenta el coste del movimiento en 2 puntos adicionales (ver punto 5a).

La campaña

- Si un jugador necesita más puntos de movimiento para mover a una encrucijada adyacente que los puntos de movimiento que le quedan, entonces los pierde. Si un jugador ha llegado con su carromato a un hexágono de destino el movimiento termina; los puntos de movimiento que le sobran se pierden. No es obligatorio gastar todos los puntos de movimiento.
- Gastando 1 cereal (no se puede gastar más de 1 cereal por turno) se consiguen 2 puntos de movimiento adicionales para el movimiento del carromato. Esto también se puede hacer después de haber movido el carromato de la forma normal.
- No hay límite a la cantidad de carromatos que puede haber a la vez en una encrucijada.

2. Determinar el primer destino y los destinos siguientes

Cada jugador puede elegir como destino de su **primer** movimiento con su carromato uno cualquiera de los tres hexágonos de destino.

Cuando llega por primera vez a un hexágono de destino no recibe ningún pago en oro (ver punto 3. Entrega de mercancía) porque aún no tiene ninguna ficha de mercancía para entregar. Una vez esté en el hexágono de destino, toma la primera ficha de mercancía de la pila del hexágono de destino y le da la vuelta. En el dorso hay indicada una mercancía. Hay 4 mercancías diferentes:



Cada ficha de mercancía puede mostrar una de las mercancías que se producen en el correspondiente hexágono de destino.



El jugador deja la ficha de mercancía boca arriba delante de él, mostrando la mercancía. Tiene que llevar su carromato al hexágono de destino en el que se necesita esa mercancía. Si su carromato, por ejemplo, se encuentra en el hexágono de destino de la fábrica de vidrio y roba una ficha de mercancía de vidrio, tiene entonces que ir con su carromato al hexágono de destino del castillo.

Un jugador sólo puede hacer una entrega de mercancía a la vez. Hasta que no haya hecho la entrega no puede robar una nueva ficha de mercancía.

3. Entrega de mercancía

Cuando un jugador llega con su carromato al hexágono de destino (a la encrucijada con el edificio) correspondiente a la ficha de mercancía que tiene se considera que ha entregado la mercancía.

El jugador da la vuelta a la ficha de mercancía (de forma que quede a la vista la ilustración del edificio). Ahora la ficha cuenta como 1 punto de victoria. Según su carta de carromato actual, puede recibir adicionalmente entre 1 y 5 monedas de oro como pago.

Como última acción de su turno, roba una nueva ficha de mercancía de la pila del hexágono de destino.

La mercancía de esta ficha determina su próximo destino.

4. Mejorar el carromato

El carromato del jugador representa realmente una caravana de transporte. Las cartas de carromato indican las características de la caravana y sus valores. En la carta de carromato que se muestra abajo se puede ver que el carromato tiene 5 puntos de movimiento (A) y 2 monedas de oro como pago por cada entrega de mercancía (B). Se indica también que para expulsar a un bárbaro es necesaria una tirada de "6" (C).



Para mejorar su carromato, el jugador paga durante su fase de comercio y construcción las materias primas indicadas en el dorso de la carta de carromato que ahora tiene boca abajo. Gira la carta, la pone encima de la carta anterior que estaba boca arriba y a partir de ese momento usa los datos de la nueva carta. Si un jugador llega a la **carta de carromato 5**, esta última carta cuenta también como 1 punto de victoria adicional (como indica el símbolo en la esquina superior izquierda).

5. Los bárbaros

a) Mover por encima de un bárbaro

Si un jugador quiere mover con su carromato por un camino o una carretera en la que haya un bárbaro, necesita para ello 2 puntos de movimiento adicionales (camino + bárbaro = 4 puntos de movimiento, carretera + bárbaro = 3 puntos de movimiento). Si un jugador no tiene puntos de movimiento suficientes para mover por encima del bárbaro, puede elegir **entre** perder los puntos de movimiento que aún no haya gastado y quedarse en la encrucijada inmediatamente anterior al bárbaro o gastar los puntos de movimientos restantes para ir en otra dirección.

b) Expulsar bárbaros

A partir de la carta de carromato "2" los jugadores pueden intentar expulsar a un bárbaro. Para ello el jugador se queda con su carromato en la encrucijada delante del bárbaro y tira con un dado. Si saca uno de los números que están indicados en su carta de carromato actual, puede mover el bárbaro a cualquier otro camino o carretera, y puede mover su carromato el resto de puntos de movimiento que le queden. Si saca otro número sólo le quedan las posibilidades descritas en el punto a). Si un jugador que expulsa un bárbaro lo pone en la carretera de otro jugador, no le roba ninguna carta de materia prima.

Importante:

Está permitido construir una carretera en un camino que está bloqueado por un bárbaro.

En cada carretera, o en cada camino, sólo puede haber 1 bárbaro.

6. Resultado "7" en los dados

El jugador que saca un "7" en la tirada de producción mueve 1 de los 3 bárbaros que esté en un camino o en una carretera. Si mueve un bárbaro a una carretera, puede robar 1 carta de materia prima (no oro) al propietario de la carretera. Aunque el ladrón no está en juego, se aplica la regla de que los jugadores con más de 7 cartas de materia prima tienen que descartarse de la mitad de ellas.

7. Resultado de “2” o “12”

Si un jugador saca un “2” o un “12”, ignora el resultado y repite la tirada.

8. El oro

El oro es importante porque es necesario para pagar el peaje por el uso de las carreteras ajenas.

Por 2 monedas de oro un jugador puede, en su turno, comprar 1 carta de cualquier materia prima. Esto puede hacerlo un máximo de 2 veces por turno. El oro, sin embargo, no cuenta como materia prima, así que no se tiene en cuenta cuando en la tirada de producción sale un “7”. El oro se puede obtener también cambiando materias primas: a través del cambio 4 a 1 con el banco, a través de los puertos propios, o a través del comercio con otros jugadores.

FIN DE JUEGO

La partida acaba cuando un jugador tiene **13 puntos de victoria o más** en su turno.

CONSEJOS DE JUEGO PARA ESTE ESCENARIO

Aunque en este escenario no hay puntos de victoria adicionales por la “Gran ruta comercial”, la construcción de carreteras es importante. Cuantas más carreteras propias puedas usar para mover tu carromato de un hexágono de destino a otro, más rápido podrás transportar las mercancías y menos oro tendrás que gastar en peajes por el uso de las carreteras de los otros jugadores. Procura tener siempre oro suficiente, porque si no, puedes encontrarte con tu carromato entre carreteras de otros jugadores, y sin oro para los peajes no puedes continuar. Si ningún jugador usa tus carreteras y, por tanto, no consigues oro de los peajes tienes la posibilidad de comerciar con el resto de jugadores para conseguir oro, o, en caso de emergencia, puedes cambiar materias primas con el banco para conseguirlo.

Pruebas de juego y ayuda en el desarrollo de la expansión:

TM Spiele GmbH

con Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer y Fritz Gruber

Catan GmbH

con Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber y Arnd Beenen

Oliver y Petra Sack

con Katharina Sack, Yannick Sack y Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

con Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser y Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

con Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind y Oliver Lehmann

Daniel Stehli

con Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner y Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

con Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff y Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

con Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich y Guido Heinrich

Dietmar Stadler

con Sylvia y Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe y Meike y Julia Stadler

y **Sebastian Rapp**

COMBINACIÓN CON VARIANTES:

Este escenario se puede combinar con todas las variantes de esta expansión.

Para combinarlo con *Catán para dos*:

- Cuando un jugador mueve por las carreteras de un jugador neutral paga al banco la mitad del oro que gasta por el movimiento de su carromato, y la otra mitad se la da a su oponente (antes de hacer el pago se redondea hacia abajo).
- En vez de mandar el ladrón al desierto pagando una 1 ficha de comercio, se mueve un bárbaro a un camino (no a una carretera).
- Por un poblado en un hexágono de destino se recibe 1 ficha de comercio.

Para combinarlo con *Eventos en Catán*:

- En este escenario no se usa el ladrón ni la “Gran ruta comercial”, así que los siguientes eventos tienen un efecto diferente:
- Asalto del ladrón: los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima tienen que descartar la mitad. Mueve un bárbaro a un camino o a una carretera. Si mueves el bárbaro a una carretera robas 1 carta de la mano del propietario.
- El ladrón se retira: Como no se usa el ladrón, este evento no tiene ningún efecto.
- Terremoto: Mover por una carretera que se tenga que reparar cuesta, como en los caminos, 2 puntos de movimiento.

Para combinarlo con la variante *El capitán del puerto* se debe jugar hasta 14 puntos de victoria.

CRÉDITOS

© 2010 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Licenciatario: Catan GmbH, www.catan.com

Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobber

Redacción: TM-Spiele, Sebastián Rapp

Créditos de la edición en español:

Producción editorial: Joaquim Dorca y Xavi Garriga

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny

Todos los derechos reservados

FABRICADO EN ALEMANIA

MMXI

Klaus Teuber

CATAN

CIUDADES Y CABALLEROS



“Ciudades y Caballeros” es la aventura más emocionante que pueden disfrutar los jugadores experimentados de Catán.

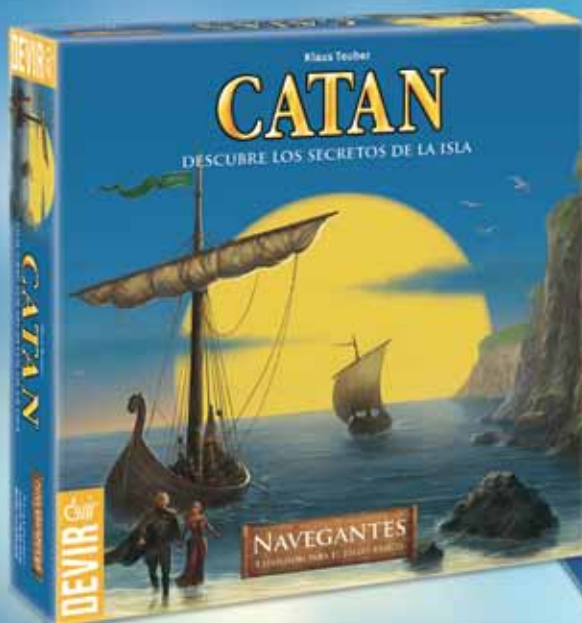
Hordas de bárbaros se aproximan inexorablemente y amenazan con atacar Catán. Los jugadores han de procurar tener preparados a sus caballeros para, todos juntos, combatir a los bárbaros.



Klaus Teuber

CATAN

NAVEGANTES



La expansión “Navegantes” aporta aún más variedad a Catán. A través de los ocho escenarios incluidos, los jugadores aprenden a navegar en barco y parten desde la isla de Catán que ya conocen. En primer lugar se dirigen desde Catán a los islotes vecinos. Más adelante se añaden elementos de comercio y de descubrimiento, hasta que al final se puede llegar a construir las maravillas catanas y empezar la lucha contra las amenazadoras fortalezas pirata. Con las posibilidades nuevas que brindan los barcos, los jugadores tienen la oportunidad de crear su propio mundo: formado por muchos pequeños islotes, o por tan sólo algunas pocas grandes islas, ya sea construyéndolo completamente al azar, o con algunas zonas ya conocidas y otras desconocidas que habrá que descubrir.



Diversión de juego sin límites y, por supuesto, combinable con las otras expansiones.