



Klaus Teuber

CATAN

Con esta
ampliación
podrás jugar a

“Navegantes”

con cinco
o seis
jugadores.

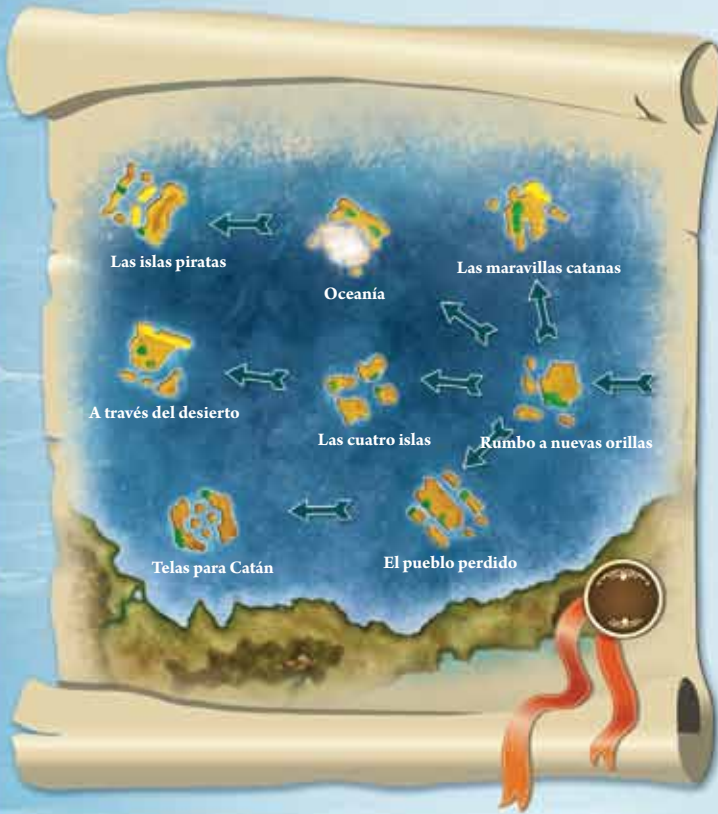


Las expediciones navales de Catán

Descubre la sensación de navegar en Catán recreando sus expediciones navales históricas.

En el mapa inferior se muestran los 8 lugares que podrás visitar durante las expediciones.

¡Vive la historia de Catán! La campaña se compone de 8 escenarios. Los cuatro primeros escenarios sirven como introducción a las reglas básicas de esta expansión y, por tanto, son más fáciles de jugar. Los escenarios 5 a 8 añaden nuevas reglas y son un poco más complejos. Por ello, se recomienda jugar los escenarios en el orden indicado. El escenario 9 está pensado para que se pueda jugar libremente, utilizando tus propias ideas.



COMPONENTES

1 plantilla troquelada con 6 piezas de marco
4 plantillas troqueladas con 30 hexágonos
y 77 fichas:

19 de mar
2 de cerro
2 de montaña
1 de sembrado
1 de bosque
1 de pasto
2 de río aurífero
2 de desierto
10 fichas de puerto
10 fichas numeradas
57 fichas catán

60 barcos de 4 colores (15 de cada color)

1 pirata (balsa de color gris)

1 reglamento

Sobre la edición con figuras de plástico de los juegos de Catán

La serie de juegos de “Catán” ha conocido tres ediciones diferentes en español. En la primera edición las piezas del juego están fabricadas en madera. Después de esta edición, apareció otra (segunda edición en español) en la que las figuras son de plástico.

La edición que tienes ahora en las manos (tercera edición en español) se ha rediseñado gráficamente de nuevo en 2010. Pero, aparte de esto, tiene los mismos componentes en plástico que la segunda edición y es compatible con ella.

En conclusión, el juego básico y las ampliaciones y expansiones de la tercera edición son compatibles con la segunda edición y viceversa, porque comparten los componentes de plástico, pero no con la primera edición de piezas de madera.

NAVEGANTES

EXPANSIÓN PARA EL JUEGO BÁSICO

ATENCIÓN: En esta reedición de Catán los dorsos de los hexágonos de las expansiones y ampliaciones no son diferentes de los dorsos de los hexágonos del juego básico. El motivo de esto es que en algunos escenarios los hexágonos de terreno empiezan colocados boca abajo y los dorsos podrían dar información sobre qué tipo de terreno son. Puedes saber a qué expansión o ampliación corresponde un hexágono por la marca de su anverso. Los hexágonos de esta expansión están marcados con una S (del alemán "Seefahrer").

REGLAS DE JUEGO

Reglas de navegantes

Se juega aplicando las reglas de la caja básica de "Catán", a las que se añaden desde ahora las reglas de "Navegantes". Algunos escenarios incluyen reglas especiales que se detallan en su descripción.

A) Componentes y montaje de un escenario

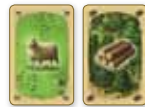
Para todos los escenarios es necesario disponer de la caja básica de "Catán". En la descripción de cada escenario, en la sección "componentes", se indican exactamente las piezas necesarias. Entre otras, necesitarás las piezas de marco de mar del juego básico.

- Coloca las piezas de marco como se indique en la imagen correspondiente al escenario.

Las 6 piezas de marco del juego básico se colocan con el dorso boca arriba (al revés de como se colocan normalmente en el juego básico), porque en este lado no hay ningún puerto impreso.

- Coloca las hexágonos de terreno y de mar dentro del marco, como se indique en la ilustración.
- Coloca las fichas numeradas en los hexágonos de terreno, como se indique en la ilustración.
- Para indicar los puertos se usan las fichas de puerto de "Navegantes". En la descripción del escenario se especifica si las fichas de puerto se colocan según indique la ilustración o si se colocan al azar:
 - Antes de la partida se mezclan las fichas de puerto que hagan falta para el escenario y se ponen en una pila boca abajo.
 - A continuación, se toma de la pila la primera ficha de puerto y se coloca al azar en uno de los lugares indicados del tablero. Se repite el proceso hasta que se agote la pila y, por último, se les da la vuelta a todas las fichas de puerto.

B) Construcción y uso de los barcos



1. Construcción de barcos

- Construir un barco tiene un coste de 1 de lana (para la vela) y 1 de madera (para el casco). Como recordatorio, este coste está indicado en el marco. Los barcos cumplen una función similar a las carreteras (es decir, no se mueven "navegando" por el tablero), pero en algunos casos se pueden **trasladar** una vez colocados (a diferencia que las carreteras).
- Los barcos se pueden colocar en el límite de dos hexágonos de mar (mar abierto) o sobre un camino que trascurra entre un hexágono de mar y un hexágono de terreno (costa). (Ilustración A).
- Los barcos se pueden construir:
 - A continuación de un poblado o ciudad propio (ilustraciones A y B) y/o
 - A continuación de un barco propio. Se permite crear bifurcaciones (ilustración C).
- Se han de tener en cuenta estas dos limitaciones:
 - En el límite de dos hexágonos de mar (en mar abierto) sólo se puede colocar 1 barco.
 - En un camino en la costa se puede colocar **tanto 1 barco como 1 carretera**, pero no las dos cosas a la vez.



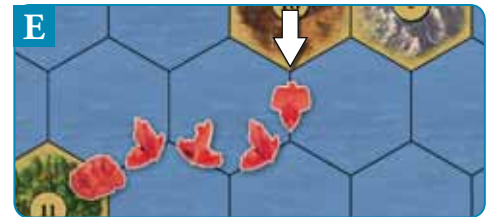
No se puede colocar un barco justo a continuación de una carretera propia, o colocar una carretera justo a continuación de un barco propio (ilustración D). Para poder continuar una carretera con un barco (o viceversa) el jugador debe construir primero un poblado a continuación de la carretera, y desde el poblado, construir un barco (o viceversa).



2. Funcionamiento de los barcos

Los barcos cumplen en el mar la misma función que las carreteras en los terrenos:

- Un barco conecta dos encrucijadas adyacentes.
- Varios barcos, colocados uno a continuación del otro (una "ruta marítima"), conectan encrucijadas de terreno separadas por el mar.
- Una ruta marítima que parta de un poblado/ciudad propio y que llegue hasta otro hexágono de terreno diferente permite crear en él un nuevo poblado (se han de tener en cuenta las reglas habituales de construcción de poblados). Desde ese nuevo poblado, se puede continuar por los hexágonos de terreno mediante carreteras o descubrir otros terrenos empezando una nueva ruta marítima (ilustración E).



En este ejemplo (ilustración E) se alcanza una isla vecina, donde se puede construir un nuevo poblado.

3. Fase de fundación

Si durante la fase de fundación, un jugador construye un poblado en la costa, puede construir a continuación de ese poblado un barco en lugar de una carretera. Esto puede tener sentido si el jugador tiene la intención de adentrarse en el mar tan pronto como sea posible.

4. Traslado de barcos

Los barcos colocados uno a continuación del otro forman rutas marítimas.



- Una ruta marítima que conecta dos poblados y/o ciudades propios es una **ruta marítima cerrada** (ilustración F).
- Una ruta marítima que no conecta dos poblados/ciudades es una **ruta marítima abierta** (ilustración E).

El barco más adelantado de una ruta marítima abierta se puede retirar y trasladar a otro lugar, siempre que la nueva ubicación sea válida según las reglas de construcción de barcos.

No se puede trasladar ningún barco de una ruta marítima cerrada. Esta regla también se aplica cuando un jugador ajeno construye un poblado en una encrucijada de una ruta marítima cerrada de otro jugador. Se considera que el poblado del jugador ajeno interrumpe la ruta marítima a efectos de que sea válida o no como Gran ruta comercial (ver más adelante), pero no interrumpe la ruta marítima cerrada a efectos de considerar conectados los dos poblados/ciudades. Aunque la ruta comercial queda interrumpida, la vía marítima continúa cerrada.

Durante su turno, un jugador sólo puede trasladar 1 barco. Sin embargo, no se puede trasladar un barco que se haya construido en ese mismo turno. Si el jugador puede elegir entre varias posibilidades (varias rutas marítimas o varias nuevas ubicaciones posibles) puede decidir libremente el barco que quiere trasladar y adónde hacerlo.



Ruta marítima abierta: Se puede trasladar el barco más adelantado siempre y cuando no haya sido construido en el mismo turno. Se podría trasladar a los lugares indicados con una "x".

C) Barcos y carreteras

1. La Gran ruta comercial

Para determinar el jugador que tiene la "Gran ruta comercial" ahora se tienen en cuenta también los barcos, además de las carreteras. El jugador que tenga la ruta consecutiva más larga de carreteras y/o barcos que no esté interrumpida por un poblado o una ciudad de otro jugador, consigue la carta especial "Gran ruta comercial". **Atención:** los barcos sólo cuentan como conectados con las carreteras cuando hay un poblado o ciudad entre medias.



El jugador rojo tiene la Gran ruta comercial con sus 4 barcos y 2 carreteras. Para que la ruta tuviera una longitud total de 8 (contando carreteras y barcos) tendría que construir un poblado en la encrucijada marcada con una flecha, entre la carretera y el barco.

2. Carta de progreso "Construcción de carreteras"

Al jugar una de estas cartas se puede elegir entre estas tres opciones: construir 2 carreteras gratis, 2 barcos gratis, o 1 carretera y 1 barco gratis.

D) Fichas catán

Según el escenario, las fichas catán cumplen funciones diferentes. Se pueden usar como puntos de victoria especiales, servir como indicadores o como ayuda para llevar el control de los objetivos conseguidos.



E) El pirata

Uno de los componentes de esta ampliación es una balsa de color gris: ¡el pirata! En algunos escenarios se juega **sólo** con el pirata, y en otros con el pirata **y también** con el ladrón.



Escenarios con el pirata

El pirata empieza la partida colocado en el hexágono de mar marcado con una "x" en la descripción del escenario. Se mueve cuando un jugador saca un "7" en los dados, o cuando se juega una carta de caballero. El pirata se coloca en el **centro** de los hexágonos de mar, no en las **encrucijadas**.

El jugador que tiene que mover el pirata puede elegir en qué hexágono de mar lo coloca. A continuación se aplican las siguientes reglas:

- El jugador roba una carta de materia prima a otro jugador que tenga un barco en uno de los lados de ese hexágono de mar. Si varios jugadores tienen barcos en el hexágono, puede elegir a cuál de ellos quiere robar.
- Mientras el pirata esté en un hexágono de mar, no se pueden construir ni trasladar barcos en las zonas de mar abierto que lo rodean (esto es, en los 6 lados del hexágono). El resto de barcos no se ven afectados por esta regla.

Escenarios con el pirata y el ladrón

El ladrón empieza la partida colocado en el hexágono indicado en cada escenario.

- Si un jugador saca un "7" en los dados, puede elegir si mueve al pirata o bien al ladrón. Siempre **se debe** mover una de las dos figuras.
- El ladrón se puede mover a cualquier hexágono de terreno, aunque éste se encuentre separado por el mar del hexágono de terreno en el que se encuentra. Por lo demás, se aplican las reglas del juego básico de "Catán". El movimiento del pirata se explica en la sección anterior.
- Si un jugador juega una carta de caballero puede mover el ladrón o el pirata, siguiendo las reglas descritas anteriormente.

F) Nuevo hexágono de terreno: RÍO AURÍFERO

En esta expansión se añade un nuevo tipo de hexágono de terreno: el río aurífero. En él se produce oro, que es una nueva materia prima.



- El oro sólo existe como moneda de cambio, no hay cartas de materia prima de "oro".
- Si al tirar los dados sale el número de un hexágono de río aurífero, los jugadores que tengan poblados en el hexágono obtienen 1 carta de materia prima a su elección.
- Si un jugador tiene una ciudad en el hexágono de río aurífero, obtendrá 2 cartas de materia prima, que podrán ser a su elección iguales o diferentes.

G) Fin de juego

La partida acaba en el turno en que un jugador tenga el número de puntos de victoria indicados en el escenario. Para ganar, el jugador tiene que tener la cantidad requerida de puntos de victoria cuando llegue su turno, o conseguir llegar durante su turno a esa cantidad de puntos de victoria.

2. PREPARATIVOS

CONSEJO IMPORTANTE

El montaje del marco es muy fácil si las piezas de marco de "Catán" se insertan desde arriba en las piezas de marco de "Navegantes". Si se hace al revés hay que hacer más fuerza y las piezas del marco pueden resultar dañadas.



Después de un largo viaje, los colonos llegaron a Catán y fundaron sus primeros poblados. No tardaron en construir puertos y en ellos desarrollaron barcos capaces de navegar por mar abierto. Algunos osados catanos se aventuraron en los océanos. No pasa mucho tiempo hasta que empiezan a correr rumores de la existencia de islotes no muy lejos de

1. COMPONENTES

Isla principal:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	9	-	-	3	2	2	4	3	23	
Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-
Islotes:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	4	-	2	1	2	2	1	-	12	
Fichas numeradas											Total
	Cantidad	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1

Puertos:
5 puertos especiales
3 puertos 3:1

Componentes adicionales:
18 fichas catán

Si van a jugar cuatro jugadores, la isla principal se monta según las reglas del juego básico. Si van a jugar tres jugadores, entonces la isla principal se monta según la ilustración de esta página. Los islotes, que en las ilustraciones están rodeados con un marco más oscuro, se montan según la ilustración.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores fundan sus dos poblados iniciales, con sus carreteras correspondientes, en la isla principal, siguiendo las reglas del juego básico. Si un jugador construye un poblado en la costa, puede construir un barco en vez de una carretera, lo que le permitirá adentrarse en el mar tan pronto como sea posible

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza colocado en el desierto (en una partida de 3 jugadores, como no hay desierto, empieza en el cerro con el 12). El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una "x".

Catán, e incluso se comenta que en algunos se puede encontrar oro. Este valioso metal también es muy apreciado en Catán, así que pronto se arman más barcos que parten hacia los islotes en busca del oro prometido.



1. COMPONENTES

Isla principal:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	10	1	-	4	3	3	4	4	29	
	Fichas numeradas										
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Islotes:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	4	-	2	1	2	2	1	1	13	
	Fichas numeradas										
	Cantidad	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9

Puertos:
5 puertos especiales
4 puertos 3:1

Componentes adicionales:
24 fichas catán

Puntos de victoria especiales

Cuando un jugador construye **su primer poblado** en un islote recibe **2 puntos de victoria especiales** (fichas catán) que coloca debajo del poblado. No se tiene en cuenta si otros jugadores ya han construido en el islote, sólo que sea el primer poblado que el jugador construye en ese islote.

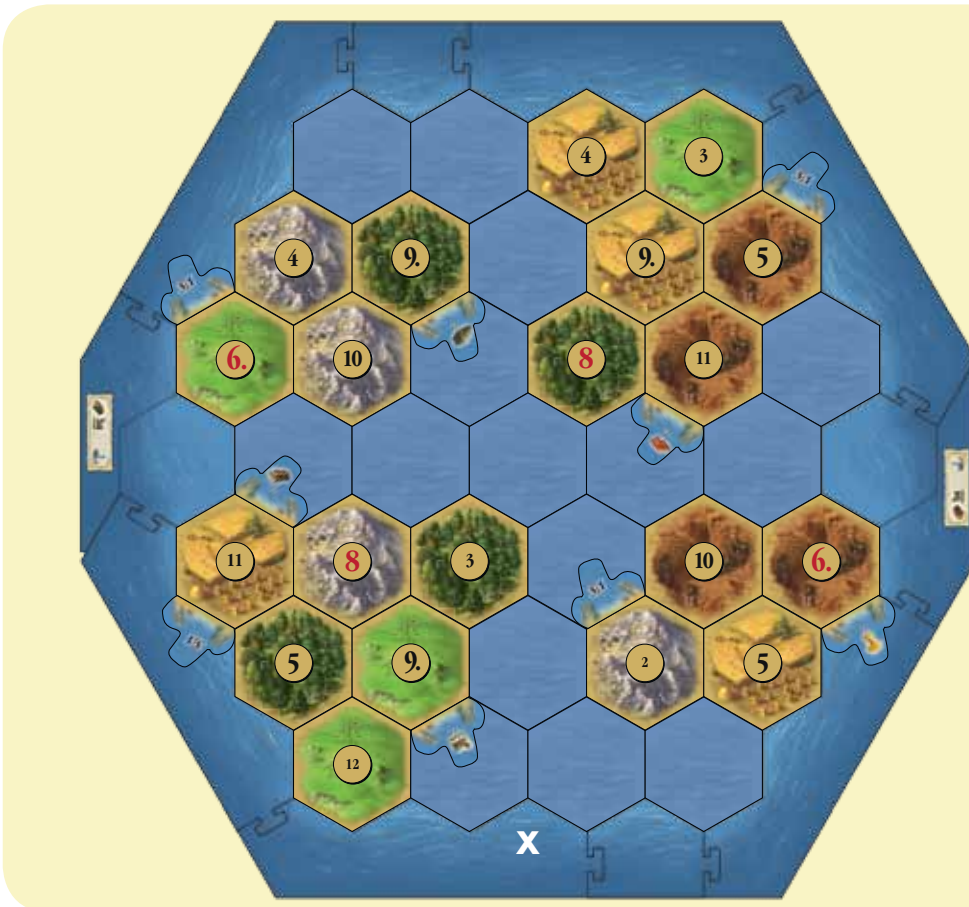
Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 14 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE OPCIONAL

Isla principal: Se mezclan los hexágonos de terreno de la isla principal y se colocan al azar. Las fichas numeradas y los puertos también se colocan al azar. Al colocar las fichas numeradas se ha de procurar que los números rojos no queden juntos.

Islotes: Los hexágonos de la zona rodeada con el marco más oscuro se mezclan boca abajo, se colocan al azar y, por último, se les da la vuelta. Las fichas numeradas se colocan también al azar. En las partidas de cuatro jugadores se ha de procurar que las dos fichas con números rojos no queden juntas.



Pronto los habitantes de Catán se convierten en avezados navegantes, y no tardan en descubrir la primera isla del archipiélago conocido como “Las cuatro islas”. Aquí también se encuentran campos fértiles, jugosos pastos y regiones con ricas minas. Rápidamente se fundan los primeros poblados. Sin embargo, nada más acabar, los curiosos catanos comien-

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especiales 4 puertos 3:1		
	Cantidad	15	-	-	4	4	4	4	4	35			
	Fichas numeradas											Total	Componentes adicionales: 18 fichas catán
	Cantidad	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	20	

2. PREPARATIVOS

Si van a jugar tres jugadores, el escenario se monta según la ilustración de esta página. Si van a jugar cuatro jugadores, entonces se monta según la ilustración de la página siguiente.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores pueden fundar sus dos poblados iniciales en cualquier isla. De esta forma, un jugador puede tener al principio de la partida 1 ó 2 islas natales. El resto de islas se consideran “extrañas” para él.

Atención: si durante la fase de fundación un jugador funda un poblado en la costa, es recomendable que coloque a continuación del poblado un barco en lugar de una carretera. Obviamente, esto sólo tiene sentido en las costas que estén cerca de otras costas, no en las que den a las piezas de mar que forman el marco exterior.

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza colocado en el hexágono de terreno con el 12. El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una “X”.

zan a preguntarse: ¿Qué maravillas nos aguardan en las otras islas? Y en cada uno de ellos brota la ambición de ser el primero en llegar a las cuatro islas, desencadenándose así una carrera frenética.



1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especiales 4 puertos 3:1		
	Cantidad	12	-	-	5	4	4	5	5	35			
	Fichas numeradas											Total	Componentes adicionales: 24 fichas catán
	Cantidad	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	23	

Puntos de victoria especiales

- Por el **primer poblado** que un jugador construya en una isla “extraña” recibe **2 puntos de victoria especiales** (fichas catán) que coloca debajo del poblado, además del valor del poblado, lo que da un total de 3 puntos de victoria.

No se tiene en cuenta si otros jugadores ya han construido en la misma isla, sólo que sea el primer poblado que el jugador construye en esa isla.

Ejemplo: un jugador ha fundado sus dos poblados iniciales en la isla de la esquina inferior izquierda. No tarda en llegar con sus barcos hasta la isla de la esquina superior izquierda, donde construye su primer poblado y recibe por él 2 fichas catán. Desde ese poblado consigue llegar a la isla de la esquina superior derecha, donde también construye su primer poblado y también recibe por él 2 puntos de victoria (fichas catán).

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 13 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE OPCIONAL

Se recomienda mantener la silueta de las cuatro islas. Dentro de la silueta se pueden distribuir como se quiera los hexágonos de terreno, los puertos y las fichas numeradas. Pero se ha de prestar atención a que los hexágonos de bosque y de pasto no reciban fichas numeradas demasiado malas.



Otros navegantes catanos viajaron hacia el noroeste, descubriendo nuevas islas a las que llamaron Oceanía. Entre las islas se extiende un misterioso mar que la mayoría del tiempo está cubierto de una espesa niebla. Algunos de los navegantes más intrépidos que se han aven-

1. COMPONENTES

Islas principales:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	16	-	-	2	2	2	4	4	30	
Fichas numeradas											Total
	Cantidad	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1
Tierra ignota:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	2	-	2	2	2	2	1	1	12	
Fichas numeradas											Total
	Cantidad	-	2	1	1	1	1	1	1	1	10

Puertos:
5 puertos especiales
3 puertos 3:1

Componentes adicionales:
-

2. PREPARATIVOS

Las dos grandes islas principales se montan según la ilustración. La tabla superior indica los componentes necesarios para las islas iniciales. Los hexágonos grises quedan libres, y se descubrirán durante el desarrollo de la partida. Los hexágonos de terreno y de mar que se colocarán en los hexágonos grises (ver en componentes "Tierra ignota") se mezclan y se ponen boca abajo en una pila que se deja a un lado. Las fichas numeradas para estos hexágonos también se mezclan y se ponen boca abajo en una pila que se deja a un lado.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Todos los jugadores fundan sus dos poblados iniciales en las islas principales. **Atención:** si durante la fase de fundación, un jugador funda un poblado en la costa, es recomendable que coloque a continuación del poblado un barco en lugar de una carretera. Obviamente, esto sólo tiene sentido en las costas que estén cerca de otras costas, no en las que den a las piezas de mar que forman el marco exterior.

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza coloca-

turado por este mar hablan de la existencia de islas fértiles y de una legendaria isla en la que el oro es abundante. Los catanos, deseosos de aventuras, llenan sus barcos de víveres y semillas, y se abren paso hacia ese misterioso mar cubierto por la niebla.



1. COMPONENTES

Islas principales:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Tierra ignota:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	-	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10

Puertos:
5 puertos especiales
4 puertos 3:1

Componentes adicionales:
-

do en el hexágono de terreno con el 12. El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una "x".

Explorar nuevos territorios

Cuando un jugador construya un barco o una carretera, y en la encrucijada siguiente falte un hexágono, el jugador tomará el hexágono superior de la pila y lo colocará boca arriba en el espacio vacío.

- Si el hexágono que ha tomado de la pila es de terreno, entonces el jugador tomará la ficha numerada superior de la pila y la colocará boca arriba en el hexágono de terreno. A continuación, el jugador recibe enseguida una carta de materia prima del tipo producido por el terreno.

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 12 puntos de victoria en su turno. En este escenario no hay fichas de puntos de victoria especiales.

4. MONTAJE VARIABLE

Se recomienda mantener la silueta de las islas principales. Dentro de la silueta se pueden distribuir como se quiera los hexágonos de terreno, los puertos y las fichas numeradas. De forma excepcional, en este escenario se permite que 2 fichas numeradas rojas queden una al lado de la otra.



A lo lejos, al oeste de Catán, se ha descubierto una nueva isla. Al noroeste de la isla, un gran cinturón desértico separa a ésta en dos, y por ello los catanos la llaman "La isla del desierto". Poco después de la fundación de los primeros poblados en la parte más grande de la isla, los exploradores encontraron tierra fértil más allá del desierto. Al mismo tiempo, también descubrieron al este islotos con yacimientos de oro y

1. COMPONENTES

Isla principal:	Hexágonos									Total		
	Cantidad		8	3	-	2	3	2	3	4	25	
Fichas numeradas												Total
	Cantidad		1	1	2	1	2	2	2	2	1	-
Islotos/ más allá del desierto:	Hexágonos									Total		
	Cantidad		2	-	2	2	-	2	1	1	10	
Fichas numeradas												Total
	Cantidad		-	1	1	2	1	1	1	-	-	1

Puertos:
5 puertos especiales
3 puertos 3:1

Componentes adicionales:
24 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. A continuación monta el tablero de juego. La tabla superior indica los componentes necesarios para la isla principal. La tabla inferior indica los componentes necesarios para los islotos y para la franja de terreno separada por el desierto. En la ilustración estas zonas están rodeadas con un marco más oscuro. Por último, coloca las fichas de puerto según indica la ilustración.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación
La isla principal está dividida en dos partes por un cinturón desértico: una pequeña **franja de terreno** (en la esquina superior izquierda, rodeada con un marco más oscuro) y la **isla principal** más grande. Todos los jugadores tienen que fundar sus dos poblados iniciales en la isla principal, que está debajo y a la derecha del cinturón desértico. Los islotos y la franja de terreno separada por el desierto cuentan como territorio "extraño".

ricas minas. ¿Quién fundará los primeros poblados y dónde lo hará? Los colonos más valientes eligen dirigirse al norte, a través del árido desierto; mientras que otros, al contrario, intentan llegar cuanto antes a los islotes del este para construir poblados que se convertirán en prósperas ciudades.



1. COMPONENTES

Isla principal:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Islotes/más allá del desierto:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Puertos:
5 puertos especiales
4 puertos 3:1

Componentes adicionales:
32 fichas catán

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza colocado en uno cualquiera de los tres desiertos. El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una "X".

Puntos de victoria especiales

Por el **primer poblado** que un jugador construya en un territorio "extraño" (en cualquiera de los islotes o en la franja de terreno del noroeste) recibe **2 puntos de victoria especiales** (fichas catán) que coloca debajo de ese poblado. No se tiene en cuenta si otros jugadores ya han construido en el mismo territorio, sólo que sea el primer poblado que el jugador construye en ese territorio.

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 14 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

Los hexágonos de terreno, los puertos y las fichas numeradas de la isla principal (sin los tres hexágonos a la izquierda del cinturón desértico) se pueden distribuir como se quiera. También se pueden colocar de otra forma los terrenos y fichas numeradas de los islotes y de la franja de terreno más allá del desierto. Sin embargo, se ha de procurar que las fichas numeradas de color rojo no queden una al lado de otra. También se debería procurar que los terrenos de río aurífero no reciban ninguna ficha roja.

ESCENARIO 5: EL PUEBLO PERDIDO



Muy lejos, en el sur, los catanos han descubierto una pequeña isla de forma alargada. Después de explorar las aguas circundantes, los catanos se topan con otras islas pobladas. Los primeros encuentros indican que este pueblo extraño habla una lengua similar, y que comparten las mismas leyendas. Poco después se comprueba que este pueblo extraño se trata en realidad de los descendientes de los tripulantes y pasajeros de un barco que se perdió, uno de los barcos pertenecientes a la flota que hace siglos llegó a Catán. La alegría que siente este nuevo pueblo al reencontrarse con sus hermanos catanos es muy grande, y no dudan en prestarles ayuda y agasajarlos con regalos.

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especiales 1 puerto 3:1		
	Cantidad	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Fichas numeradas											Total	Componentes adicionales: 4 cartas de desarrollo 8 fichas catán como puntos de victoria
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18	

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.

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. A continuación monta el tablero de juego. La tabla indica los componentes necesarios. **Importante:** En los islotes **no** se colocan fichas numeradas.

- Coloca las 8 fichas catán en las costas indicadas.
- Coloca los 6 puertos al azar en los lugares indicados.
- Mezcla la pila de cartas de desarrollo. Toma las 4 cartas superiores y colócalas boca abajo en los lugares indicados.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores fundan sus dos poblados iniciales, con sus carreteras correspondientes, en la isla principal siguiendo las reglas del juego básico. Si un jugador funda un poblado en la costa, puede colocar a continuación del poblado un barco en lugar de una carretera. En los islotes que hay alrededor de la isla principal no se puede construir ningún poblado, y tampoco producen ninguna materia prima.

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza colocado en uno cualquiera de los tres desiertos. El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una "x". Si sale un "7" al tirar los dados, se puede mover al ladrón o al pirata. El ladrón no se puede mover a los islotes; una vez ha abandonado su desierto inicial no puede regresar a él.

Puntos de victoria especiales

Cada una de las fichas catán que hay en los islotes vale por 1 punto de victoria. Si un jugador llega con sus barcos hasta un islote y construye un barco en una costa en la que haya una ficha catán, la toma y la coloca boca arriba delante de él. Si algún otro jugador llega más tarde hasta esa costa, no consigue ningún otro punto de victoria.

Regalos

Los regalos del pueblo perdido consisten en puntos de victoria (fichas catán), en cartas de desarrollo y en los puertos que empiezan la partida colocados a la vista en los islotes.

• Cartas de desarrollo

Si un jugador construye un barco en una costa en la que haya una carta de desarrollo, toma la carta. La puede usar como si fuera una carta de desarrollo comprada del modo habitual. Se han de tener en cuenta las restricciones habituales: sólo se puede jugar 1 carta por turno, las cartas no se pueden jugar en el mismo turno en que se consiguen, y las cartas de puntos de victoria sólo se revelan cuando se puede ganar la partida gracias a ellas.

• Puertos

Si un jugador construye un barco en una costa en la que haya un puerto, toma el puerto. Si el jugador ya tiene construido un poblado en una costa, puede colocar inmediatamente el puerto en ese lugar. Si el jugador aún no ha construido ningún poblado en una costa, puede conservar el puerto hasta que lo haga. En cada hexágono de mar sólo puede haber un puerto, y los puertos nunca pueden "tocarse", es decir, no pueden estar uno justo al lado del otro. Cuando un jugador coloca un puerto lo puede usar enseguida, incluso en el mismo turno.

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 13 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

Los hexágonos de terreno y las fichas numeradas de la isla principal se pueden distribuir como se quiera. Sin embargo, se ha de procurar que los 3 hexágonos de terreno de la derecha no reciban fichas numeradas especialmente buenas (es decir, ningún 5, 6, 8 ó 9).



La tercera expansión, titulada "Mercaderes y Bárbaros", incluye varias aventuras que transcurren a lo largo y ancho del mundo de Catán. Ahora se puede pescar en los hexágonos de mar, y existen ríos que atraviesan Catán que sólo se pueden cruzar construyendo puentes. Las caravanas de camellos viajan por la isla, y gracias al uso de carromatos se puede sacar aún más provecho del comercio. Los aterradores bárbaros vuelven a hacer aparición, pero ahora su objetivo es conquistar la isla.

ESCENARIO 6: TELAS PARA CATÁN



Durante su viaje hacia el oeste, los catanos llegan a más islas habitadas por miembros del “pueblo perdido”. En ellas les llaman la atención a los catanos las preciosas telas y los espléndidos ropajes que se confeccionan. A lo largo de los siglos, los habitantes de las islas han desarrollado una gran artesanía en la producción de telas y ropajes. Las vestimentas de los catanos recién llegados no pueden igualar tan alta calidad, así que pronto comienza un intenso comercio por estas telas y ropajes.

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total		
	Cantidad		18	2	2	5	3	4	4	4	42	
Fichas numeradas												Total
	Cantidad	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Puertos:
5 puertos especiales
4 puertos 3:1

Componentes adicionales:
50 fichas catán como balas de tela

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. A continuación monta el tablero de juego y coloca los puertos al azar. Los componentes necesarios están indicados en la tabla. En los cuatro islotes se colocan dos fichas numeradas en cada uno, exactamente sobre la encrucijada (cada ficha numerada representa una aldea). En cada una de las aldeas se colocan 5 fichas catán. Las 10 fichas que sobran se dejan al lado del tablero, formando una “reserva común”. En este escenario cada ficha catán representa una bala de “tela”.

4 islotes del centro del tablero (en los que las fichas numeradas representan aldeas) viven los descendientes del “pueblo perdido”. En estos 4 islotes los jugadores no pueden construir ningún poblado.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores fundan sus dos poblados iniciales, con sus carreteras correspondientes, en las dos islas principales superior e inferior siguiendo las reglas del juego básico. Cuando el último jugador haya fundado su segundo poblado, cada uno de los jugadores, empezando por este jugador y en sentido horario, fundará un tercer poblado. Los jugadores recibirán sus materias primas iniciales de este tercer poblado. Si un jugador funda un poblado en la costa, puede colocar a continuación del poblado un barco en lugar de una carretera, lo que le permitirá dirigirse inmediatamente al mar. En los

El comercio de tela

En cuanto un jugador haya completado una ruta marítima entre un poblado propio y una aldea del “pueblo perdido” (es decir, haya llegado con sus barcos hasta una encrucijada con una ficha numerada), se establece una “vía mercantil” con esa aldea.

- Nada más establecer la vía mercantil, el jugador toma 1 bala de tela (ficha catán) de la reserva de **esa** aldea. Si durante el desarrollo de la partida sale el número de la aldea en los dados, el jugador tomará 1 bala de tela más.
- Si 2 ó más jugadores han establecido una vía mercantil con la misma aldea y sale su número al tirar los dados, cada jugador recibe 1 bala de tela (ficha catán).
- Si la reserva de fichas de una aldea no fuera suficiente para que todos los jugadores reciban su correspondiente bala de tela, entonces se toman las fichas que hagan falta de la reserva común.

- Si sale en los dados el número de una aldea cuya reserva de fichas esté **agotada**, ningún jugador recibe ninguna ficha, ni siquiera de la “reserva común”.
- 2 balas de tela (fichas catán) equivalen a 1 punto de victoria. **Atención:** 1 ficha por sí sola no vale nada, ni siquiera medio punto de victoria.

Trasladar barcos

En cuanto un jugador haya construido una ruta marítima entre un poblado propio y una aldea del “pueblo perdido”, la ruta marítima se considera cerrada. Es decir, de esta ruta marítima ya no se puede trasladar ningún barco.

Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón empieza colocado en el sembrado con el “12”, y no se puede mover a ninguno de los islotes del “pueblo perdido”.

El pirata empieza colocado en el hexágono de mar marcado con una “x”. Si sale un “7” al tirar los dados se aplican las reglas habituales con la siguiente excepción: un jugador sólo podrá mover al pirata (en vez de al ladrón) cuando haya establecido al menos una vía mercantil con una aldea del “pueblo perdido”.

El jugador que mueva al pirata puede elegir entre robarle una carta de materia prima o una ficha catán (bala de tela) a uno de los jugadores que tenga un barco en el hexágono donde se coloque el pirata.

Gran ruta comercial

En este escenario no se usa la carta de la “Gran ruta comercial”, sin embargo, sí se juega con la carta “Gran ejército de caballería”.

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 14 puntos de victoria en su turno, o cuando sólo queden fichas en 3 aldeas del “pueblo perdido”. Si la partida acaba por la segunda condición, el ganador será el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador que tenga más balas de tela.

4. MONTAJE VARIABLE

Los hexágonos de terreno y las fichas numeradas de las dos islas principales se pueden distribuir como se quiera. Se recomienda que no se cambie la posición y las fichas numeradas de los 4 islotes del centro.

ESCENARIO 7: LAS ISLAS DE LOS PIRATAS

*A*l noroeste, un grupo de piratas amenaza el archipiélago catán. Estos piratas, curtidos guerreros, han apresado y hundido los pacíficos barcos mercantes de Catán y han conquistado los poblados de las islas del oeste. Ahora, después de fortificar los poblados conquistados, se dirigen a su siguiente objetivo: la isla del este. De forma incesante, los barcos piratas atacan a los poblados costeros, robando a los catanos sus valiosas materias primas. Con el fin de poner freno a estas pérfidas acciones, los catanos deciden construir una flota de guerra.

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especies 3 puertos 3:1 Componentes adicionales: 12 fichas catán		
	Cantidad	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Fichas numeradas												Total
	Cantidad	1	2	3	3	3	3	3	3	2		1	24

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. A continuación monta el tablero de juego y coloca los puertos al azar. Los componentes necesarios están indicados en la tabla. **Atención:** no se coloca ninguna ficha numerada en el pasto del islote central inferior de dos hexágonos. A efectos prácticos se considera como un desierto y, por tanto, no produce ninguna materia prima. Lo mismo ocurre con los cerros de las islas del oeste.

En la costa de la **isla del este** se coloca un poblado y un barco de cada color, según se indica en la ilustración. En esta isla se construye y se juega normalmente, mientras que el resto de islas pertenecen a los piratas.

En la costa de las **islas del oeste** se colocan 4 fortalezas piratas, según indica la ilustración. Cada fortaleza pirata se compone de 3 fichas catán, que se apilan boca abajo, y de un poblado del color indicado que se coloca encima. **Atención:** si sólo juegan 3 jugadores, se retiran todos los componentes del color blanco. En este caso también se retiran de la pila de cartas de desarrollo todas las cartas de puntos de victoria. Si juegan 4 jugadores las cartas de puntos de victoria se mantienen en la pila de cartas de desarrollo, pero se consideran como cartas de caballero.

En este escenario no se juega con las cartas de “Gran ruta comercial” y “Gran ejército de caballería”.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Cada jugador elige un color y funda, siguiendo las reglas del juego básico, dos poblados en la isla del este. Una vez finalizada la fase de fundación cada jugador tendrá tres poblados en la isla del este.

Pirata / ladrón

La balsa pirata de color gris representa a toda la flota pirata. Empieza colocada en el hexágono de mar marcado con una “x”. En este escenario no se utiliza el ladrón.

Construcción de barcos

Cada jugador sólo puede construir **una única ruta marítima**. La ruta marítima debe partir del poblado de la costa en la isla del este, pasar por la encrucijada marcada en su color y terminar en la fortaleza pirata del mismo color. La ruta marítima no puede tener ninguna bifurcación, y no puede continuar más allá de la fortaleza pirata. La ruta marítima se debe construir de forma que llegue a su objetivo siguiendo el camino más corto. Una ruta marítima no puede bloquear a otras rutas marítimas.

Barcos de guerra

Cuando un jugador juega una carta de caballero (hay que recordar que las 4 cartas de puntos de victoria también se consideran cartas de caballero) puede convertir el barco “normal” que esté más adelantado de su ruta marítima en un barco de guerra. Para indicar que un barco se ha convertido en un barco de guerra, se pone de lado. La carta jugada de caballero/puntos de victoria se retira del juego. **Atención:** Cuando se agote la pila de cartas de desarrollo, ya no se pueden comprar más. Las cartas usadas y retiradas no se reutilizan.

La flota pirata

La flota pirata va rodeando en sentido horario las dos islas desérticas centrales. Cuando un jugador tira los dados, lo primero que se hace es mover la flota pirata. La flota pirata avanza tantos hexágonos, siguiendo las flechas de la ilustración, como el dado con el resultado menor. Si en ambos dados ha salido el mismo número, entonces mueve esa cantidad. Los jugadores no pueden recibir la producción de materias primas hasta que se haya movido la flota pirata.

Incursión pirata

Si al mover la flota pirata acaba en un hexágono de mar que sea adyacente a un poblado/ciudad, el poblado/ciudad es atacado inmediatamente, incluso antes de que los jugadores reciban las materias primas, o se resuelva el resultado de que haya salido un “7” en la tirada.

- La fuerza del ataque pirata es igual al dado con el resultado menor.
- La fuerza del jugador cuyo poblado/ciudad está siendo atacado es igual a la cantidad de barcos de guerra que tenga.
- Si el pirata es más fuerte, entonces el jugador pierde 1 carta de materia prima, y 1 carta más por cada ciudad que tenga. Las cartas que el jugador pierde, se las roba al azar de la mano cualquier otro jugador y se devuelven a la reserva.
- Si el jugador es más fuerte, entonces puede tomar una carta de materia prima a su elección de la reserva.
- Si el jugador y el pirata tienen la misma fuerza, entonces no sucede nada.

Construcción de un poblado en las islas piratas

Cuando un jugador llega a la encrucijada marcada con un punto de su color, puede construir en ella un poblado, pagando el coste de construcción habitual. En el resto de encrucijadas de las islas del oeste y del islote cercano no está permitido construir poblados. Estos poblados, por supuesto, se pueden ampliar a ciudades. **Atención:** la construcción de este poblado puede ser contraproducente, porque se aumenta la probabilidad de que el pirata caiga en un hexágono con un poblado costero del jugador.

Si sale el “7”

En este escenario no se juega con el ladrón. Aún así, como habitualmente, cuando sale un “7” en los dados, los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima en la mano deben descartarse de la mitad. A continuación, el jugador que haya sacado el “7” puede robar una carta de materia prima a cualquier jugador.

Conquista de una fortaleza pirata

Cuando un jugador llega con su ruta marítima hasta la fortaleza pirata de su color, y por tanto la ruta marítima entre su poblado inicial y la fortaleza está cerrada, ya puede atacar la fortaleza.

La fuerza de la fortaleza pirata se determina tirando un dado.

- Si el jugador tiene más barcos de guerra en su ruta marítima que el resultado del dado, es el ganador de la lucha y puede retirar una de las fichas de debajo de la fortaleza pirata.

- Si el jugador tiene menos barcos de guerra que el resultado del dado, pierde la lucha y debe retirar los dos barcos más adelantados de su ruta marítima.
- En caso de empate, el jugador sólo debe retirar el barco más adelantado de su ruta marítima.

Después de una lucha, el turno termina, así que no es posible atacar varias veces una fortaleza pirata en el mismo turno.

Después de un empate, o una derrota, el jugador deberá volver a construir uno o dos barcos durante sus próximos turnos, para poder atacar de nuevo la fortaleza pirata.

Cuando una fortaleza pirata pierde todas sus 3 fichas, se considera que el jugador ha expulsado a los piratas y ha reconquistado el poblado. Desde ese momento, el jugador podrá recibir la producción de materias primas del poblado (así como el punto de victoria que vale el poblado).

Fin de juego

La partida terminará con un jugador como ganador:

- Cuando haya conquistado la fortaleza pirata de su color **y además**
- tenga como mínimo 10 puntos de victoria.

Si se da el caso de que todas las fortalezas piratas han sido conquistadas antes de que un jugador tenga 10 puntos de victoria, entonces se retira del tablero la flota pirata.

4. MONTAJE VARIABLE

Este escenario sólo está equilibrado si se usa el montaje indicado, así que no se recomienda hacer ningún cambio con la excepción de los puertos.

ESCENARIO 8: LAS MARAVILLAS CATANAS



Después de la derrota definitiva sobre los piratas, se inicia un período de prosperidad y paz en las islas catanas. Por esta razón, y para ensalzar la gloria de Catán, sus habitantes deciden engalanar el recién descubierto archipiélago septentrional con maravillas arquitectónicas. Pronto esto se convierte en una competición. ¿Quién será el primero en conseguir completar una maravilla catana?

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos									Total		
	Cantidad		19	3	2	5	5	5	5	5	49	
Fichas numeradas												Total
	Cantidad	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

Puertos:
5 puertos especiales
4 puertos 3:1

Componentes adicionales:
5 cartas de maravilla
10 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. A continuación monta el tablero de juego y coloca los puertos al azar. Los componentes necesarios están indicados en la tabla. Haz una fotocopia de las 5 cartas de maravilla (página 19) y recórtalas.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

En la fase de fundación no se puede construir ningún poblado en los islotes, ni tampoco en las encrucijadas marcadas con cuadrados de color (marrón y violeta). Tampoco se puede construir en las encrucijadas marcadas con signos de exclamación amarillos.

- Cada jugador empieza la partida con una ficha catán.
- Las 5 cartas de maravilla se colocan al lado del tablero.

Además: si durante la partida un jugador construye un poblado en un **islote**, recibirá 1 ficha catán (que vale por 1 punto de victoria). La ficha se coloca debajo del poblado correspondiente.

Construcción de las maravillas catanas

El primer jugador que inicie la construcción de una maravilla puede elegir libremente entre las 5 cartas de maravilla. Los demás jugadores tendrán que elegir entre las maravillas restantes en el momento en que inicien la construcción.

- Un jugador puede empezar la construcción de una maravilla catana sólo cuando cumpla sus requisitos (ver las cartas de maravilla). Así, por ejemplo, un jugador podrá iniciar la construcción del coloso sólo cuando ya tenga una ciudad con puerto y una ruta comercial formada como mínimo por 5 carreteras o barcos consecutivos sin bifurcaciones.

- Cuando el jugador cumpla los requisitos para iniciar una maravilla, puede poner uno de sus barcos en la carta de maravilla correspondiente (se recomienda ponerlo debajo de los costes de materia prima). Ahora tendrá que construir la maravilla.
- Cada maravilla tiene 4 fases de construcción. Cada fase cuesta las 5 materias primas indicadas en la carta.
- Cuando un jugador pague las materias primas necesarias para la primera fase de construcción, coloca para indicarlo una ficha catán en la casilla "1" de la carta de maravillas. En cuando complete la segunda fase, mueve la ficha a la casilla "2", y así sucesivamente.
- Si un jugador tiene las suficientes materias primas, puede construir en un mismo turno varias fases de su maravilla catana.

Pirata / ladrón

El ladrón empieza colocado en uno cualquiera de los tres desiertos. El pirata no se usa en este escenario.

Fin de juego

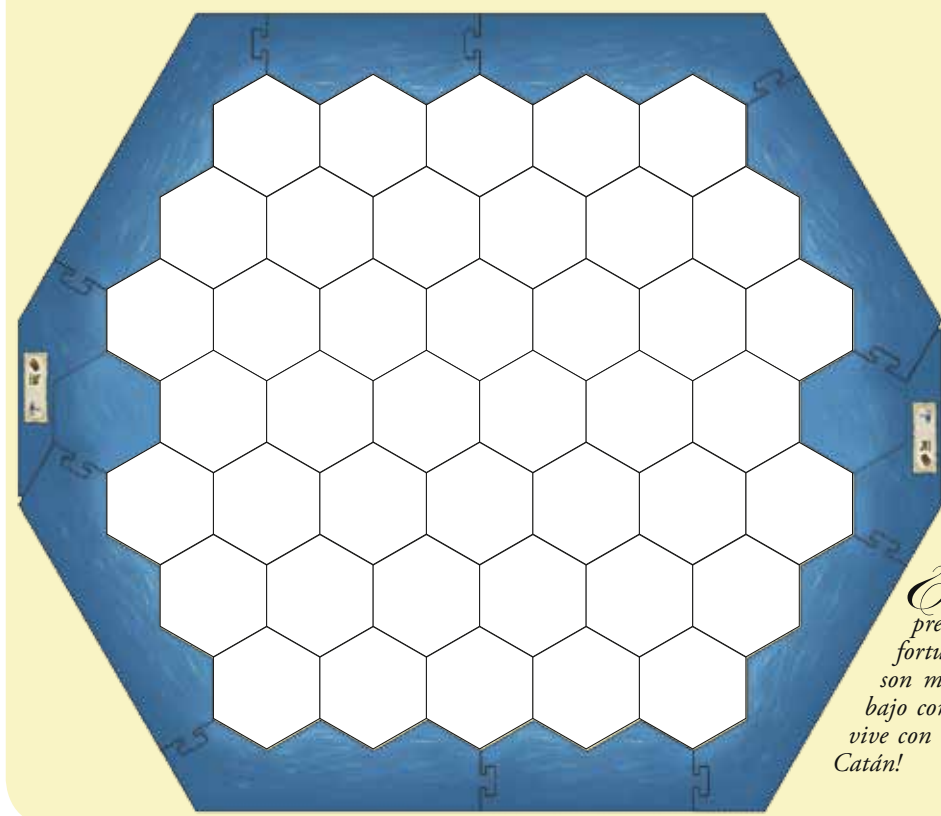
La partida terminará con un jugador como ganador:

- Cuando haya completado su maravilla del mundo (hasta la fase 4) **o bien**
- Cuando tenga 10 puntos de victoria y su maravilla esté en una fase de construcción superior a la de todos sus oponentes.

4. MONTAJE VARIABLE

Los hexágonos de terreno y las fichas numeradas de la isla principal se pueden distribuir como se quiera, manteniendo la misma silueta. Sin embargo, se recomienda que los hexágonos adyacentes a los desiertos no reciban fichas numeradas demasiado buenas (es decir, ni 6 ni 8).

ESCENARIO 9: UN NUEVO MUNDO



¿Tienes ansias de nuevas aventuras? ¡No te preocupes! Tan sólo ponte a jugar y deja que la fortuna te guíe. Las siguientes instrucciones breves son más que suficientes. ¿O prefieres tenerlo todo bajo control? ¡Entonces crea tus propios escenarios y vive con tus amigos y familiares nuevas aventuras en Catán!

1. COMPONENTES

Todas las islas:	Hexágonos	Mar	Desierto	Río aurífero	Sembrado	Cerro	Montaña	Pasto	Bosque	Total		
	Cantidad	19	-	-	5	4	4	5	5	42		
	Fichas numeradas	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Cantidad	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

Puertos:
5 puertos especiales
5 puertos 3:1

Componentes adicionales:
16 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Monta el marco según la ilustración. Los componentes necesarios están indicados en la tabla. Mezcla todos los hexágonos y ponlos boca abajo (con el dorso hacia arriba) en una pila. Después, toma un hexágono tras otro de la pila y colócalos según salgan dentro del marco.

Haz lo mismo con las fichas numeradas, pero procura que las fichas rojas (6 y 8) no queden una al lado de otra. Se recomienda, también, que los ríos auríferos no reciban ninguna ficha roja. Si se da alguno de estos casos, los jugadores deben proceder de mutuo acuerdo a hacer los cambios necesarios.

Se mezclan las fichas de puerto y se ponen boca abajo en una pila. Empezando por el jugador de más edad y en orden horario, los jugadores toman un puerto de la pila y lo colocan en un hexágono de terreno a su elección.

3. REGLAS ADICIONALES

Fase de fundación

Los jugadores pueden fundar sus dos poblados iniciales en cualquier isla. De esta forma, un jugador puede tener al principio de la partida 1 ó 2 islas natales. El resto de islas se consideran “extrañas” para él.

Puntos de victoria especiales

Por su **primer poblado** que un jugador construya en una isla “extraña” recibe 1 punto de victoria especial (ficha catán) adicional.

Fin de juego

La partida termina en el momento en que un jugador tiene 12 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

Si los jugadores no quedan satisfechos con la colocación resultante de los hexágonos (por ejemplo, hay muchos islotes o la isla principal es demasiado grande) se pueden hacer cambios. Los jugadores deben hacer estos cambios de mutuo acuerdo.

También es posible crear nuevos escenarios y probarlos. Cada uno es libre de usar a su antojo las reglas de este reglamento, o de renunciar a usar alguna de ellas.

CRÉDITOS

© 1997, 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 Klobner
Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Créditos de la edición en español:

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

MMXI

GRAN PUENTE

Requisitos:
Un poblado en el estrecho (cuadrado violeta)

CATEDRAL

Requisitos:
1 ciudad y un mínimo de 6 puntos de victoria

GRAN MURALLA

Requisitos:
Un poblado en tierra yema (cuadrado marrón)

GRAN TEATRO

Requisitos:
2 ciudades

COLOSO

Requisitos:
Una ciudad con puerto y una ruta comercial con 5 carreteras/barcos

Material adicional para el escenario 8 “Las maravillas catanas”. Para recortar o fotocopiar.

