

Componentes

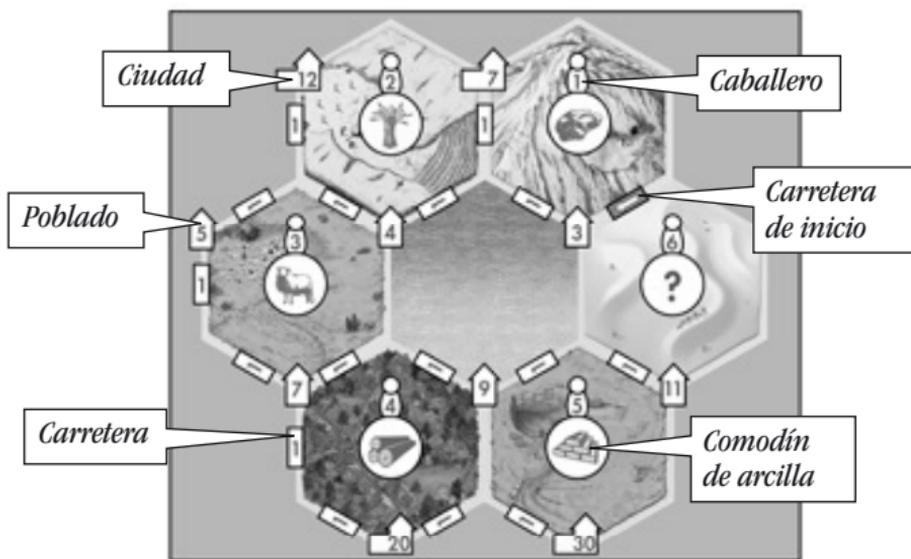
- 6 dados de materias primas
- 1 bloc con 60 hojas de juego

Preparativos

Cada jugador toma 1 hoja de juego. Los 6 dados se dejan al alcance de todos los jugadores. Además, cada jugador necesita un lápiz o un bolígrafo para escribir. Los jugadores se deben poner de acuerdo para decidir cuál de ellos empieza a jugar.

De qué se trata

La hoja de juego representa la isla de Catán y tiene impresas las carreteras, poblados, ciudades y caballeros.



Durante la partida cada jugador intenta construir en su hoja de juego la máxima cantidad de carreteras, poblados, ciudades y caballeros.

Cómo se marca que se ha construido: Se marca el símbolo con un círculo, con una cruz o se rellena.



Arcilla

Madera

Lana

Cereales

Minerales

Oro

Coste de construcción en materias primas. Las materias primas se generan lanzando los 6 dados. En cada dado aparece una vez cada una de las materias primas: lana, cereales, arcilla, minerales, madera y oro. El coste de construcción de una carretera, por ejemplo, es de 1 madera y 1 arcilla. Para construir una carretera, el jugador debe obtener estas dos materias primas en la tirada de dados.

Cada vez que se construye algo, se consiguen tantos puntos como indica cada símbolo de la hoja de juego. El jugador que al final de la partida tenga más puntos es el ganador.

Desarrollo del juego

El jugador inicial empieza a jugar. Puede tirar los dados hasta tres veces. Después puede construir con las materias primas que haya obtenido en la tirada, y anotar los puntos que consigue al hacerlo. A continuación, es el turno del siguiente jugador en sentido horario.

1. Dados

El jugador con el turno puede tirar los dados **hasta tres veces**. Después de la primera tirada, el jugador puede apartar todos los dados que quiera, y vuelve a tirar con los restantes. Tras la segunda tirada puede apartar más dados, pero también puede recuperar dados que hubiera apartado en la primera tirada para su tercera y última tirada. El resultado final se consigue tras la tercera tirada. Por supuesto, un jugador se puede plantar después de la primera o segunda tirada y considerar que ya es el resultado final. Es justo ahora cuando un jugador puede hacer uso de los comodines de materias primas (ver página 5), o del intercambio de oro (ver página 6).

2. Construcción

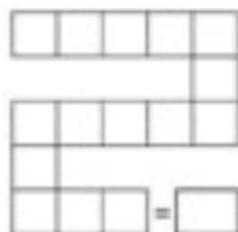
En la tabla de costes de construcción se indican las materias primas que se necesitan para construir una carretera, un poblado, una ciudad o un caballero. Por ejemplo, para construir un caballero hay que gastar dados en los que se haya obtenido 1 mineral, 1 lana y 1 cereales, y marcarlo en la hoja de juego.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Tabla de costes de construcción

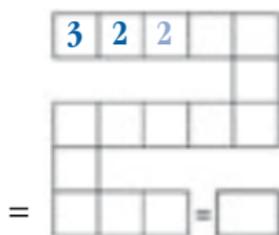
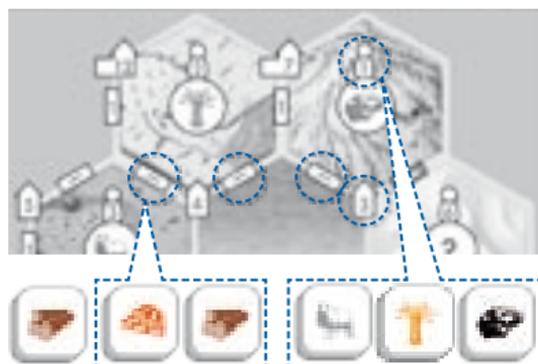
La construcción de una carretera, un poblado o una ciudad sigue el mismo procedimiento. Se pueden construir varias cosas a la vez, siempre que se hayan obtenido suficientes materias primas en la tirada de dados.

Después de la construcción, el jugador anota en la siguiente casilla libre de su marcador de puntuación los puntos correspondientes a lo que haya construido (la primera casilla es la que está en la esquina superior izquierda del marcador). Si un jugador construye varias cosas en su turno, suma los puntos de los símbolos que haya marcado y anota la cantidad total en el marcador de puntuación.



Marcador de puntuación

Importante: si en una ronda un jugador no construye nada, debe anotar una cruz en el marcador de puntuación, que equivale a 2 puntos negativos.



Ejemplo: Un jugador, en su primer turno, construye un poblado por 3 puntos. En su segundo turno construye dos carreteras, lo que le da 2 puntos. Para indicarlo marca con un círculo los símbolos del poblado y de las carreteras. En su tercer turno ha obtenido en su tirada las materias primas que se muestran en la ilustración. Con una madera y una arcilla construye una carretera que marca con un círculo, y con la lana, los cereales y los minerales que quedan construye un caballero que también marca con un círculo. El caballero y la carretera valen cada uno un punto, así que el jugador apunta 2 puntos en la tercera casilla de su marcador de puntuación.

Reglas de construcción: ¿qué se puede construir y dónde?

Carretera: Una carretera tiene un coste de 1 arcilla y 1 madera y siempre tiene un valor de 1 punto. La primera carretera (la carretera de inicio) ya está construida, así que no cuesta ninguna materia prima.

Las carreteras se construyen sucesivamente una detrás de otra: siempre debe haber una carretera ya construida adyacente a la que se quiere construir. Los poblados y ciudades, estén o no construidos, no interrumpen las construcción de una carretera al lado de otra previamente construida.

Poblado: Un poblado tiene un coste de 1 arcilla, 1 madera, 1 lana y 1 cereales. Para poder construir un poblado debe tener una carretera construida adyacente a él. Y, además, los poblados se deben construir siguiendo el orden de su valor en puntos: en primer lugar el poblado de 3 puntos, luego el de 4 puntos, etc.

Ciudad: Una ciudad tiene un coste de 3 minerales y 2 cereales. Se aplican los mismos requisitos que en la construcción de poblados: una ciudad debe tener una carretera construida adyacente a ella; y las ciudades también se deben construir en orden de puntos.

Caballero: Un caballero tiene un coste de 1 minerales, 1 lana y 1 cereales. Los caballeros se deben construir en orden de puntos. Si un jugador ha construido un caballero, puede usar como comodín la materia prima que hay debajo de ese caballero (ver el próximo párrafo). Para construir un caballero **no** es necesario que tenga adyacente una carretera, poblado o ciudad ya construidas.

Comodines de materias primas

Si el jugador tiene un caballero construido, puede elegirlo **sólo una vez** durante la partida para “convertir” cualquier materia prima en la materia prima que hay debajo del caballero: después de tirar los dados el jugador puede cambiar el resultado de cualquier cantidad de ellos a la materia prima que muestra el caballero que haya elegido. Una vez hecho, hay que tachar el comodín de materia prima que se haya usado.

***Ejemplo:** Un jugador ha construido el primer caballero (el que tiene el número 1 y el símbolo de minerales). En su tercera tirada obtiene 2 minerales, 2 cereales, 1 oro y 1 lana. El jugador quiere construir una ciudad, así que usa el caballero para convertir la lana en minerales. Ahora el jugador tiene 3 minerales y 2 cereales, así que puede construir la ciudad. Una vez hecho, tacha el símbolo de minerales que está debajo del caballero. Cuando construya el último caballero (el que tiene el número 6), el jugador podrá “convertir” cualquier materia prima en cualquier otra. Como hay 6 caballeros, durante la partida un jugador puede usar hasta 6 comodines de materias primas, siempre que construya todos los caballeros. En un mismo turno se pueden usar 2 ó más comodines.*

Intercambio de oro

No hay nada que se pueda construir directamente con oro. El oro es tan sólo una moneda de intercambio, pero se puede convertir en cualquier materia prima. Esto puede ser muy útil, pero es bastante caro. Por cada dos dados con el símbolo de oro – después de haber obtenido el resultado final en la tirada – se puede conseguir cualquier materia prima: uno de los dos dados con el símbolo de oro se convierte en la materia prima deseada, y el otro dado se pierde.

***Ejemplo:** De nuevo el jugador quiere construir una ciudad. En esta ocasión, ha obtenido en la tirada 2 minerales, 2 cereales y 2oros. Como se pueden cambiar 2oros por cualquier materia prima, el jugador convierte un dado en minerales, y el segundo dado con el resultado de oro se pierde. Ahora el jugador tiene 3 minerales y 2 cereales, así que puede construir la ciudad.*

Como siempre son necesarios dos oros para convertirlos en otra materia prima, un sólo resultado de oro es tristemente inútil.

Fin de juego

Cuando todos los jugadores hayan jugado 15 turnos, todas las casillas de sus marcadores de puntuación estarán llenas y la partida se dará por finalizada. Cada jugador suma sus puntos. Por cada cruz que tenga en el marcador debe restar 2 puntos. El jugador con el total mayor es el ganador.



Autor: Klaus Teuber
Web: www.klausteuber.de
Diseño gráfico: www.fine-tuning.de
Ilustraciones: Tanja Donner
Licenciatario: Catan GmbH © 2007
www.catan.de

Traducción: Francisco Franco Garea
Maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
info@kosmos.de, www.kosmos.de

Devir Iberia, S.L.
Rambla Catalunya 117, Principal 2ª
08008 Barcelona
www.devir.es

Todos los derechos reservados
MADE IN GERMANY

**Con el juego de dados de Catán
es como si estuvieras jugando al
Juego del Siglo:**

LOS COLONOS DE CATAN

También hay
materias primas...



... en cartas.

En cada partida se crea una nueva isla...



... con piezas de terreno individuales.

Se construyen calles, pueblos y ciudades...



... con figuras tridimensionales.

**Ya sabes (por el juego de dados) que necesitas
materias primas para construir, y que obtienes
puntos por ello.**

**Lo que el juego de mesa te ofrece además,
lo verás al pasar página.**

Klaus Teuber

LOS COLONOS DE CATAN



El juego de dados

KOSMOS