



CATAN

EL JOC

REGLAMENT

En aquestes regles trobaràs tota la informació que necessites per jugar. Si tens algun dubte durant la partida, consulta la paraula clau (indicada amb una fletxa →) al *Manual*.

Disposició inicial per a principiants

Recomanem que en les primeres partides el tauler de joc es disposi d'acord amb la il·lustració que hi ha a la pàgina 1 d'aquest quadernet. En primer lloc, es posa el marc format per les sis peces de mar; després, s'omple el marc amb els hexàgons de terreny i, finalment, es col·loquen les fitxes numerades sobre els hexàgons. Assegura't de posar correctament els ports.

Disposició inicial per a jugadors experts

Després d'una o dues partides, ja es pot construir el tauler a l'atzar. Trobaràs tota la informació en l'apartat «Muntatge del tauler a l'atzar» (→).

PREPARATIUS

Disposició inicial per a principiants

- Cada jugador rep una taula de costos de construcció i totes les figures d'un color: cinc poblats (→), quatre ciutats (→) i quinze carreteres (→). Cada jugador posa dues carreteres i dos poblats en el tauler, tal com s'indica a la il·lustració. Cada jugador posa la resta de les seves figures davant seu. Si només hi ha tres jugadors, les figures de color vermell es retiren del joc.
- Les cartes especials «Gran ruta comercial» (→) i «Gran exèrcit de cavalleria» (→) i els dos daus es posen al costat del tauler de joc.



- Les cartes de matèria primera se separen per tipus en cinc piles i es col·loquen cap per amunt en els compartiments dels portacartes. Els dos portacartes es posen al costat del tauler de joc.



- Les cartes de desenvolupament (→) es barregen i es col·loquen cap per avall en el compartiment lliure que ha quedat en un portacartes.



- Finalment, cada jugador rep pel seu poblat marcat amb una lletra (vegeu la pàgina 1) les primeres cartes de matèria primera: per cada hexàgon de terreny adjacent al poblat, pren una carta de la matèria primera corresponent. **Exemple:** el jugador blau rep, pel seu poblat B, una carta de fusta, una de mineral i una d'argila, mentre que el jugador taronja obté, pel seu poblat C, una de mineral i dues de cereals.

- Els jugadors han de mantenir les cartes de matèria primera ocultes durant tota la partida.

RESUM DEL JOC

Comença la partida el jugador de més edat. El torn d'un jugador consta de les fases següents, que ha de dur a terme en l'ordre indicat:

1. Tira els daus per determinar la producció de matèries primeres del torn (el resultat s'aplica a tots els jugadors).
2. Pot comerciar (→), mitjançant intercanvi, matèries primeres, amb el banc o amb els altres jugadors.
3. Pot construir (→) carreteres (→), poblats (→), ciutats (→) i adquirir cartes de desenvolupament (→).

A més, en qualsevol moment del seu torn (fins i tot abans de tirar els daus) pot jugar una carta de desenvolupament (→). Després, el torn passa al jugador següent situat a la seva esquerra, que comença de nou des de la fase 1.

EL JOC EN DETALL

1. Producció de matèries primeres

A l'inici del torn, el jugador tira els dos daus. La suma dels resultats indica els hexàgons de terreny que produeixen matèries primeres.

- Els jugadors que tenen un poblat adjacent a un hexàgon de terreny en el qual hi hagi una fitxa numerada amb el resultat dels daus, obtenen una carta de matèria primera del tipus produït pel terreny. Si un jugador té dos o tres poblats adjacents a un mateix hexàgon, el número del qual ha sortit als daus, obté per cada poblat una carta de matèria primera. Si un jugador té una ciutat adjacent a un hexàgon el número del qual ha sortit als daus, rep dues cartes de matèria primera.

Exemple. Si als daus surt un «8», el jugador vermell rep dues cartes de mineral pels dos poblats adjacents que té; mentre que el jugador blanc rep una carta de mineral. Si la tirada hagués estat un «10», el jugador blanc hauria rebut una carta de llana; i si el poblat blanc fos una ciutat, el jugador blanc n'hauria rebut dues.



2. Comerciar

El jugador pot comerciar per aconseguir, mitjançant intercanvi, les cartes de matèria primera que necessita. Hi ha dos tipus de comerç:

a) Comerç interior (comerç amb els altres jugadors) (→)

El jugador pot intercanviar cartes de matèria primera amb qualsevol jugador. Pot anunciar les matèries primeres que necessita i les que està disposat a donar a canvi. També pot escoltar les ofertes dels altres jugadors i oferir a canvi alguna de les cartes de matèria primera que té. **Important:** els altres jugadors només poden comerciar amb el jugador que té el torn, no entre ells.

b) Comerç marítim (comerç amb el banc) (→)

El jugador també pot fer un intercanvi sense necessitat de comerciar amb cap altre jugador.

- Sempre pot intercanviar 4:1: deixa quatre cartes iguals de matèria primera a la pila corresponent i, a canvi, pren la carta de matèria primera que vulgui.
- Si ha construït un poblat en un port (→) pot tenir un canvi més favorable: en un port 3:1 es canvien tres cartes iguals de matèria primera per la carta de matèria primera que es vulgui; en un port especialitzat es canvien dues cartes de la matèria primera que indiqui el port per la carta de matèria primera que vulgui el jugador.



Comerç marítim 4:1 sense port



Comerç marítim 3:1 en un port 3:1



Comerç marítim 2:1 en un port especialitzat en fusta

3. Construir

El jugador pot construir per augmentar la possibilitat d'obtenir matèries primeres i la quantitat de punts de victòria (→).

- Per construir, ha de disposar a la mà d'una combinació concreta de cartes de matèria primera (que es pot veure a la taula de costos de construcció), agafar les carreteres, poblats o ciutats corresponents del seu color i situar-los en el tauler de joc. Les cartes de matèria primera utilitzades en la construcció es retornen al portacartes.

a) Per construir una carretera (→) cal una argila + una fusta.



- Les carreteres es construeixen als camins. En un camí (→) només es pot construir una carretera.
- Una carretera només es pot posar tocant a una cruïlla que toqui, al seu torn, una carretera, un poblat o una ciutat propis i en la qual no hi hagi un poblat o ciutat d'un altre jugador.

El jugador taronja pot construir una nova carretera en els camins marcats en blau, però no en el camí marcat en vermell.



- Quan un jugador aconsegueix tenir una ruta consecutiva (les bifurcacions no compten) de com a mínim cinc carreteres independents que no estigui interrompuda per un poblat o una ciutat d'un altre jugador, agafa la carta especial «Gran ruta comercial» (→). Si un altre jugador construeix una ruta més llarga que la del propietari actual d'aquesta carta especial, se la queda immediatament. La «Gran ruta comercial» val **dos punts de victòria**.



Gran ruta comercial



El jugador vermell té una ruta consecutiva formada per sis carreteres (la bifurcació no compta), la qual cosa li dona la «Gran ruta comercial». Les set carreteres del jugador taronja estan separades pel poblat vermell en una ruta de dues carreteres i una altra ruta de cinc carreteres.

b) Per construir un poblat (→) cal una argila + una fusta + una llana + un cereal.



- El poblat s'ha de construir en una cruïlla a la qual arriba, com a mínim, una carretera pròpia. S'ha de tenir en compte la regla de la distància.
- **Regla de la distància:** només es pot construir un poblat en una cruïlla (→) si les tres cruïlles adjacents NO estan ocupades per poblats o ciutats, siguin del jugador que siguin.



El jugador taronja podria construir un poblat a la cruïlla marcada en blau, però la regla de la distància li impedeix fer-ho a les cruïlles marcades en vermell.

- Per cada poblat construït, el jugador podrà obtenir matèries primeres dels hexàgons de terreny adjacents: cada vegada que als daus surti el número de l'hexàgon, guanyarà una carta de la matèria primera que doni el terreny.
- Cada poblat val **un punt de victòria**.

c) **Per construir una ciutat (→)** calen 3 minerals + 2 cereals.
Només es pot construir una nova ciutat a partir d'un poblat ja construït.



- Si el jugador amplia un dels seus poblats a ciutat, retira el poblat del tauler, el torna a la seva reserva personal i el substitueix per una ciutat.
- Per cada ciutat construïda, el jugador podrà obtenir el doble de matèries primeres dels hexàgons de terreny adjacents: cada vegada que als daus surti el número de l'hexàgon, obtindrà dues cartes de la matèria primera que doni el terreny.
- Cada ciutat val **dos punts de victòria**.

d) **Per adquirir una carta de desenvolupament (→)** cal un mineral + una llana + un cereal.



- Quan un jugador adquireix una carta de desenvolupament, agafa la carta superior de la pila de cartes de desenvolupament.
- Hi ha tres tipus de cartes de desenvolupament, i cada un té un efecte diferent:



Cavaller (→); Progrés (→); Punts de victòria (→).

- Les cartes de desenvolupament adquirides s'han de mantenir en secret fins que es facin servir.

4. Casos especials

a) **Si surt un «7», el lladre s'activa (→)**

- Si en tirar els daus per a la producció de matèries primeres, el resultat és un «7», cap jugador rep matèries primeres en el torn.
- A més, tots els jugadors que tinguin més de set cartes de matèria primera a la mà tornen la meitat de les seves cartes de matèria primera (les que vulguin) a les piles corresponents. Si un jugador té una quantitat senar de cartes, ha d'arrodonir a favor seu (per exemple, si té nou cartes, n'ha de retornar quatre).
- A continuació, el jugador que ha tirat els daus:
 1. Ha de moure el lladre (→) a un altre hexàgon de terreny.
 2. Després, pot robar una carta de matèria primera a un jugador que tingui un poblat o ciutat adjacent a l'hexàgon de terreny en el qual ha col·locat el lladre. El jugador al qual vol robar posa les seves cartes cap per avall, perquè no es pugui saber la carta que es roba. Si hi ha més d'un jugador amb poblats o ciutats adjacents a l'hexàgon de terreny en el qual ha col·locat el lladre, el jugador que l'ha mogut tria el jugador a qui vol robar la carta.
 3. A continuació, el jugador continua el seu torn amb la fase de comerç.

Important: si en llençar els daus surt el número de l'hexàgon sobre el qual es troba el lladre, els propietaris de poblats i ciutats adjacents NO reben CAP carta de matèria primera.

b) **Jugar una carta de desenvolupament (→)**

El jugador pot jugar una carta de desenvolupament en qualsevol moment del seu torn, fins i tot abans de tirar els daus. NO pot jugar una carta de desenvolupament en el mateix torn en què l'hagi adquirit.

Cartes de cavaller (→)



- El jugador que juga una carta de cavaller mou el lladre. Vegeu els punts 1) i 2) més amunt.
- Les cartes de cavaller, un cop jugades, es mantenen cap per amunt sobre la taula, davant del propietari.

• El primer jugador que tingui tres cartes de cavaller a la vista davant seu obté la carta especial «Gran exèrcit de cavalleria», que val **dos punts de victòria**.

- Si algun altre jugador aconsegueix tenir a la vista més cartes de cavaller que el propietari actual de la carta especial «Gran exèrcit de cavalleria», li pren la carta immediatament i, lògicament, els dos punts de victòria associats.



Gran exèrcit de cavalleria

Cartes de progrés (→)



Quan un jugador juga una carta de progrés duu a terme l'acció indicada. Una cop feta, la carta es retira del joc

Cartes de punts de victòria (→)



Les cartes de punts de victòria es mantenen en secret durant tota la partida. Només s'ensenyen als altres jugadors quan, gràcies a elles, un jugador aconsegueix arribar a deu punts de victòria.

FINAL DE LA PARTIDA (→)

La partida acaba en el torn en què un jugador aconsegueix **deu punts de victòria o més**. Per guanyar, el jugador ha de tenir deu punts de victòria o més quan arribi el seu torn, o aconseguir arribar a 10 punts de victòria o més durant el seu torn.

Crèdits

© 1995, 2015 Kosmos Verlag
 Autor: Klaus Teuber
 Llicenciataris: Catan GmbH © 2002, catan.de

Disseny gràfic: Michaela Kienle
 Il·lustracions: Michael Menzel
 Disseny de les figures de joc: Andreas Klobner
 Grafisme 3D: Andreas Resch
 Redacció: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191 - 0
 Fax: +49 711 2191 - 199
 info@kosmos.de, kosmos.de

Crèdits de l'edició en català
 Producció editorial: Xavi Garriga
 Adaptació gràfica: Antonio Catalán i Bascu
 Traducció: Oriol Comas, Marc Figueras i Marià Pitarque

Tots els drets reservats.
 Fabricat a Alemanya
 Art.-Nr.: 693602

Regles actualitzades a gener de 2015

RESUM

Perquè et sigui ben fàcil aprendre a jugar a *Catan*, les regles estan dividides en tres parts diferents. Per començar, hauries de llegir el **resum del joc** que tens en aquesta pàgina; després pots passar al **reglament**, a les pàgines 2-4 d'aquest quadernet, i, tot seguit, començar una partida. Si mentre jugues tens algun dubte, pots consultar el *Manual*, que és el llibret que trobaràs a la capsa.

Resum del joc

1 Davant teu hi ha l'illa de Catan. Es compon de dinou hexàgons de terreny envoltats pel mar. El teu objectiu és colonitzar l'illa.

2 A Catan hi ha un desert i cinc tipus diferents de terreny. Cadascun d'ells produeix una matèria primera diferent.



El bosc produeix fusta



El turó produeix argila



El prat produeix llana



La muntanya produeix mineral

El desert no produeix res

3 Comences la partida amb **dos** poblats i **dues** carreteres. Cada poblal val **un** punt de victòria, així que comences amb **dos** punts. El primer jugador que aconseguixi **deu** punts de victòria guanya la partida.

4 Per tenir més punts de victòria has de construir noves carreteres i nous poblats, i convertir els poblats en ciutats, ja que una ciutat val dos punts de victòria. Ara bé, per construir et calen matèries primeres.

5 Com pots aconseguir matèries primeres? Molt senzill: en cada torn es determina quins hexàgons de terreny produiran recursos naturals. Això es fa tirant dos daus. En cada hexàgon de terreny hi ha una fitxa rodona amb un número. Si surt, per exemple, un «3» als daus, tots els hexàgons de terreny marcats amb un «3» produiran recursos. En la il·lustració de la dreta serien el bosc (que produeix fusta) i la muntanya (que produeix mineral).

CATAN

EL JOC



Vols poder jugar a Catan amb més gent?

Amb l'ampliació de *Catan* per a 5 i 6 jugadors, podràs convidar més amics a una bona partida de *Catan*!

Pots trobar més informació a:

www.devir.es

Disposició inicial per a principiants



6 Només aconseguir matèries primeres els jugadors que tinguin un poblal o una ciutat adjacents a aquests hexàgons de terreny. En la il·lustració, el poblal blanc (D) està adjacents a un bosc i els poblats blau (B) i taronja (C), a una muntanya. Si als daus surt un «3», el jugador blanc rebrà una carta de fusta i els jugadors blau i taronja rebran una de mineral cadascun.

7 L'ideal és que la majoria dels poblats estiguin adjacents a diversos terrenys (el màxim possible és tres). D'aquesta manera, es podran aconseguir, segons el resultat dels daus, diferents matèries primeres. En la il·lustració, el poblal B és adjacents a tres terrenys: bosc, muntanya i turó

8 No pots tenir poblats adjacents a tots els terrenys i totes les fitxes numerades, de manera que algunes de les matèries primeres no les podràs aconseguir o et serà molt difícil fer-ho. Però per construir necessites diferents combinacions de matèries primeres

9 Per això hauràs de començar amb els altres jugadors. Fes una oferta o escolta les ofertes que et facin i, si arribes a un acord, podràs aconseguir la carta que et cal per construir allò que volles.

10 Pots construir un poblal nou en una cruïlla lliure, amb la condició que hi arribi una de les teves carreteres i que el poblal més proper estigui, com a mínim, a dues cruïlles de distància

11 Però has de pensar bé on vols construir nous poblats. Els números de les fitxes rodones tenen mides diferents: els números de mida més gran surten amb més freqüència en els daus que no pas els números de mida més petita; els números 6 i 8 són els més grans i són de color vermell, per indicar que són els que apareixen amb més freqüència. Vaja, que com més vegades surti un número, més vegades aconseguiràs matèries primeres dels terrenys que el continguin.

