

# CATAN

---

EL JOC

## MANUAL

Resum de la gamma de productes *Catan*,  
explicacions detallades de les regles i exemples del joc



# Benvolgut jugador,

Com podràs veure en aquestes pàgines, a més del joc bàsic *Catan* que ja coneixes, hi ha un bon munt d'altres jocs de la gamma *Catan*; alguns són ampliacions del joc bàsic, mentre que altres són jocs independents. Hi ha tantes possibilitats que no és pas senzill estar al cas de tot el que hi ha, i tampoc no ho és decidir quina de les ampliacions s'adapta més bé a les teves necessitats o saber si un joc independent et pot resultar interessant. És per això que en les pàgines següents volem presentar-te tota la gamma *Catan* que existeix actualment i destacar les particularitats de cada joc, de manera que puguis valorar si encaixa prou bé amb els teus gustos.

Una abraçada,



Klaus Teuber



● CATAN – Júnior



● El joc de cartes



## CATAN – Ampliació per a 5-6 jugadors – Joc bàsic

<b>Jugadors</b>	5 – 6	
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys	
<b>Durada</b>	90 min	
<b>Dificultat</b>	2/5	
<b>Regles</b>	Gairebé cap	
<b>En resum...</b>	Més jugadors per a les teves partides!	



● CATAN – Edició de viatge



● Els prínceps de Catan

## Variants independents

● 5-6 jugadors



● Mercaders i bàrbars

● 5-6 jugadors



● Navegants

## Expansions temàtiques

● 5-6 jugadors



● Ciutats i cavallers

○ 5-6 jugadors



○ CATAN –Joc bàsic




● 5-6 jugadors



● Pirates i exploradors

# Navegants

Per a tots els exploradors que volen ampliar el món de *Catan* sense haver d'afegir-hi gaires regles noves, *Navegants* es l'expansió ideal. A les figures ben conegudes podràs afegir vaixells, que funcionen més o menys com les carreteres... però al mar! Hi ha tantes coses per descobrir: ben a la vora de *Catan* trobaràs noves illes verges i terres desconegudes mig ocultes per la boirina.

Navegants	
<b>Jugadors</b>	3 – 4 (5 – 6 amb l'ampliació)
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys
<b>Durada</b>	75 – 120 min 
<b>Dificultat</b>	2/5 
<b>Regles</b>	Poques 
<b>En resum...</b>	Poques regles i moltes variants.



Encara no disponible en català

*«Ja he descobert més de vint illes!»*

Oriol, contramestre



## Ciutats i cavallers

Oi que no et canses mai de *Catan*? Doncs amb la magnífica expansió *Ciutats i cavallers* les teves partides seran més llargues i intenses. Els exèrcits de cavallers hauran de combatre contra ràtzies de bàrbars invasors i les ciutats es convertiran en grans metròpolis gràcies al comerç. Amb les noves capes que afegeix al joc bàsic, aquesta expansió et permetrà gaudir com mai de l'univers de *Catan*.



Encara no disponible en català

*«Gentil cavaller, salveu-me dels bàrbars!»*




Emília, damisel-la

Ciudades y caballeros	
Jugadors	3 – 4 (5 – 6 amb l'ampliació)
Edat	A partir de 12 anys
Durada	120 min
Dificultat	5/5
Regles	Força
En resum...	Una experiència intensa per als més avesats.



# Mercaders i bàrbars

Què et semblaria un canvi? La tercera expansió, *Mercaders i bàrbars*, es dirigeix a tots els fans que volen petites variacions i reptes nous. Aquí tot esdevé possible: des de les novetats fàcilment integrables fins als escenaris de complexitat variable. Aconsegueix peix fresc a la costa, basteix ponts per creuar rius o organitza caravanes que travessin l'illa. I això no és tot, perquè *Mercaders i bàrbars* inclou regles per jugar amb dos jugadors!

Mercaders i bàrbars	
<b>Jugadors</b>	2 – 4 (5 – 6 amb l'ampliació)
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys
<b>Durada</b>	75 – 120 min 
<b>Dificultat</b>	2 – 4/5 
<b>Regles</b>	Poques o moltes, segons l'escenari 
<b>En resum...</b>	Un ventall de possibilitats per a tots els gustos i necessitats!



Encara no disponible en català




*«Ja s'hi poden posar fulles, aquesta colla de bàrbars!»*

Marta, comerciant



## Pirates i exploradors

*Pirates i exploradors*, l'expansió més recent de la sèrie, trasllada els jugadors de bell nou a les aventures en alta mar. A diferència de *Navegants*, però, aquí viatjaran en vaixell, a la recerca de terres desconegudes i hauran d'acomplir els encàrrecs del Gran Consell de Catan. Troba illes habitades, arriba a acords comercials amb els seus habitants i vés amb compte amb els pirates. Una expansió no apta per a mariners d'aigua dolça...

Pirates i exploradors	
<b>Jugadors</b>	2 – 4 (5 – 6 amb l'ampliació)
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys
<b>Durada</b>	90 – 150 min 
<b>Dificultat</b>	3/5 
<b>Regles</b>	Algunes, però incorporades gradualment 
<b>En resum...</b>	Diversió exploradora amb una complexitat moderada. També funciona amb dos jugadors!



Encara no disponible en català

*«Guaita! Segur que amb això el Consell ens donarà una medalla!»*

Irina, ambaixadora



## CATAN – Júnior

Per fi els més menuts poden accedir al fascinant món de *Catan*. Els pirates de més de cinc anys ja podran colonitzar l'illa i construir els seus caus de pirates. Els caldran uns quants sabres, tresors i bótes; però compte! un pirata una mica entremaliat fa el borinot per l'illa per aixafar-vos els plans!

Unes regles simplificades i una introducció emocionant perquè els més joves es converteixin en uns veritables catanencs.



Encara no disponible en català

CATAN – Júnior	
<b>Jugadors</b>	2 – 4
<b>Edat</b>	A partir de 6 anys
<b>Durada</b>	30 min <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span>
<b>Dificultat</b>	1/5 <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span>
<b>Regles</b>	Poques <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span> <span style="color: orange;">■</span>
<b>En resum...</b>	Una introducció ràpida i senzilla, però 100 % Catan

*«Ja l'he ensenyat al meu germà!»*

Júlia, mestra





# Els prínceps de Catan

En aquest joc per a dues persones, podràs ser un príncep de Catan. Tot et resultarà ben familiar: matèries primeres, poblats, ciutats... el món habitual de Catan.

Però l'experiència d'aquest joc a dos és molt diferent que la del joc bàsic i les seves expansions; hi descobriràs nous reptes amb aquest enfrontament directe. Gaudeix d'una experiència de joc única i fascinant amb una varietat que no té res a envejar al joc de taula.

Els prínceps de Catan	
<b>Jugadors</b>	2
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys
<b>Durada</b>	75 min 
<b>Dificultat</b>	4/5 
<b>Regles</b>	Força, però incorporades gradualment 
<b>En resum...</b>	Per a dos jugadors que vulguin provar altres jocs de <i>Catan</i> .

*«Una bona copa de vi, princesa meva...  
la tarda promet.»*

Guillem, noble catanenc

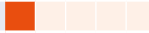
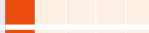
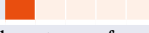


Encara no disponible en català



## El joc de cartes

Amb aquest joc, en mitja horeta podràs colonitzar l'illa de Catan! També et caldran poblats, carreteres i cavallers; per a les matèries primeres necessitaràs un xic de sort, ja que s'aconsegueixen directament de la mà de cartes, de manera que hi ha moltes possibilitats de bescanvis.

CATAN - El joc de cartes	
Jugadors	2 - 4
Edat	A partir de 8 anys
Durada	30 min 
Dificultat	1/5 
Regles	Poques 
En resum...	Un joc ràpid de cartes, per fer un tastet de <i>Catan</i> .






Encara no disponible en català

*«Sí! He guanyat un altre cop!  
Som-hi, que encara hi ha  
temps per tornar-hi!»*

Gemma, jugadora llampec

## Catan – Edició de viatge

En aquest maletí trobaràs encabits tots els elements del joc bàsic en un espai reduït, per dur-te'l a tot arreu. Només et caldrà obrir la capsa i començar a jugar!

Catan – Edició de viatge	
<b>Jugadors</b>	2 – 4
<b>Edat</b>	A partir de 10 anys
<b>Durada</b>	75 min 
<b>Dificultat</b>	2/5 
<b>Regles</b>	Les habituals del joc bàsic 
<b>En resum...</b>	El joc bàsic tothora i arreu.



Encara no disponible en català

*«Ja no m'avorriré mai més  
en els viatges a Essen»*

Joaquim, empresari lúdic

# CATAN HISTORIAS



## Els colons d'Amèrica

Aquest joc ens trasllada a la creació dels Estats Units amb el sistema clàssic de *Catan*. Els jugadors empenen els recursos per crear poblats i expandir-se cap a l'Oest gràcies al ferrocarril, a la recerca de noves terres i mines d'or. El tauler representa els Estats Units en l'època de la gran cursa cap a l'Oest i la colonització dels nous territoris.



## Els colons d'Europa

*Catan* ens duu a l'Europa medieval. Els jugadors són astuts comerciants que intenten ampliar les seves xarxes i establir consolats comercials; hauran de contractar marxants i enviar-los a ciutats per tal d'establir-s'hi. Amb cada consolat, els teus magatzems rebran noves mercaderies.

# STAR TREK CATAN

Els jugadors són membres de la Federació Unida de Planetes i intentaràn ampliar les seves xarxes d'estacions espacials i naus estel·lars... sempre que els klíngons no els ho impedeixin. Tots els personatges de la sèrie original (Kirk, Spock, Uhura, Scott, etc.) hi són presents, amb habilitats especials.

# Components

## 19 hexàgons de terreny

- Bosc (4)
- Prat (4)
- Conreu (4)
- Turó (3)
- Muntanya (3)
- Desert (1)
- 6 peces de mar amb 9 ports



## 95 cartes de matèria primera (19 de cadascuna)

- Fusta = troncs d'arbre = del bosc
- Llana = ovella = del prat
- Cereals = feix d'espigues = del conreu
- Argila = maons = del turó
- Mineral = minerals = de la muntanya



## 25 cartes de desenvolupament

- Cavaller (14)
- Progrés (6)
- Punts de victòria (5)



## 4 taules de costos de construcció



## 2 cartes especials



Gran ruta comercial



Gran exèrcit de cavalleria

## 2 portacartes



## Figures de joc (en quatre colors)

- 16 ciutats
- 20 poblats
- 60 carreteres



Ciutat



Poblat

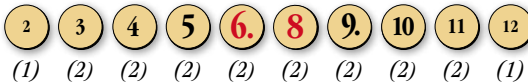


Carretera

## 1 figura de lladre



## 18 fitxes numerades



## 2 daus



## Regles detallades i exemples per a *Catan* – El joc

Camins

Carretera

Cartes de desenvolupament

Cartes de progrés

Cartes de punts de victòria

Cavaller

Ciutat

Comerç interior

Comerç marítim

Comerciar

Construir

Costa

Cruïlla

Desert

Fase combinada de comerç i construcció

Fase de fundació

Final del joc

Fitxes numerades

Gran ruta comercial

Lladre

Muntatge del tauler a l'atzar

Poblament

Port

Punts de victòria

Si surt un 7, el lladre s'activa

Tàctica

## C

### Camins

Els camins són els límits entre dos terrenys. Transcorren per la frontera entre hexàgons de terreny, i també entre hexàgons de terreny i les peces de mar. En cada tros de camí només es pot construir una carretera (→). Els camins sempre desemboquen a cruïlles (→), que és el punt on conflueixen tres terrenys i on es poden fundar poblats.



### Carretera

Les carreteres són les connexions entre els poblats i ciutats pròpies. Les carreteres es construeixen sobre els camins (→). En cada tros de camí (també al llarg de la costa), només es pot construir una carretera. Les carreteres es poden construir a continuació d'una cruïlla en què hi hagi un poblat o una ciutat pròpia o bé a continuació d'una cruïlla lliure a la qual arribi una carretera pròpia. Si no es construeixen noves carreteres, tampoc no es podran construir nous poblats. Les carreteres, per elles soles, només donen punts de victòria si s'aconsegueix la carta especial «Gran ruta comercial» (→).

### Cartes de desenvolupament

Hi ha tres tipus diferents de cartes de desenvolupament: cavaller (→), progrés (→) i punts de victòria (→). Quan un jugador adquireix una carta de desenvolupament, agafa la carta superior de la pila i l'afegeix a la seva mà. Les cartes de desenvolupament es mantenen en secret fins que es fan servir.

Quan és el seu torn, un jugador pot jugar només una carta de desenvolupament, sigui una carta de cavaller, sigui una carta de progrés. Es pot jugar la carta en qualsevol moment del torn, fins i tot abans de tirar els daus. Tanmateix, no es pot jugar una carta de desenvolupament en el mateix torn en què s'ha adquirit. **Excepció:** si un jugador adquireix una carta i aquesta és una carta de punts de victòria (→) amb la qual pot aconseguir arribar a deu punts de victòria, pot posar cap per amunt aquesta carta de seguida i guanyar la partida.

Les cartes de punts de victòria només es posen cap per amunt al final de la partida, quan gràcies a elles un jugador aconsegueix deu punts de victòria, fet que li fa guanyar la partida, provocant-ne el final.

**Atenció:** quan un jugador roba una carta a un altre (vegeu «Si surt un 7, el lladre s'activa») només pot robar-li una carta de matèria primera. El jugador a qui ha de robar una carta ha de posar a part les seves cartes de desenvolupament abans de presentar-li la mà amb la resta de cartes.

## Cartes de progrés

Les cartes de progrés són un dels tipus de les cartes de desenvolupament. Durant el seu torn, un jugador només pot jugar una carta de progrés. De cada un dels tres tipus de cartes de progrés, n'hi ha dos exemplars:

- **Construcció de carreteres:** el jugador que juga aquesta carta pot construir dues noves carreteres al tauler, sense pagar cap matèria primera. Sí que ha de tenir en compte les regles habituals de construcció de carreteres.
- **Descobrimet:** el jugador que juga aquesta carta pot agafar dues cartes de matèria primera de les piles de la reserva. Si el jugador encara no ha acabat la fase de construcció, pot utilitzar-les per construir.
- **Monopoli:** el jugador que juga aquesta carta tria una matèria primera. Els altres jugadors li han de donar les cartes de matèria primera d'aquest tipus que tinguin a la mà. Si algun jugador no en té, no ha de lliurar res.

## Cartes de punts de victòria

Les cartes de punts de victòria són un tipus de cartes de desenvolupament (→); per tant, cal adquirir-les. Representen importants fites culturals, simbolitzades per diferents edificis. Cada carta d'aquest tipus val un punt de victòria. Quan un jugador adquireix una carta de punts de victòria, l'ha de mantenir oculta. Si, durant el seu torn, un jugador arriba a deu punts de victòria, comptant les cartes de punts de victòria, posa la carta (o cartes) cap per amunt per demostrar que ha guanyat la partida.

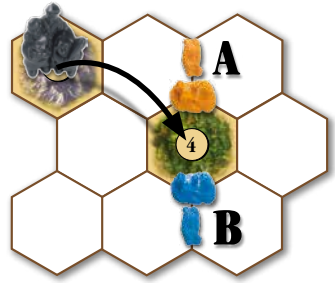
**Consell:** és convenient tenir les cartes de punts de victòria de tal manera que els altres jugadors no puguin arribar a cap conclusió. Si un jugador té durant tota la partida davant seu una o dues cartes cap per avall i no les utilitza, alimenta la sospita que podrien ser cartes de punts de victòria.

## Cavaller

Si un jugador juga en el seu torn la carta de desenvolupament de cavaller (la pot jugar també abans de llançar els daus), ha de moure immediatament el lladre (→).

- El jugador que ha jugat la carta de cavaller ha d'agafar el lladre i moure'l a un altre terreny, el que vulgui.
- Després pot robar una carta de matèria primera (i quedar-se-la) al jugador que tingui algun poblat o ciutat adjacent al terreny on ha deixat el lladre. Si hi ha dos o més jugadors que hagin construït en aquest terreny, pot triar a qui li roba.
- La carta es roba de la mà del jugador, sense mirar.
- El primer jugador que tingui tres cartes de cavaller a la vista davant seu, rep la carta especial «Gran exèrcit de cavalleria», que val dos punts de victòria.
- Quan un altre jugador té a la vista una carta de cavaller més que el propietari actual d'aquesta carta especial, la carta passa a les seves mans, juntament amb els dos punts de victòria.

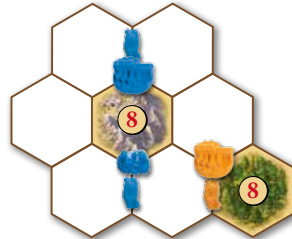
*Exemple. És el torn d'en Joan, que juga una carta de cavaller. Mou el lladre del terreny de muntanya al terreny de bosc amb un «4». Ara en Joan pot robar una carta de matèria primera, sense mirar; de la mà del jugador A o del jugador B.*



**Important:** quan es juga una carta de cavaller no s'ha de comprovar si algun jugador té més de set cartes a la mà. Només cal tornar cartes quan surt un «7» als daus i algun jugador té més de set cartes a la mà.

## Ciutat

Només es pot construir una ciutat a partir d'un poblat ja existent. Cada ciutat val dos punts de victòria, i el seu propietari obté el doble de matèries primeres per cada hexàgon de terreny adjacent, quan aquest surt als daus. Els poblats que queden disponibles (en haver estat ampliat a ciutat) es poden utilitzar de nou per fundar nous poblats.



*Exemple. Ha sortit un «8» als daus. El jugador blau obté tres cartes de mineral: una pel poblat i dues per la ciutat. El jugador taronja obté dues cartes de fusta per la seva ciutat.*

**Consell:** és gairebé impossible guanyar la partida sense convertir poblats en ciutats. Cada jugador té cinc poblats, de manera que si els construeix tots només obtindria cinc punts de victòria.

## Comerç interior (comerç amb els altres jugadors)

El jugador que té el torn pot intercanviar cartes de matèria primera amb els altres jugadors, després d'haver tirat els daus per determinar la producció de matèries primeres. Les condicions de l'intercanvi (quantas cartes es canvien per quines) depenen del talent negociador dels jugadors. No està permès regalar cartes (intercanviar zero cartes per una o més cartes).

**Important:** només es pot comerciar amb el jugador que té el torn; els altres jugadors no poden comerciar entre ells.

**Exemple.** És el torn d'en Joan. Necessita una argila per construir una carretera; ja té dues fustes i tres minerals. En Joan pregunta: «Qui em vol donar una argila? Ofereixo un mineral.» La Carme contesta: «Si em dones tres minerals, et dono una argila.» Llavors l'Anna intervé, cridant: «Et dono una argila si em dones una fusta i un mineral.» En Joan es decideix per l'oferta de l'Anna, i intercanvia amb ella una fusta i un mineral per una argila.

**Important:** fixeu-vos que la Carme no pot comerciar amb l'Anna perquè és el torn d'en Joan.

## Comerç marítim

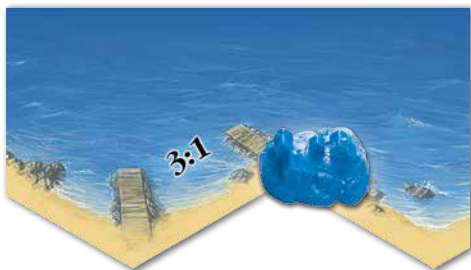
Durant la fase de comerç, el jugador que té el torn pot intercanviar cartes de matèria primera sense necessitat de fer-ho amb cap altre jugador, mitjançant el comerç marítim.

- **Sense port.** S'aplica la taxa de canvi bàsica (i menys favorable) 4:1. El jugador torna quatre cartes iguals de matèria primera a la reserva i, a canvi, agafa la carta que vulgui (una) de la pila corresponent. El jugador no necessita tenir cap port (→) (és a dir, un poblat construït en un port) per fer l'intercanvi 4:1.

**Exemple.** En Joan torna quatre cartes de mineral al portacartes i agafa una carta de fusta. Per descomptat, té més sentit provar d'aconseguir un canvi més favorable amb els altres jugadors, mitjançant el comerç interior.

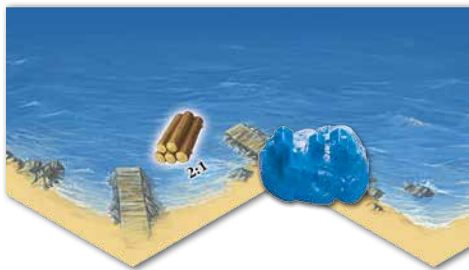
- **Amb port.** Si el jugador ha construït un poblat o una ciutat en un port (→), aleshores té millors possibilitats d'intercanvi. Hi ha dos tipus diferents de port:

**1. Port bàsic (3:1).** Durant la fase de comerç, el jugador que té el torn pot tornar tres cartes iguals de matèria primera a la reserva i, a canvi, agafar una carta d'una altra matèria primera.



**Exemple.** El jugador blau torna tres cartes de fusta al portacartes i agafa una carta de mineral.

- 2. Port especialitzat (2:1).** Hi ha un port especialitzat en cada tipus de matèria primera. La taxa de canvi 2:1, la més favorable, només s'aplica a la matèria primera indicada al port especialitzat. Cal tenir en compte que en un port especialitzat no es poden intercanviar altres tipus de matèria primera amb la taxa 3:1.



**Exemple.** El jugador blau té un poblat (també podria ser una ciutat) al port especialitzat en fusta. Aquest jugador pot, durant la seva fase de comerç, tornar dues cartes de fusta al portacartes i agafar, a canvi, una carta d'una altra matèria primera. També pot intercanviar quatre cartes de fusta per altres dues cartes diferents, o sis per tres, etc.

**Important:** només el jugador amb el torn pot fer el comerç marítim.

## Comerciar

El jugador que té el torn pot comerciar després d'haver tirat els daus per determinar els terrenys que produeixen matèries primeres. Pot intercanviar cartes de matèria primera amb els altres jugadors (comerç interior (→)) i també pot intercanviar cartes de matèria primera per cartes de les piles de reserva sense necessitat de fer-ho amb cap altre jugador (comerç marítim (→)). Durant el seu torn, un jugador pot comerciar tant de temps i tantes vegades com li permetin les cartes de matèria primera que tingui a la mà.

## Construir

Després de tirar els daus per determinar la producció de matèries primeres i comerciar, el jugador que té el torn pot construir. Per fer-ho, ha de tornar diferents combinacions de cartes de matèria primera (vegeu la taula de costos de construcció) a les piles de la reserva (als portacartes). El jugador pot construir tot el que vulgui i adquirir cartes de desenvolupament mentre tingui cartes de matèria primera per pagar, sempre que tingui figures disponibles per construir i quedin cartes de desenvolupament a la reserva. Vegeu també poblat (→), ciutat (→), carretera (→) i cartes de desenvolupament (→). Cada jugador té quinze carreteres, cinc poblats i quatre ciutats. Si un jugador construeix una ciutat, recupera el poblat i pot tornar-lo a construir. En canvi, les carreteres i les ciutats, una vegada construïdes, romanen en el seu lloc de construcció fins al final de la partida. Després de construir, el torn del jugador finalitza i és el torn del següent jugador per l'esquerra.

*Si voleu provar una variant, consulteu l'apartat «Fase combinada de comerç i construcció».*



## Costa

El costat d'un hexàgon de terreny que és adjacent al mar és una costa. En una costa es pot construir una carretera, i en les cruïlles adjacents al mar es poden construir poblats i aquests es poden convertir en ciutats. El desavantatge és que a la costa només es rep la producció de matèries primeres d'un o dos terrenys; l'avantatge és que a les costes hi ha ports que permeten el comerç marítim, i amb això taxes de canvi més favorables. Ara bé, un poblal construït en una cruïlla de costa que no tingui port no dóna cap avantatge per al comerç.

## Cruïlla

Cada hexàgon de terreny té sis vèrtexs i cada vèrtex està en contacte bé amb dos hexàgons, bé amb un hexàgon i el marc, bé únicament amb el marc. Aquests punts d'intersecció s'anomenen *cruïlles*. Els poblats només es poden construir a les cruïlles.

## D

### Desert

El desert és l'únic terreny que no produeix cap matèria primera. Al desert viu el lladre (→) i hi comença la partida. Els jugadors que construeixin poblats o ciutats adjacents al desert han de tenir en compte que només podran rebre la producció de dos hexàgons de terreny.

## F

### Fase combinada de comerç i construcció

El motiu de separar en dues fases independents el comerç i la construcció és presentar als nous jugadors una estructura de joc clara, que els permeti una introducció ràpida al joc. No obstant això, recomanem als jugadors més experimentats eliminar la separació entre la fase de comerç i la fase de construcció. D'aquesta manera, després d'haver tirat els daus per determinar la producció de matèries primeres, es pot comerciar i construir en l'ordre que es vulgui. Per exemple, un jugador pot comerciar, construir, seguir comerciant després i construir de bell nou tot seguit, mentre les cartes de la seva mà li ho permetin.

Quan es juga amb la fase combinada de comerç i construcció, el jugador que ha construït un poblal en un port, pot utilitzar-lo per comerciar en el mateix torn en què l'ha construït.

### Fase de fundació

Es juga just després d'haver fet el muntatge del tauler a l'atzar (→).

- Cada jugador tria un color i pren les figures corresponents: cinc poblats, quatre ciutats i quinze carreteres. També agafa una taula de costos de construcció.

- Se separen les cartes de matèria primera per tipus en cinc piles i es col·loquen cap per amunt en els dos portacartes. Els portacartes es posen al costat del tauler, a l'abast de tots els jugadors.
- Es barregen les cartes de desenvolupament (→) i es posen cap per avall en una pila al compartiment lliure que queda en un dels portacartes.
- Les dues cartes especials i els daus es posen al costat del tauler.
- El lladre es col·loca al desert.

La fase de fundació consta de dues rondes, durant les quals cada jugador construeix dues carreteres i dos poblats:

### Primera ronda

Els jugadors tiren els dos daus. El jugador amb el resultat més gran comença i posa un dels seus poblats en la cruïlla (→) lliure que vulgui; connectada a aquest poblal col·loca, en qualsevol direcció, una carretera. A continuació, el segueixen la resta de jugadors en sentit horari; cada un posa un poblal i una carretera.

**Atenció:** cal tenir en compte la regla de la distància durant la col·locació dels poblats.



Poblal

Carretera

### Segona ronda

Un cop tots els jugadors han construït el seu primer poblal, el jugador que hagi estat l'últim a la primera ronda és el que comença a jugar la segona ronda. Aquest jugador és ara el primer a construir el segon poblal i la segona carretera, que s'hi connecta. **Atenció:** després el segueixen la resta de jugadors en sentit antihorari; així doncs, el jugador inicial serà l'últim a construir el segon poblal. El segon poblal es pot construir completament separat del primer, en qualsevol altra cruïlla, però tenint en compte la regla de la distància. La segona carretera ha de partir del segon poblal, en qualsevol direcció.

Cada jugador rep, immediatament després de la fundació, la producció de matèries primeres del seu segon poblal: per cada hexàgon de terreny que sigui adjacent a aquest segon poblal agafa de la reserva una carta de la matèria primera corresponent.

El jugador inicial (el que ha construït en últim lloc el seu segon poblal) comença la partida. Tira els dos daus per determinar la producció de matèries primeres del primer torn. Es poden trobar consells sobre la millor manera de fer la fundació en l'apartat «Tàctica».

## Final del joc

Si quan li arriba el torn a un jugador, ja té deu punts de victòria (o els aconsegueix durant aquest torn), la partida acaba immediatament i aquest jugador n'és el guanyador.

**Exemple.** Un jugador té dos poblats (2 PV), la carta especial «Gran ruta comercial» (2 PV), dues ciutats (4 PV) i dues cartes de punts de victòria (2 PV). Posa cap per amunt les dues cartes de punts de victòria, amb les quals arriba als deu punts necessaris per guanyar.

## Fitxes numerades

Com més gran sigui el número d'una fitxa, més gran és la probabilitat que l'hexàgon de terreny corresponent produeixi matèries primeres. Els números de mida més gran són els que tenen la probabilitat més alta de sortir en tirar els dos daus (sortiran més sovint). Així doncs, un terreny amb un 6 o un 8 té més probabilitats de produir matèries primeres que un altre terreny amb un 2 o un 12.

## G

### Gran ruta comercial

Una ruta comercial pot ser interrompuda i, per tant, no ser vàlida per ser considerada com a «Gran ruta comercial», si un altre jugador construeix un poblat en una cruïlla lliure per la qual transcorre la ruta comercial.



**Exemple.** El jugador taronja tenia la «Gran ruta comercial», formada per set carreteres. El jugador vermell construeix el poblat marcat amb un cercle negre, i amb això interromp la ruta comercial del jugador taronja. Ara la «Gran ruta comercial» la té el jugador vermell, i amb ella els dos punts de victòria.

Si després de la interrupció d'una ruta comercial, diversos jugadors tenen rutes comercials formades per la mateixa quantitat de carreteres, cal comprovar si es compleix una d'aquestes coses:

- Si el jugador que té la carta especial «Gran ruta comercial» és un dels jugadors empatats, conserva la carta.
- Si el jugador que té la carta especial «Gran ruta comercial» no és cap dels jugadors empatats, la carta es deixa de banda i tornarà a entrar en joc tan bon punt un jugador sigui l'únic a tenir en solitari la ruta més llarga.
- Si, després de la interrupció, cap jugador ja no té cinc o més carreteres col·locades consecutivament, la carta especial també es deixa de banda.

**Important:** els poblats o ciutats propis no interrompen una ruta comercial pròpia.

## L

### Lladre

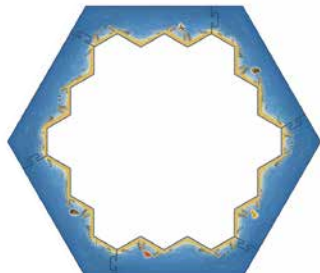
Al principi de la partida, el lladre es col·loca al desert (→). Només es mou quan en tirar els daus surt un «7» (→) o quan un jugador juga una carta de cavaller (→). Mentre el lladre estigui en un hexàgon de terreny, n'anul·la la producció de matèries primeres; tots els jugadors que hi tinguin poblats i/o ciutats adjacents no en rebran cap matèria primera mentre el lladre s'hi estigui.

**Exemple** (vegeu la il·lustració més amunt, en l'apartat «Cavaller»). És el torn d'en Joan, i treu un «7» als daus i, per tant, ha de moure el lladre. El lladre estava en un terreny de mineral i ara en Joan el posa damunt de la fitxa numerada amb un «4» en un terreny de bosc. Ara en Joan pot robar una carta de matèria primera, sense mirar, de la mà d'un dels dos jugadors propietaris dels poblats A i B. A més, si en els torns següents surt un «4» en els daus, els propietaris dels poblats A i B no rebran cap carta de matèria primera de fusta, fins que el lladre es torni a moure, sigui per un altre «7» o per una carta de cavaller.

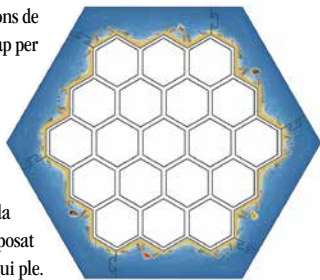
## M

### Muntatge del tauler a l'atzar

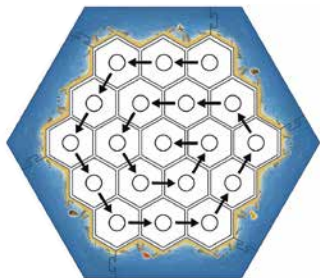
1. En primer lloc, posa les sis peces de marc en qual·sevol ordre. Fixa't que les peces de marc només tenen ports per una cara. Has de fer servir totes aquestes cares amb els ports.



2. Barreja els hexàgons de terreny i posa'ls cap per avall en una pila. Pren-los d'un en un i posa'ls cap per amunt dins del marc, començant per una banda fins que els hagis posat tots i el marc estigui ple.



3. Posa les fitxes numerades. Posa totes les fitxes numerades sobre la taula, a un costat del tauler, amb la cara de la lletra a la vista.



Ara posa les fitxes en ordre alfabètic sobre els hexàgons. Comença per un hexàgon que sigui en una cantonada qualsevol i continua posant les fitxes numerades següents en el sentit contrari a les agulles del rellotge (vegeu l'exemple de la figura). Atenció: el desert se salta, no s'hi posa cap fitxa numerada.

Un cop estiguin col·locades totes les fitxes numerades se'ls dona la volta, perquè la cara amb el número quedi a la vista.

Una vegada finalitzat el muntatge, es continua amb la fase de fundació (→).

## P

### Poblat

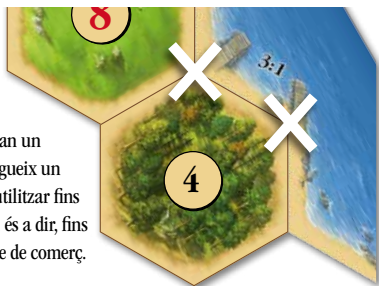
Un poblat val un punt de victòria i el seu propietari pot rebre la producció de matèria primera de tots els hexàgons de terreny adjacents.

**Important:** en construir un poblat cal tenir en compte la regla de la distància; és a dir, en cap de les tres cruïlles adjacents no hi pot haver un poblat (sigui del jugador que sigui).

Si un jugador ja ha construït els seus cinc poblats, abans de poder construir més poblats haurà de convertir-ne algun en una ciutat. Quan ho faci, recuperarà el poblat i el podrà tornar a construir.

### Port

Els ports tenen l'avantatge que s'hi pot comerciar més favorablement. Per tenir un port, un jugador ha de construir un poblat a la costa (→), en una de les dues cruïlles (→) que pertanyen a un port. Vegeu també «Comerç marítim» (→).



**Important:** quan un jugador aconsegueix un port, no el pot utilitzar fins al torn següent; és a dir, fins a la següent fase de comerç.

## Punts de victòria

El primer jugador que tingui deu punts de victòria quan arribi el seu torn o els aconsegueixi durant el seu torn, guanya la partida. Els punts de victòria s'aconsegueixen per:

Un poblat	1 punt de victòria
Una ciutat	2 punts de victòria
Gran ruta comercial	2 punts de victòria
Gran exercit de cavalleria	2 punts de victòria
Carta de punts de victòria	1 punt de victòria

Cada jugador comença la partida amb dos poblats ja construïts, així que té dos punts de victòria des del principi. Es tracta, doncs, d'aconseguir-ne vuit més.

## S

### Si surt el «7», el lladre s'activa

Si en tirar els daus al principi del torn un jugador treu un «7», cap jugador no rep cartes de matèria primera en aquest torn. A més:

- Tots els jugadors han de comptar quantes cartes de matèria primera tenen a la mà. Els jugadors que tinguin més de set cartes (és a dir, vuit o més) han de tornar-ne la meitat (les que vulgui cada jugador) a les piles de reserva dels portacartes. En el cas que sigui un nombre senar, sempre s'arrodoneix a favor del jugador. Per exemple, si un jugador té nou cartes de matèria primera, n'ha de tornar quatre.

**Exemple.** En Joan tira els daus i treu un «7». Només té sis cartes de matèria primera a la mà. En Bernat té vuit cartes i en Daniel cinc (sempre s'arrodoneix a favor del jugador).

- Tot seguit, el jugador que té el torn ha de moure el lladre (→) i posar-lo en un altre hexàgon de terreny. Això provoca que la producció de matèries primeres d'aquest terreny quedi bloquejada. A més, el jugador que ha mogut el lladre pot robar, sense mirar, una carta de la mà del jugador que tingui algun poblat o ciutat adjacent a aquest terreny. Si hi ha dos o més jugadors amb poblats o ciutats adjacents al terreny, pot triar a qui roba. Vegeu també «Cavaller» (→).
- Després, el jugador continua normalment el seu torn i passa a la fase de comerç.

# T

## Tàctica

Com que a *Catan* es juga sobre un tauler muntat a l'atzar, els problemes tàctics que es presenten són diferents en cada partida. Tanmateix, hi ha uns quants elements generals que els jugadors haurien de tenir en compte; aquests són els més importants:

1. A l'inici de la partida, l'argila i la fusta són les matèries primeres més importants, perquè les dues són necessàries per construir carreteres i poblats. Des del principi, els jugadors han d'intentar construir els seus poblats adjacents a, com a mínim, un terreny d'argila o de fusta que els proporcionin una bona producció.
2. No s'ha de subestimar la utilitat dels ports. Per exemple, si un jugador té una bona producció de cereals, durant la partida hauria d'intentar construir un poblat al port especialitzat en cereals.
3. Durant la fundació dels dos primers poblats cal tenir en compte que hi hagi prou espai per expandir-se més endavant. És perillós fundar els dos primers poblats al centre de l'illa, perquè els camins aviat quedaran bloquejats pels altres jugadors.
4. Com més es comercia, més possibilitats hi ha de fer bons intercanvis. No s'ha de dubtar a proposar ofertes al jugador que té el torn.



- T'agradaria saber més coses sobre el món de Catan?
- Vols conèixer una mica més sobre l'autor, Klaus Teuber, i els seus altres jocs?
- Tens ganes de participar en campionats de Catan?
- Et cal algun component?

*Doncs visita*  
**www.devir.es**  
*i trobaràs un munt d'informació i moltes coses per descobrir!*



**CATAN**  
EDICIÓ DE VIATGE

**Catan  
tothora  
i arreu!**

Autor: Klaus Teuber  
Llicència: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Il·lustracions: Michael Menzel  
Disseny gràfic: Michaela Kienle  
Disseny de les figures: Andreas Klobner  
Grafisme 3D: Andreas Resch  
Redacció de l'edició 2015: Arnd Fischer  
Redacció: Reiner Müller i Sebastian Rapp  
Reglament actualitzat a gener de 2015

© 1995, 2015 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

Tots els drets reservats. FABRICAT A ALEMANYA  
Art.-Nr.: 693602



Traducció:  
Marc Figueras i Marià Pitarque  
Adaptació gràfica:  
Antonio Catalán i Bascu