

KLAUS y BENJAMIN TEUBER

CATAN[®] CONNECT

REGLAMENTO



Índice

Una experiencia especial con CATAN.....	2	Cómo se juega.....	6
Componentes.....	2	Fin de la partida.....	11
Información sobre componentes y preparación.....	3	Reglas importantes y diferencias respecto a <i>CATAN – El juego</i>	12

Edad	Personas	Minutos
10+	variable	30



DEVIR

Una experiencia especial con CATAN

CATAN – Connect se juega en el gran mundo insular de Catán... ¡todos a la vez! Comercia con materias primas y toma decisiones rápidas, ya que el tiempo apremia. Ábrete camino por el desierto y asegúrate los mejores emplazamientos para construir en las regiones circundantes. Los tiempos de ronda predeterminados, las tiradas de dados para todos y las fases simultáneas de comercio y construcción le confieren al juego un atractivo muy especial. ¡Te espera una aventura trepidante llena de acción y diversión!

Estamos encantados de que participes en el evento CATAN – Connect.

Para sacarle el máximo partido a la experiencia, es necesario que conozcas ya las reglas de CATAN – El juego. Se aplican todas las reglas del juego básico. En este reglamento solo se describen los cambios. Si quieres refrescar tus conocimientos sobre las reglas, puedes descargarlas de nuestra web: <https://devir.es/catan-el-juego>.

¡Esperamos que disfrutes mucho jugando en esta gran isla!

Componentes

Tableros (A, B, C; la cantidad depende del número de jugadores)



Tableros periféricos (la cantidad depende de la preparación)



Ladrón
(1 por jugador)



Materias primas



Madera



Lana



Arcilla



Minerales



Cereales

Figuras
(28 por jugador)



5 ciudades



5 poblados



18 carreteras

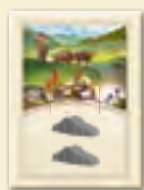
Marcadores
(4 por jugador)



Cartas de desarrollo



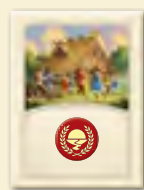
Caballero



Carreteras



Invento



Punto de victoria



Reverso

App gratuita
Asistente de Catan



Más
información en
la pág. 5

Información sobre componentes y preparación

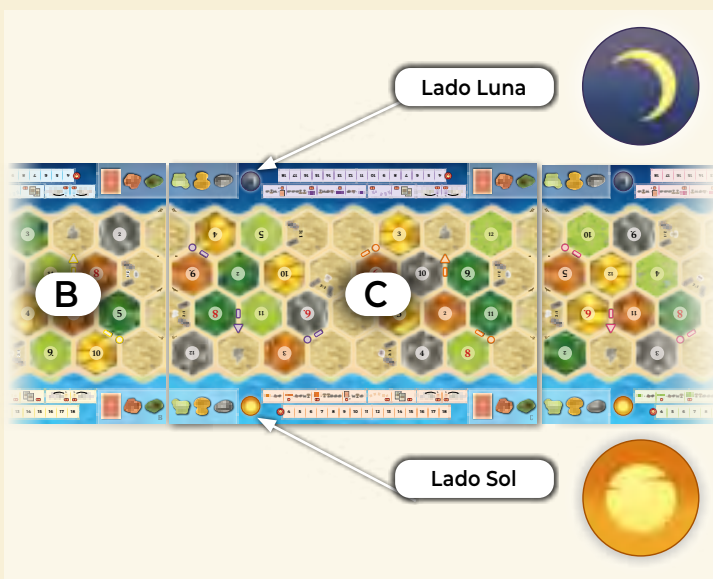
Tableros



Hay 3 tableros diferentes: A, B y C (marcados en la esquina inferior derecha). En un evento de *Connect*, se colocan múltiples tableros en largas filas siguiendo el patrón A-B-C. En cada tablero están marcadas las posiciones iniciales para 2 jugadores con los colores correspondientes (triángulo = posición inicial de ciudad, círculo = posición inicial de poblado, rectángulo = posición inicial de carretera). **Importante:** No se pueden cambiar los colores.

Los dos territorios iniciales de un tablero de juego (ver contorno rosa y verde) están separados por un desierto. Ambos comparten los componentes de su tablero de juego común.

En cada lado del tablero puede verse el símbolo de Sol o de Luna. Dependiendo del lado del tablero en el que estés sentado, se te asignará el símbolo Sol o Luna. En cada ronda del juego, están activos todos los jugadores del lado Sol o todos los jugadores del lado Luna. Así que recuerda en qué lado estés sentado.

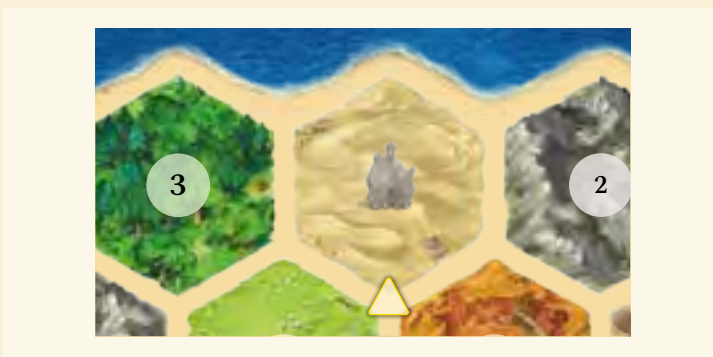


Si estás sentado al final de una fila de tableros, a tu izquierda o a tu derecha habrá un tablero periférico. Encontrarás más información al respecto en el capítulo Comerciar (pág. 7.)



Ladrón

En cada tablero hay 2 ladrones, uno por cada territorio inicial. Al principio de la partida, los ladrones se colocan en los desiertos de los respectivos territorios iniciales.



Materias primas

En cada lado del tablero están las materias primas de los 5 tipos. Esta es la reserva común. Si un tipo de materia prima ya no está disponible en tu tablero, puedes coger materias primas de los tableros vecinos. Todas las materias primas están disponibles para todos los jugadores.



Cartas de desarrollo

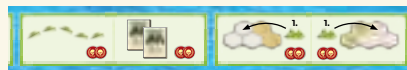
En cada lado del tablero están también las cartas de desarrollo. Para cada tablero hay el mismo conjunto de cartas de desarrollo. Solo puedes robar cartas de desarrollo de tu propio tablero, independientemente del lado en el que se encuentren.



Marcadores

Los 4 marcadores sirven para llevar un registro de tus puntos de victoria. Coloca un marcador en tu medidor de puntos de victoria. Empieza en la casilla 4, ya que empiezas el juego con 2 poblados y 1 ciudad, de modo que ya tienes 4 puntos de victoria.

Deja los otros 3 marcadores al lado del tablero. Los utilizarás para marcar puntos de victoria especiales en las casillas pertinentes (más información en las páginas 8 y 10).



Figuras

Tienes 5 poblados, 5 ciudades y 18 carreteras. En tu territorio inicial hay 2 posiciones iniciales preestablecidas para poblados con carreteras adyacentes y 1 posición inicial para una ciudad con una carretera adyacente.

Los círculos marcan las posiciones iniciales para los poblados, los triángulos marcan las posiciones iniciales para las ciudades y los rectángulos marcan las posiciones iniciales para las carreteras.

Coloca 2 de tus poblados, 1 ciudad y 3 carreteras en las posiciones iniciales preestablecidas de tu color.

Materias primas iniciales

Por cada hexágono de terreno adyacente a tu ciudad, toma 1 materia prima correspondiente de la reserva y colócala boca arriba en tu zona de juego.



App Connect

Una de las características principales de *CATAN – Connect* es la velocidad, gracias a unos tiempos de ronda predeterminados muy cortos. Se juega con una aplicación que dispone de un temporizador y un generador automático de tiradas de dados. El tiempo de juego puede ajustarse individualmente. La persona que te enseñe a jugar (en lo sucesivo, denominado director de juego) fijará el tiempo y controlará la app.

Tiempo de juego típico:

Rondas 1 – 10: 35 segundos

A partir de la ronda 11: 45 segundos

Cómo se juega

La partida empieza cuando el director de juego inicia la aplicación. Una ronda se desarrolla de la forma siguiente:

1. Activación del jugador  o , o activación del ladrón.

2. A) No ha salido un «7»: se activa Sol o Luna.

- Fase de producción para todos.
- Fase de comercio y construcción.

Todos:	Jugadores activos (adicionalmente):
• Comerciar	• Construir. • Comprar y/o jugar cartas de desarrollo.

- Nueva ronda y cambio del jugador activo.

2. B) Ha salido un «7»: Se activa el ladrón.

Descripción de la ronda

1. Activación de un jugador o activación del ladrón

Dependiendo de la tirada de dados, comienza una ronda de juego normal en la que están activo el jugador Sol o el jugador Luna, o bien se activa el ladrón.

2. A) No ha salido un «7»: se activa Sol o Luna.



En *CATAN – Connect*, todos los jugadores de un lado del tablero juegan a la vez. La aplicación te indica qué lado (Sol o Luna) está activo en la ronda correspondiente. Sol o Luna están activos alternativamente en cada ronda.

Si estás en el lado activo, puedes construir carreteras, poblados y ciudades como en una fase de comercio y construcción de *CATAN – El juego*. Además, puedes comprar cartas de desarrollo y/o jugar 1 carta de desarrollo comprada en una ronda anterior. También puedes comerciar. Puedes comerciar y construir en cualquier orden, incluso varias veces.



Fase de producción para todos

La aplicación determina la tirada de dados. Se aplica a todos los jugadores, independientemente de si están en el lado activo o pasivo. El número de dados lanzados determina los hexágonos de terreno que generan materias primas.



Aquí la aplicación muestra que está activo el lado Sol. Ha salido un 4 en la tirada de dados. Quedan 22 segundos de juego.

Si tienes un poblado o una ciudad en un hexágono de terreno con el número que ha salido, recibes las materias primas correspondientes de la reserva del tablero y las colocas en tu zona de juego. Tiene que quedar claro en todo momento qué materias primas tienes (y cuántas).

Si no hay suficientes materias primas en tu tablero, puedes tomar materias primas de un tablero vecino. ¡Están a disposición de todos!

Fase de comercio y construcción

Una vez que hayas completado la fase de producción, puedes pasar **directamente** a la fase de comercio y construcción sin esperar a los demás. Aprovecha el tiempo, porque el temporizador no deja de correr. Dependiendo de si estás en el lado activo o no, puedes hacer lo siguiente:



Comerciar

Pueden comerciar todos los jugadores, independientemente de si están o no en el lado activo. ¡Todos los jugadores comercian **simultáneamente!** Sin embargo, no puedes comerciar con todo el mundo, sino solo con el jugador que está en tu mismo tablero y los 4 jugadores sentados en los tableros a tu izquierda y derecha.

Puedes comerciar con estos jugadores:

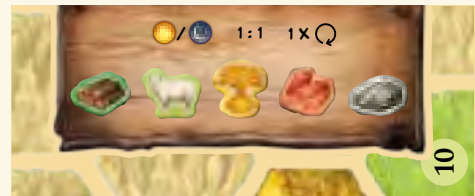


Comerciar con el mercado

Si te encuentras al lado de uno de los **tableros periféricos**, solo tienes 3 jugadores con los que comerciar. Por lo tanto, también puedes comerciar con el mercado de los tableros periféricos. Solo puedes hacerlo **cuando estás activo**. Al principio de la partida, hay 1 materia prima de cada tipo en el mercado.

Una vez por ronda en la que estás activo, puedes intercambiar 1 materia prima de tu elección por otra materia prima del mercado. Es posible comerciar con los otros 3 jugadores en cualquier momento.

Durante el transcurso de la partida, el mercado irá cambiando, ya que el jugador que tienes frente a ti también puede comerciar con el mercado cuando está activo. Si hay 5 materias primas iguales en el mercado en cualquier momento de la partida, **no se cambian**. Las materias primas permanecen allí hasta que alguien vuelva a comerciar con el mercado.





Comerciar con la reserva

También es posible **comerciar con la reserva** (4:1), como en *CATAN – El juego*. Además, puedes comerciar a 3:1 con el puesto comercial del desierto, o a 2:1 si has construido un poblado o una ciudad allí. Los puestos comerciales son el equivalente de los puertos de *CATAN – El juego*.



Construir

Cuando estás en el lado activo, puedes construir. También puedes alternar libremente entre comerciar y construir.

Construir en territorio extranjero

Puedes construir en los territorios adyacentes a los que puedas llegar atravesando los desiertos con tus carreteras.

Caso especial: Por tu primer poblado en un territorio extranjero, recibes **2 puntos de victoria adicionales**. Así que vale la pena extenderse en ambas direcciones.

Marca los puntos de victoria con el marcador en la casilla correspondiente de tu contador especial de puntos de victoria, que permite llevar un registro de tus puntos de victoria a lo largo de la partida.

Para los tableros periféricos se aplican las mismas reglas que para la construcción en territorios extranjeros. Las figuras grises impresas en los tableros periféricos representan otro color de jugador. Por lo tanto, debes respetar la regla de la distancia.



Ejemplo: El jugador verde extiende su ruta comercial hacia el tablero vecino de la derecha, y puede construir un poblado en territorio de otro jugador. Por este poblado, el jugador verde recibe 2 puntos de victoria adicionales.



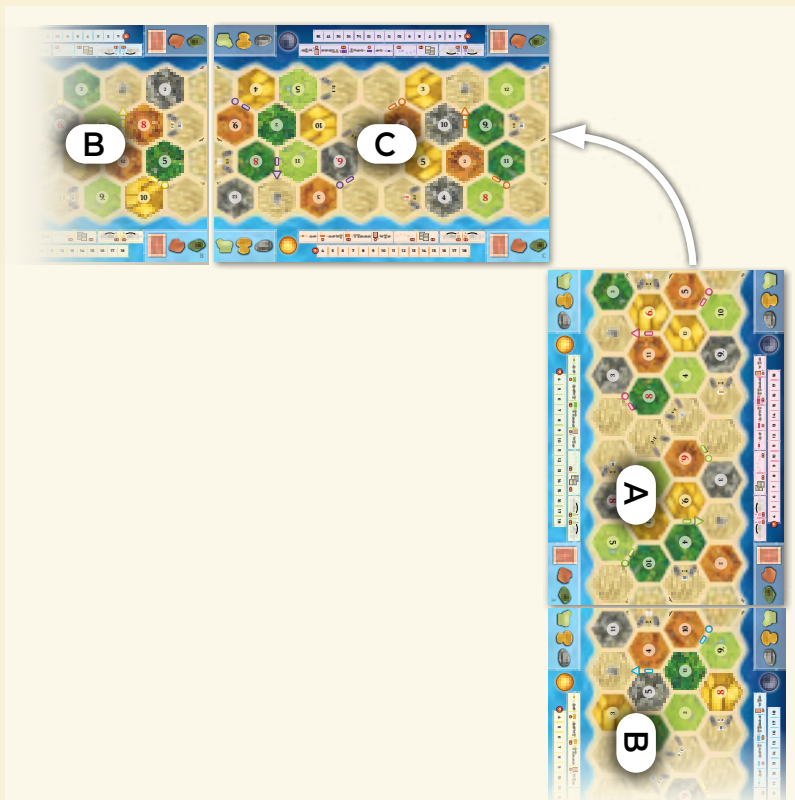
Ejemplo: El jugador verde marca los 2 puntos de victoria adicionales por la construcción de su primer poblado en territorio extranjero. Cuando alcanza el territorio de la derecha, coloca el marcador en la casilla con la flecha hacia la derecha.



Ejemplo: El jugador naranja construye un poblado en un tablero periférico. Al hacerlo, debe respetar la regla de distancia con relación a los poblados grises.




Puede suceder que en un evento de *Connect* las mesas estén colocadas en ángulo. Esto implica que habrá una separación entre las mesas, y por lo tanto entre los tableros. En ese caso, quien tenga su territorio inicial en un extremo del tablero puede construir en el extremo del otro tablero. Para entenderlo mejor, imaginemos que la isla es circular, de modo que los hexágonos de desierto y de terrenos son adyacentes entre sí.



Los diferentes símbolos de periferia te ayudarán a colocar las figuras en el lugar adecuado en el otro tablero.

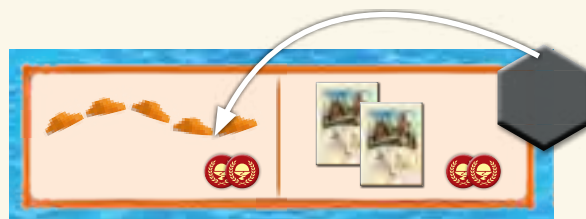


Ejemplo: El jugador rosa construye una carretera en el símbolo  en el extremo de su tablero. Para continuar la ruta comercial en el otro tablero, el jugador rosa debe construir la siguiente carretera en el mismo símbolo de periferia del otro tablero.

Mayor ruta comercial

La competición por la *Mayor ruta comercial* se realiza individualmente en cada tablero, entre los dos jugadores que tienen su territorio inicial en ese tablero.

El primero en construir **5 carreteras consecutivas** obtiene **2 puntos de victoria adicionales** por la *Mayor ruta comercial*, y pone un marcador en la casilla de punto de victoria especial. Si en algún momento el otro jugador del tablero tiene una ruta comercial más larga, se lleva el marcador y lo coloca en su casilla de punto de victoria especial.



Ejemplo: El jugador naranja marca los 2 puntos de victoria adicionales por la *Mayor ruta comercial*.

Comprar y/o jugar una carta de desarrollo

Si eres el jugador activo, puedes comprar cualquier número de cartas de desarrollo en cualquier momento. Además, puedes jugar 1 carta de desarrollo por ronda. Sin embargo, no puedes jugarla en la ronda en la que la has comprado. Estas cartas se utilizan como en una partida normal de *CATAN – El juego*. La carta de desarrollo *Monopolio* no existe.

Importante: Solo puedes comprar las cartas de desarrollo que están en tu tablero. En el improbable caso de que se agoten todas las cartas de desarrollo de tu tablero, entonces podrás comprar también cartas de desarrollo de los tableros vecinos.

Carreteras

Con la carta de desarrollo *Carreteras*, construyes gratuitamente 2 carreteras.

Invento

Con la carta de desarrollo *Invento*, puedes tomar 2 materias primas a tu elección de la reserva.

Punto de victoria

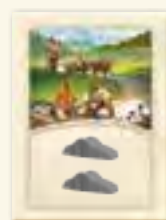
Con la carta de desarrollo *Punto de victoria*, recibes 1 Punto de victoria. Si eres el jugador activo, puedes terminar la partida directamente utilizando una o más de estas cartas de desarrollo si alcanzas al menos 18 puntos de victoria.

Las cartas de desarrollo de puntos de victoria las guardas boca abajo en tu zona de juego hasta que puedas utilizarlas para terminar la partida.

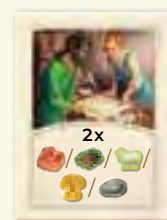
Caballero

Cuando juegas un *Caballero*, procede del modo siguiente:

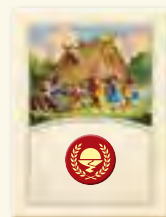
- ▶ Mueve el ladrón al desierto de tu territorio inicial. A continuación, toma de la reserva 1 materia prima del hexágono de terreno sobre el que estaba el ladrón.
- ▶ Si el ladrón ya está en el desierto, se queda allí. Toma 1 materia prima cualquiera de la reserva.



Carreteras



Invento



Punto de victoria



Caballero

Importante: Solo puedes mover el ladrón a tu propio territorio inicial. Después de mover al ladrón, no puedes robar una materia prima de otro jugador, sino que la tomas de la reserva como se describe anteriormente.



Mayor ejército

La competición por *Mayor ejército* se realiza individualmente en cada tablero, entre los dos jugadores que tienen su territorio inicial en ese tablero.

El primer jugador que logre tener **2 cartas de Caballero** consigue **2 puntos de victoria adicionales** por tener el *Mayor ejército*, y lo marca colocando un marcador en su casilla de punto de victoria especial.

Si en algún momento el otro jugador del tablero ha jugado más cartas de *Caballero*, se lleva el marcador y lo coloca en su casilla de punto de victoria especial *Mayor ejército*.



Ejemplo: El jugador naranja marca los 2 puntos de victoria adicionales por el Mayor ejército.

Importante: Si se da el caso de que un jugador tiene tanto el *Mayor ejército* como la *Mayor ruta comercial*, toma un marcador de la reserva del jugador contrario para marcarlo.

Ronda nueva y cambio de lado activo

Si se agota el tiempo, la ronda termina inmediatamente y no se pueden realizar más acciones. La aplicación continúa entonces con la tirada de dados para la siguiente ronda y anuncia el nuevo lado activo. Esto resulta en un cambio regular entre Sol y Luna. Este cambio puede ser interrumpido por el ladrón. ¡Así que ve con cuidado!

2. B) Ha salido un «7»: Se activa el ladrón.

Durante las **primeras 10 rondas**, el ladrón no se mueve. Por lo tanto, durante estas rondas en la app no saldrá ningún «7». Pasada la décima ronda, la aplicación y el director de juego te recordarán que el ladrón puede entrar en juego. Si a partir de ese momento sale un «7», se activa el ladrón. Esto ocurre en una fase adicional, es decir, no mientras Sol o Luna están activos. A continuación, la aplicación da **12 segundos** para hacer lo siguiente:

Comprobar materias primas

Todo el mundo debe comprobar inmediatamente el número de materias primas que tiene. Quien tenga más de 7 materias primas debe devolver la mitad de ellas a la reserva, redondeando hacia abajo.

Mover el ladrón

Después de haber sacado un «7», la aplicación muestra inmediatamente otro número. Ese número determina en qué hexágono de terreno debes colocar al ladrón en tu territorio inicial. Por lo tanto, el ladrón nunca puede salir de su territorio inicial. Mueve el ladrón a ese hexágono.

Si tu ladrón ya está en una casilla con el número que ha salido, se queda allí.

Si la aplicación indica que el ladrón se desplaza al desierto, desplaza el ladrón al desierto de tu territorio inicial. Si el ladrón ya está en el desierto, se queda allí.

Importante: A diferencia de CATAN - El juego, no puedes robar materias primas de otro jugador después de mover al ladrón.

Fin de la partida

Gana el jugador que alcance al menos 18 puntos de victoria durante su turno activo. La partida termina inmediatamente. Una vez que hayas alcanzado 18 puntos de victoria, llama inmediatamente al director de juego. La aplicación se pondrá en pausa y se comprobará tu puntuación. Si has contado mal, la partida prosigue. Si todo es correcto, has ganado. ¡Enhorabuena!

Caso especial

Puede suceder que 2 o más jugadores declaren simultáneamente su victoria. En ese caso, el director de juego comprueba quién tiene más puntos, ya que se puede obtener la victoria con más de 18 puntos. El jugador con más puntos gana la partida.

Empate

Si se produce un empate entre esos jugadores, gana quien tenga más materias primas. En el improbable caso de que siga se mantenga el empate, se compara sucesivamente la cantidad de tipos individuales de materias primas en el orden siguiente: (a) más cereales, (b) más minerales, (c) más arcilla, (d) más madera y (e) más lana. Si al final los jugadores tienen exactamente el mismo número de materias primas, comparten la victoria.

Resumen de puntos de victoria

- Poblado: 1 punto de victoria
- Ciudad: 2 puntos de victoria
- Primer poblado en territorio extranjero: 2 puntos de victoria adicionales (más el poblado, así que son 3 puntos de victoria en total)
- Carta de desarrollo *Punto de victoria*: 1 punto de victoria
- *Mayor ejército*: 2 puntos de victoria
- *Mayor ruta comercial*: 2 puntos de victoria

Reglas importantes y diferencias respecto a CATAN – El juego

- Solo se puede jugar a CATAN – Connect con un número par de jugadores.
- La partida finaliza al alcanzar 18 puntos de victoria.
- La aplicación establece la duración de las rondas y anuncia el resultado de la tirada de dados. También anuncia el lado activo (Sol o Luna) en cada ronda.
- Pueden comerciar simultáneamente todos los jugadores, independientemente de si son el lado activo o no. También es posible comerciar con la reserva (4:1) y con los puestos comerciales (3:1 y 2:1).
- Pueden construir simultáneamente todos los jugadores del lado activo.
- Por cada primer poblado en territorio extranjero se obtienen 2 puntos de victoria adicionales.
- El *Mayor ejército* se obtiene jugando 2 cartas de *Caballero*.
- La *Mayor ruta comercial* se obtiene construyendo 5 carreteras consecutivas.
- Se juega con las materias primas boca arriba.
- El juego se puede ampliar tanto como se quiera con otros CATAN - Connect.

Funcionamiento del ladrón

Hay 1 ladrón por jugador. Los jugadores solo pueden mover al ladrón por su propio territorio inicial.

- **Cuando sale un «7»**
Cuando sale un «7», la aplicación indica a qué hexágono se debe mover al ladrón. Después de mover al ladrón, nadie puede robarle una materia prima al otro jugador ni tomarla de la reserva.
- **Al jugar una carta de Caballero**
Cuando alguien juega una carta de *Caballero*, mueve a su ladrón al desierto de su territorio inicial. A continuación, el jugador toma de la reserva una materia prima correspondiente al hexágono donde estaba el ladrón. Si el ladrón ya estaba en el desierto, el jugador puede tomar una materia prima cualquier de la reserva.



DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153, entl. 4
08021 - Barcelona

www.devir.com



© 2016, 2025
KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7,
70184 Stuttgart
Alemania

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, el sol de CATAN, el logotipo de marca de CATAN y el icono del hexágono de CATAN son marcas registradas de CATAN GmbH (catan.de).

Autores: Klaus Teuber y Benjamin Teuber
Ilustración de portada: Quentin Regnes, Fiore GmbH
Ilustraciones del interior: Eric Hibbeler
Diseño gráfico: Sabine Kondirolli
Diseño de las figuras: Andreas Klobner
Gráficos 3D: Andreas Resch
Desarrollo técnico de producto: Monika Schall
Gestión y edición: Caroline Fischer
Redacción: Tina Landwehr-Rödde
Equipo de desarrollo: CATAN-Team

Créditos Devir
Coordinación editorial: Xavi Garriga
Traducción: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Todos los derechos reservados.
Made in Germany