



KLAUS E BENJAMIN TEUBER

# CATAN

CENÁRIO

## #FICAEMCASA



### INTRODUÇÃO

Nos momentos difíceis, é importante que cuidemos uns dos outros e sejamos solidários. Aparentemente, esta mensagem também chegou aos ouvidos dos ladrões de Catan. Assim, por enquanto, eles decidiram repartir o produto dos seus roubos entre todos os habitantes de Catan.

Este cenário é uma mini-expansão para *Catan – O jogo*. Foi idealizada para o jogo básico, mas também pode ser usada com as expansões *Navegantes* e *Cidades e Cavaleiros*.

### COMPONENTES

- 2 hexágonos de casa
- 1 manual de regras

### PREPARAÇÃO

#### Preparar os hexágonos de casa

Imprima esta folha como os novos terrenos hexagonais. Se possível, cole-os numa cartolina ou cartão com um 1 ou 2mm de espessura (embora possa jogar com eles sem necessidade de os colar num material mais grosso). Depois, recorte os dois hexágonos seguindo a linha tracejada.

#### Montagem do tabuleiro

Uma das casas vai substituir o deserto e deve ser colocada no centro da ilha. Se não colou a imagem num cartão, basta cobrir o hexágono do deserto com o recorte. Depois, coloque o resto dos terrenos à sorte na ilha e ponha as fichas numeradas em cima deles, seguindo as instruções para a montagem aleatória da ilha.

A seguir, retire a ficha numerada “2” do terreno onde estava e coloque-a no mesmo terreno que tiver a ficha “12”.

De seguida, substitua o terreno que ficou sem ficha numerada pelo hexágono de casa que restou.

Finalmente, ponha o ladrão no hexágono de casa que se encontra no centro da ilha.

### Fase de fundação

Coloque as suas 2 aldeias e estradas iniciais como de costume. **Apenas 1 das suas aldeias iniciais** pode ficar adjacente a um hexágono de casa (poderá construir mais durante o jogo).

### REGRAS ESPECIAIS

São usadas as mesmas regras de *Catan – O jogo* (e das expansões que utilizar), mas com as seguintes alterações:

#### Mover o ladrão

Se tiver de mover o ladrão (e.g., porque saiu um “7” no lançamento ou porque jogou um cavaleiro), coloque-o no terreno que quiser, como de costume.

Porém, desta vez **não rouba nenhuma carta** a outro jogador.

Em vez disso, cada jogador que tiver uma aldeia ou cidade adjacente a um dos hexágonos de casa, recebe 1 carta da matéria-prima dada pelo terreno que o ladrão acaba de ocupar. Cada jogador só pode obter 1 carta de matéria-prima por hexágono de casa, independentemente do número de aldeias ou cidades que tenha adjacentes a esse hexágono.

**Atenção:** assim que o ladrão sair do hexágono de casa, nunca mais pode regressar a nenhum dos dois.

#### Produção de matérias-primas

Durante o jogo, o hexágono com as fichas numeradas “2” e “12” produz matérias-primas tanto se o lançamento for de “2” ou de “12”. Nenhum dos dois hexágonos de casa tem uma ficha numerada, mas, tal como explicado acima, podem dar matérias-primas quando se move o ladrão.



**DEVIR**  
viva jogando

Distribuído em Portugal  
DEVIR LIVRARIA, LDA  
Pólo Industrial  
Brejos de Carreteiros  
Estrada 2,  
Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
www.devir.pt  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
Rua Chamatu, 197-A  
Vila Formosa,  
CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
www.devir.com.br  
sac@devir.com.br  
Telefone (11) 2924-6918

**KOSMOS**

© 2020 Catan GmbH,  
catan.de, catanshop.de  
em colaboração com a  
editora KOSMOS  
(kosmos.de).

**Autoria:** Klaus Teuber, Benjamin Teuber  
**Ilustrações:** Michael Menzel  
**Grafismo:** Michaela Kienle,  
Alex O. Colón Hernández, Ron Magin  
**Produção:** Arnd Fischer, Catan-Team

**Tradução:** Rui Ferrão  
**Adaptação gráfica:** Antonio Catalán

**CATAN** e o símbolo de CATAN são  
marcas registradas de CATAN GmbH.  
Todos os direitos reservados