A Resumen de juego y disposición del tablero para las primeras partidas

La imagen central muestra un tablero de juego ya montado, que se debería seguir como modelo al menos en la primera partida. Las ilustraciones de la parte inferior muestran las materias primas y mercancías que reciben las ciudades.

1 Catán está en peligro: oscuros nubarrones se ciernen sobre las cabezas de los pacíficos catanos. Bárbaros salvajes, atraídos por las riquezas de Catán, navegan hacia la isla con el objetivo de asaltarla.

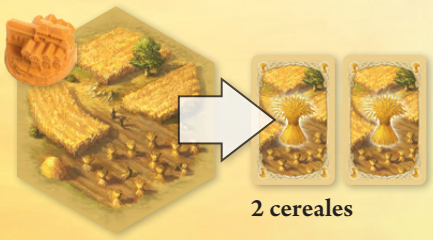
2 Pero aún no es tarde para poder evitar el peligro. La fuerza del ejército bárbaro siempre es igual al número de ciudades que haya en Catán. Para poder rechazar el ataque bárbaro, los caballeros de todos los jugadores han de tener al menos la misma fuerza que los bárbaros.

3 En caso de que la fuerza de los caballeros sea suficiente para ganar a los bárbaros, el peligro desaparecerá por el momento. Sin embargo, si los caballeros de Catán no dan la talla, los bárbaros asaltarán una ciudad, la saquearán y la reducirán a un poblado.

4 El jugador que perderá la ciudad será aquel que menos caballeros haya aportado (o el que no haya aportado ninguno en absoluto) para la defensa de Catán. ¡No pongas tu destino en juego, y preocúpate de desplegar a tus caballeros!

5 Aparte del enemigo exterior, los jugadores compiten por la construcción de tres metrópolis. Para poder construir una metrópoli (que tiene un valor de 2 puntos de victoria adicionales), los jugadores tendrán que mejorar sus ciudades.

6 Estas mejoras se consiguen gracias a las nuevas de cartas de mercancía. Estas mercancías sólo se pueden conseguir en las ciudades que estén adyacentes a los terrenos de montaña, bosque y pasto.



2 cereales

2 arcillas

A Lee este resumen en primer lugar. Aquí encontrarás los cambios más importantes que se producen en el juego respecto al juego básico *Catan*.

B A continuación, lee la sección **B** que se encuentra a continuación, en las páginas 3 a 9. Allí encontrarás las nuevas reglas de juego.

C En el listado que se incluye como anexo (a partir de la página 10) encontrarás descripciones detalladas de todas las cartas de progreso.

7 Comienzas la partida con un poblado y una ciudad. En caso de que obtengas materias primas de una ciudad que sea adyacente a una montaña, bosque o pasto, sólo podrás tomar 1 carta de materia prima, pero también recibirás 1 carta de mercancía.

8 Las ciudades se pueden mejorar en 3 ámbitos diferentes. Al finalizar las mejoras se habrá construido la "metrópoli". Con la mercancía "monedas" podrás mejorar la ciudad

en el ámbito político (azul); con "papel" mejorarás la ciudad en el ámbito científico (verde) y la "tela" mejorará la ciudad en el ámbito comercial (amarillo). Conseguirás la metrópoli (2 puntos de victoria adicionales), siempre y cuando seas el primero en conseguir el cuarto nivel de mejora.

9 Cuanto más mejores la ciudad, mayores serán las posibilidades (mediante las combinaciones del dado rojo y el dado de acontecimientos) de obtener nuevas cartas de progreso, que sustituyen a las del juego básico y cuya influencia sobre el juego es aún más importante que antes.·

10 Prepárate para una vida más dura en Catán; y también para partidas más largas. ¡Ahora son necesarios 13 puntos de victoria para ganar!

1 mineral
1 mercancía: monedas

1 madera
1 mercancía: papel

1 lana
1 mercancía: tela

En las páginas siguientes encontrarás el reglamento completo. Léelo con cuidado y atención antes de la primera partida, así podrás explicarlo al resto de jugadores. En el listado que se incluye como anexo (a partir de la página 10) encontrarás descripciones detalladas de todas las cartas de progreso.

B Reglamento

DISPOSICIÓN DE LA ISLA

Para la primera partida

A pesar de que el tablero se puede montar al azar, te recomendamos que en la primera partida uses el modelo que aparece en las páginas 2 y 3 de este reglamento. Así te asegurarás de que haya suficientes materias primas en juego, sobre todo cereales.

- Coloca el marco como se muestra en la ilustración. Pon las piezas de marco por el lado que tiene los puertos impresos.
- Monta el tablero de juego dentro del marco, tal y como se muestra en la ilustración. Coloca primero los hexágonos de terreno y encima las fichas numeradas. Por último, coloca el marcador de la flota bárbara al lado del tablero de juego.

Para partidas posteriores

Después de la primera partida ya podrás montar el tablero al azar (véase "Disposición variable" en el manual del set básico).

PREPARATIVOS

No se necesitarán los siguientes componentes del juego básico:

- Cartas de desarrollo
- Tablas de costes
- Tarjeta especial "Mayor ejército"
- 1 dado

Antes de la primera partida:

- Tablillas para mejoras: retira con cuidado las 15 fichas de mejora de ciudad así como las tablillas las planchas troqueladas. De los cuadros de mejora hay que retirar el cartón sobrante. Los restos de las planchas así como las piezas marcadas con 🗑 ya pueden reciclarse en un contenedor para papel.

Haz lo siguiente en el orden indicado:

- Separa las cartas de materia prima por tipo. Toma 2 portacartas y coloca las cartas en los compartimentos.
- En el compartimento libre que queda, coloca las cartas de puntos de victoria "Campeador de Catán".
- Separa las cartas de mercancía por tipo. Toma un tercer portacartas y coloca en cada compartimento una pila. Ordénalas de tal forma que puedas poner este portacartas detrás del portacartas con las cartas de materia prima, y que las cartas de papel queden justo detrás de las de madera, las de monedas detrás de las de mineral y las de tela detrás de las de lana (véase imagen).

- Coloca los 3 portacartas al lado del tablero.
- Separa las cartas de progreso por tipos. Toma el cuarto portacartas y coloca en cada compartimento una pila. Estas cartas se colocan boca abajo: las cartas amarillas son de comercio, las azules son de política y las verdes son de ciencia. Coloca este portacartas al otro lado del tablero que los otros.

- Deja al lado del tablero la figura de comerciante, los dados rojo, blanco y de acontecimientos y la tarjeta especial "Mayor ruta comercial".
- Coloca el barco que representa la flota bárbara en la casilla inicial del marcador correspondiente (la casilla con dos barcos en el horizonte).
- El ladrón empieza la partida en el desierto.

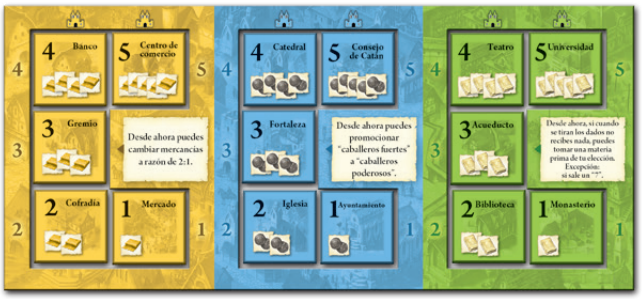
Cada jugador elige un color y recibe:

- 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras (del juego básico).
- 6 caballeros con pendones de las siguientes clases:
  2 pendones con 1 punta – caballero simple
  2 pendones con 2 puntas – caballero fuerte
  2 pendones con 3 puntas – caballero poderoso

- 6 yelmos
- 3 murallas

- 3 metrópolis

- 1 tablilla para mejoras y 15 fichas de mejora. Las 15 fichas se colocarán tal y como se muestra en la ilustración:



Fase de fundación

- Por turnos, todos los jugadores tiran los dos dados (el blanco y el rojo).
- El jugador que saque la tirada más alta empieza a jugar. Funda un poblado y una carretera siguiendo las reglas básicas de *Catan*.

- En la segunda ronda, se fundará una ciudad en lugar de otro poblado. **Importante**: procura poder conseguir cereales, y no olvides que las mercancías sólo se consiguen en tres de los cinco tipos de terreno.
- Por cada hexágono adyacente a su ciudad, los jugadores reciben una carta de la materia prima correspondiente.
- El último en construir su ciudad, comienza la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO EN RESUMEN

Durante su turno el jugador puede realizar las acciones que se describen a continuación:

1. Tirar los tres dados:

- El dado de acontecimientos (con símbolos) muestra lo que ocurre en el turno.
- El dado rojo muestra si es posible obtener una carta de progreso.

- El dado blanco y el dado rojo juntos indican qué hexágonos producen materias primas.
- Los jugadores que posean ciudades comprueban si las tienen en montaña, bosque o pasto y si obtienen mercancías.

Importante: la carta "Alquimista" sólo se puede jugar **antes de tirar los dados**. No se puede construir ni comerciar antes de tirar los dados.

2. A continuación el jugador podrá, en este orden:

a) Comerciar (con el banco o con los otros jugadores)

b) Construir

- Carreteras, poblados, ciudades (siguiendo las reglas del juego básico)
- Nuevo: erigir murallas
- Nuevo: construir (desplegar) "caballeros simples" y activarlos si lo desea
- Nuevo: mejorar las ciudades propias con las cartas de mercancías

c) Realizar acciones adicionales

Después de tirar los dados durante su turno el jugador podrá:

- Jugar cartas de progreso y;
- Realizar acciones con sus caballeros:
  - Promocionar caballeros propios
  - Desplazar caballeros propios
  - Expulsar caballeros ajenos (mediante el desplazamiento de caballeros propios)
  - Expulsar al ladrón

Después, termina el turno del jugador y comienza el del jugador que esté a su izquierda. Éste comienza de nuevo tirando los dados.

DESARROLLO DEL JUEGO EN DETALLE

Los resultados de los dados y su efecto

Después de que un jugador haya tirado los tres dados, los resultados de cada uno de los dados se interpretarán según la siguiente secuencia. Por cada combinación de dados, se pueden dar tres consecuencias distintas:

1) Si sale un barco, se acerca la flota bárbara

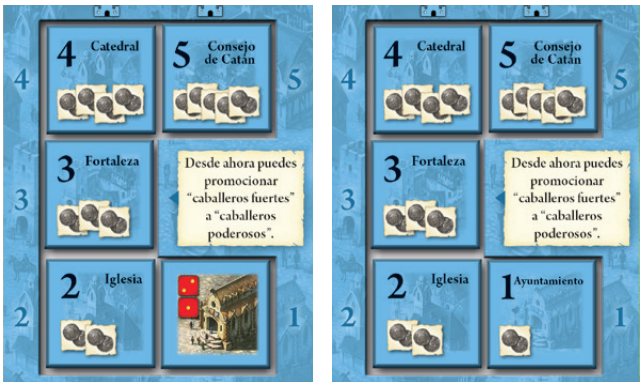
En caso de que el dado de acontecimientos muestre un barco, la figura de los bárbaros se acercará una casilla.

En caso de que el barco llegue a la última casilla (rodeada en rojo), el ejército bárbaro habrá desembarcado en Catán. Los jugadores tendrán que tener a sus caballeros activados para poder combatir a los bárbaros. Para más detalles véase el apartado "Luchar contra el ejército bárbaro".

2) Se obtienen cartas de progreso con la puerta de la ciudad y el resultado del dado rojo

En caso de que el dado de acontecimientos muestre una puerta de la ciudad, **todos** los jugadores comprueban si pueden obtener "cartas de progreso". **Para poder obtener una carta de progreso**, un jugador tiene que poseer mejoras del mismo color que la puerta de la ciudad (azul, verde o amarillo).

- El resultado del dado rojo tiene que encontrarse en la ilustración de una ficha de mejora de ciudad.



Aparece un "2" en el dado. El jugador de la izquierda tiene la mejora necesaria, mientras que el de la derecha todavía no tiene ninguna mejora.

- En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador que cumpla con los requisitos podrá tomar la primera carta del montón de cartas de progreso de color que muestre el dado. El jugador podrá mirar su carta y después la pondrá boca abajo delante de él. No se podrán tener más de 4 cartas de progreso en la mano (para más detalles véase el apartado "Cartas de progreso").

3) Se producen materias primas

Como de costumbre, la suma de los dados indica los hexágonos de terreno que producen materias primas.

- Un poblado produce 1 carta de materia prima.
- Una ciudad produce 2 cartas.
  O bien 2 materias primas:
  - Los cerros producen 2 cartas de arcilla.
  - Los sembrados producen 2 cartas de cereales

  O bien 1 carta de materia prima y 1 carta de mercancía:
  - Las montañas producen 1 carta de mineral + 1 carta de monedas.
  - Los bosques producen 1 carta de madera + 1 carta de papel.
  - Los pastos producen 1 carta de lana + 1 carta de tela.

No está permitido renunciar a una de las dos clases de cartas para obtener 2 cartas iguales. Las mercancías también se añaden a la mano y cuentan como materias primas cuando el ladrón se activa.

4) Con un "7" se activa el ladrón

El ladrón no podrá desplazarse hasta que los bárbaros hayan llegado por primera vez a Catán. Hasta entonces:

- Si sale un "7" sólo se comprobará si alguno de los jugadores tiene demasiadas cartas en la mano. El ladrón permanecerá en el desierto y no se robará carta a ninguno de los jugadores.
- El ladrón no podrá desplazarse ni siquiera jugando alguna carta de progreso (como el obispo). Pase lo que pase, permanecerá en el desierto.

Es posible que salga un "7" en el mismo turno en el que la flota bárbara llegue a Catán. Puesto que el ataque de los bárbaros se resuelve antes de la producción de materias primas, en este caso el ladrón podría desplazarse por primera vez.

COMERCIAR

Se mantienen las posibilidades de comercio del juego básico, sólo que también se aplican para las nuevas cartas de mercancía. Las mercancías pueden intercambiarse con otros jugadores o con el banco.

- Entregando 4 mercancías iguales al banco para recibir otra mercancía distinta o bien 1 materia prima.
- Si se tiene acceso a un puerto 3:1, entregando 3 mercancías iguales a cambio de otra mercancía o de 1 materia prima.
- Además, las materias primas pueden intercambiarse por mercancías (p. ej. 4 cartas de arcilla por 1 carta de tela o, mediante un puerto de arcilla, 2 cartas de arcilla por 1 carta de papel).
- Para todos los intercambios ten en cuenta que únicamente viene determinado el tipo de carta que se entrega; la carta que se recibe puede ser tanto una mercancía como una materia prima.
- No se pueden comerciar ni cambiar cartas de progreso.

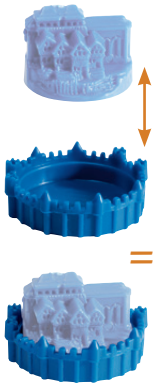
CONSTRUIR

Como de costumbre, los jugadores solamente pueden construir carreteras, poblados y ciudades durante su turno.

Éstas son las nuevas construcciones:

Muralla

Normalmente, cuando en los dados aparece un "7", los jugadores que tengan más de 7 cartas en la mano pierden la mitad.



- Una muralla aumenta en dos el número de cartas (de materia prima y de mercancía) que un jugador puede tener en la mano sin riesgo de perderlas.
- Una muralla tiene un coste de 2 cartas de arcilla. La figura se colocará debajo de la ciudad. Las murallas solamente pueden construirse en ciudades.
- Por cada ciudad adicional que tenga 1 muralla, el número de cartas "seguras" en la mano aumenta en dos.

Ejemplo: *si sale un "7", un jugador que tuviera 2 de sus ciudades protegidas con murallas podría llegar a tener 11 cartas en la mano, en cualquier combinación entre cartas de materia prima y de mercancía. Si el jugador tuviese 12 cartas en la mano, tendría que entregar 6.*

- En caso de que un jugador pierda una ciudad, también perderá su muralla si la tuviera.

Caballeros

Los caballeros tienen **dos estados posibles**, que se muestran con el yelmo:

- Si no tiene puesto el yelmo, el caballero está en estado "pasivo". (el caballero no podrá hacer nada) =

- Si tiene puesto el yelmo, el caballero está "activo" le promocionará. (podrá atacar y realizar otras acciones). =

Hay 3 niveles de **fuerza** de un caballero, que se muestran mediante el tipo de pendón. Los 3 niveles distintos son:

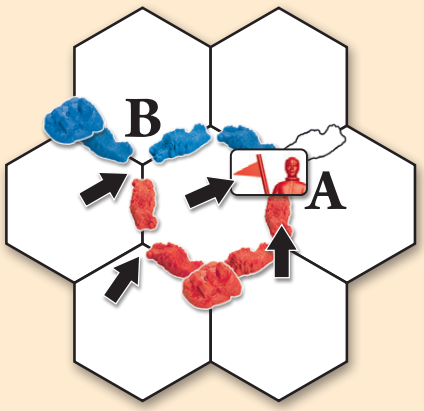
- Si el pendón tiene solamente 1 punta, se trata de un "caballero simple" (1 punto de fuerza).
- Si el pendón tiene 2 puntas, se trata de un "caballero fuerte" (2 puntos de fuerza).
- Si el pendón tiene 3 puntas, se trata de un "caballero poderoso" (3 puntos de fuerza).

Desplegar caballeros (construcción)

Si quieres desplegar a un caballero, tienes que pagar 1 carta de mineral y 1 carta de lana. Después, toma un caballero simple (pendón con 1 punta). Quítale el yelmo si lo tuviera puesto y coloca el caballero **pasivo** en el tablero de juego.

- Este caballero simple (y pasivo) tiene que colocarse en una encrucijada de una red de carreteras propia (esto es, en esa encrucijada debes poseer al menos una carretera).
- No hay ninguna excepción como la que se aplica a los poblados y ciudades (regla de la distancia, en el juego básico).
- Si el caballero está en contacto con una carretera perteneciente a un adversario, la bloquea (aunque esté en estado "pasivo"), impidiendo que el adversario siga construyendo desde esa encrucijada.
- Un caballero puede bloquear también la "Mayor ruta comercial", siempre y cuando ésta sea propiedad de un jugador rival.

Ejemplo: *el jugador rojo tiene cuatro encrucijadas (marcadas con flechas) para elegir dónde va a colocar su caballero. Si el jugador rojo coloca su caballero en la encrucijada "A" bloqueará al jugador azul, y sólo el jugador rojo podrá construir una carretera. Si el jugador rojo hubiera puesto a su caballero en la encrucijada "B", habría cortado la ruta comercial del jugador azul.*



Activar caballeros

Un jugador puede activar a un caballero que se encuentre en el tablero de juego pagando 1 carta de cereales (independientemente de su fuerza); esto también es válido para caballeros que se acaben de desplegar.

- Para indicar que se ha activado el caballero se le pone un yelmo.
- Un jugador que active a un caballero, no podrá realizar una acción con ese caballero en ese mismo turno.
- Un caballero puede realizar una acción (como muy pronto) en el turno siguiente a su activación.

Ver más adelante el apartado "Acciones de los caballeros".

Promocionar caballeros

Se puede promocionar a un "caballero simple" desde el mismo turno en que ha sido desplegado.

- Mediante el pago de 1 carta de mineral y 1 carta de lana, promocionará a "caballero fuerte" (pendón con 2 puntas). El jugador quitará al "caballero simple" del tablero de juego y pondrá un "caballero fuerte en su lugar".
- Los caballeros pueden promocionarse tanto en estado activo como en pasivo y mantendrán el mismo estado una vez promocionados. Un caballero sólo puede promocionarse una vez en un mismo turno.
- Un "caballero fuerte" puede promocionarse a "caballero poderoso" de la misma manera. Los jugadores no podrán colocar caballeros poderosos hasta que construyan una fortaleza (tercer nivel de mejora política de ciudad, azul).

Importante: cada jugador tiene a su disposición 2 caballeros por nivel de fuerza. Aquel que p. ej. tenga 2 "caballeros simples" sobre el tablero de juego, tendrá que promocionar a uno de ellos antes de poder desplegar a un nuevo "caballero simple".

MEJORA DE LAS CIUDADES

Para mejorar las ciudades, los jugadores necesitarán cartas de mercancía. Aunque un jugador posea solamente una ciudad, podrá realizar mejoras en los tres ámbitos.

Comercio = amarillo = tela

Política = azul = monedas

Ciencia = verde = papel

Las mejoras de la ciudad se efectuarán con ayuda de la tablilla para mejoras de ciudad, que cada jugador habrá colocado delante de él. Esta tablilla muestra los tres ámbitos de mejora en tres apartados distintos.

En cada ámbito hay cinco niveles de mejora, que se representan con 5 fichas que contienen los números de los niveles (del 1 al 5). Al comenzar la partida, las cinco fichas están boca abajo, puesto que ningún jugador ha efectuado ninguna mejora de ciudad.

- La primera mejora de ciudad en un ámbito cuesta siempre 1 carta de mercancía. Todas las fichas muestran las mercancías necesarias, así como su cantidad. Aquel que por ejemplo pague una carta de tela, construirá un mercado y podrá dar la vuelta a esa ficha (del apartado amarillo). En el otro lado de la ficha se podrá ver el nuevo edificio y los dados rojos con los números 1 + 2. Estos números muestran el número que se ha de sacar en el dado rojo para obtener una carta de progreso. (véase el más adelante el apartado "Cartas de progreso").

- Cada segunda mejora de ciudad en un ámbito (dar la vuelta a la segunda ficha) cuesta 2 cartas de mercancía, la tercera cuesta 3, etc. Por cada mejora aumentan las posibilidades de obtener cartas de progreso (puesto que hay más números del dado rojo).
- Si el jugador llega al tercer nivel de mejora, conseguirá para el resto de la partida un beneficio adicional importante, tal y como se resume en las tablillas para mejoras:

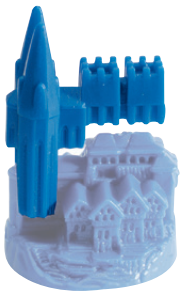
Gremio (amarillo): Desde este momento podrás cambiar mercancías a razón de 2:1. Podrás cambiar estas 2 mercancías por 1 materia prima o por una mercancía diferente. Las mercancías que se entreguen tienen que ser de la misma clase.

Fortaleza (azul): desde este momento puedes promocionar "caballeros fuertes" a "caballeros poderosos".

Acueducto (verde): desde este momento, si cuando se tiran los dados para la producción no recibes nada, puedes tomar la materia prima que desees de la reserva. **Excepción:** si sale un "7", aunque la producción de materias primas se vea bloqueada porque el ladrón esté en el hexágono de terreno, el jugador podrá obtener de todas formas una carta de materia prima.

Metrópolis

El primer jugador que consiga construir una **mejora de cuarto nivel** en uno de los tres ámbitos (banco, catedral o teatro) podrá colocar una metrópoli en una de sus ciudades. Una ciudad que se convierta en metrópoli tiene un valor total de 4 puntos de victoria (2 por la ciudad + 2 por la metrópoli). Por este motivo, la tablilla para mejoras de ciudad muestra en la parte superior de los niveles 4 y 5 un pequeño símbolo de metrópoli como recordatorio.



- En total pueden construirse tres metrópolis: una para el comercio, una para la ciencia y una para la política. Un jugador que controle una metrópoli sólo podrá perderla en caso de que otro jugador consiga antes que él el quinto nivel de mejora del ámbito de la metrópoli. Una metrópoli quedará asegurada cuando el que la controle consiga el quinto nivel de mejora. Un jugador puede conseguir más de una metrópoli, siempre que tenga ciudades suficientes y consiga llegar antes que los demás jugadores a otro cuarto nivel de mejora.

> ***Ejemplo:*** *un jugador tiene una metrópoli política, puesto que ha construido una Catedral en el ámbito de la política. Acto seguido, otro jugador construye el "Consejo de Catán", controlando así la metrópoli política, que ya no podrá perder durante el resto de la partida. El antiguo controlador tendrá que quitar el elemento de metrópoli de su ciudad, y ya no tendrá, por tanto, los 2 puntos de victoria adicionales.*

- Para poder ver de un vistazo quién ha construido qué metrópoli, las tablillas para mejoras de ciudad deberán estar a la vista de todo el mundo.
- En caso de que un jugador controle una sola ciudad y ésta haya llegado a metrópoli, el jugador sólo podrá llegar en los otros dos ámbitos hasta el tercer nivel de mejora. Sólo podrá alcanzar el cuarto nivel de mejora después de haber construido una ciudad más.

CARTAS DE PROGRESO

Conseguir cartas de progreso

Se consiguen cartas de progreso, cumpliendo los siguientes requisitos:

1. El jugador tiene que haber efectuado al menos una mejora de ciudad; al menos 1 de las fichas de su tablilla tiene que mostrar un dado rojo. La primera mejora de ciudad muestra dos dados rojos con el 1 y 2, la segunda un dado rojo con el 3, etc.
2. El dado de acontecimientos debe mostrar una puerta de la ciudad del mismo color que su mejora de ciudad. Los jugadores que tengan mejoras en los tres colores tendrán más posibilidades de obtener una "carta de progreso" si se saca una puerta de ciudad en el dado.
3. Los jugadores que cumplan estos requisitos y tengan fichas de mejora que muestren el número que haya salido en el dado rojo obtendrán una carta de progreso.

- Las cartas de progreso se tomarán de la parte superior del montón correspondiente.
- Si hay más de un jugador que tenga que tomar una de estas cartas, empezará primero el jugador que esté en su turno, y a continuación se seguirá en sentido horario.

> ***Ejemplo:***
>
>
>
> *El jugador A obtiene con el dado blanco un "6", con el dado rojo un "3" y con el dado de acontecimientos una puerta de la ciudad amarilla. El jugador B tiene construidos un "mercado" y una "cofradía", y puede tomar una carta de progreso amarilla puesto que en su tablilla para mejoras de ciudad se muestra un dado rojo con un "3".*

Jugar cartas de progreso

Durante su turno un jugador podrá jugar tantas cartas de progreso como quiera, pero siempre después de haber tirado los dados (exceptuando la carta de Alquimista).

Particularidades:

- Las cartas de puntos de victoria se descubrirán después de obtenerlas; por tanto, no pueden robarse mediante un Espía.
- Ningún jugador podrá tener más de cuatro cartas de progreso en la mano (sin contar las de puntos de victoria que tenga delante de él). Aquel jugador que obtenga una quinta carta de progreso (y que no pueda jugarla, porque por ejemplo no es su turno), tendrá que devolver una de sus cartas (ponerla debajo del montón).
- Si el jugador está en su turno y obtiene una carta de progreso, éste podrá jugarla desde ese instante.
- No se podrá comerciar con cartas de progreso.
- Las cartas de progreso jugadas se pondrán boca abajo debajo del montón correspondiente.

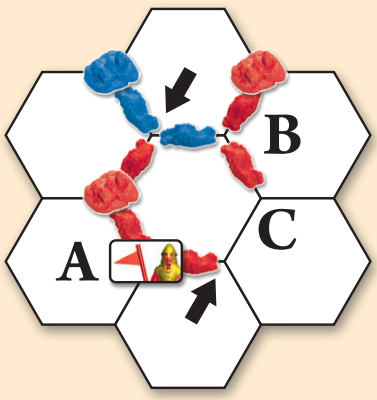
ACCIONES DE LOS CABALLEROS

Durante su turno un jugador podrá llevar a cabo una acción con cada uno de sus caballeros activados, después de tirar los dados. Después de la acción, el caballero quedará desactivado (se le quitará el yelmo). El jugador podrá pagar una carta de cereales para volver a activar el caballero; sin embargo, no podrá realizar más acciones con este caballero en este turno.

Desplazamiento

- El jugador que esté en su turno podrá desplazar a un caballero que haya activado en un turno anterior. Para ello deberá cumplirse lo siguiente: ambas encrucijadas, la de inicio y la final (que deberá estar libre), tienen que estar conectadas por carreteras propias.
- Una encrucijada sólo puede estar ocupada por un caballero.
- No se puede pasar por encima de caballeros ajenos.
- Después de desplazar un caballero, éste quedará desactivado (pasivo).
- Si un jugador quiere construir en una encrucijada en la que haya un caballero, deberá primero desplazar ese caballero a otra encrucijada libre dentro de su ruta comercial. Si el caballero no puede desplazarse (no hay encrucijadas libres o no está activado), no se podrá construir en esa encrucijada.

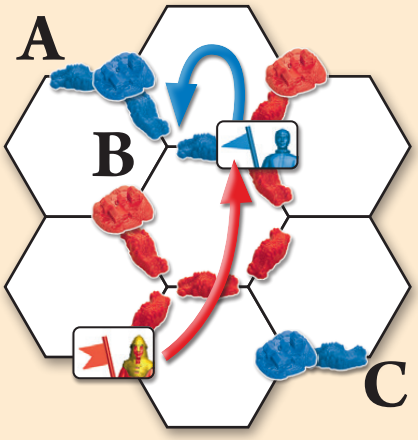
Ejemplo: *el jugador rojo puede desplazar a su caballero activado (en la encrucijada "A") a las encrucijadas marcadas con una flecha. No puede desplazar al caballero a las encrucijadas "B" o "C", puesto que estas encrucijadas no están conectadas con la encrucijada "A" con carreteras propias.*



Desplazamiento y expulsión

- Un jugador que esté en su turno, podrá mover uno de sus caballeros a una encrucijada de un caballero ajeno, con el fin de expulsarlo. Sólo se pueden expulsar a caballeros más débiles.
- El jugador que controle al caballero desplazado tendrá que moverlo a una encrucijada libre de su ruta comercial. El estado del caballero expulsado permanece inalterado; si estaba activado, se queda activado.
- Si no hay ninguna encrucijada libre (en esa carretera) para el caballero expulsado, éste tendrá que ser retirado del tablero.
- Si se desplaza a un caballero (o se ha de desplazar porque ha sido expulsado), el caballero no puede pasar por encima de caballeros ajenos.
- No se puede expulsar a caballeros propios.
- Después del desplazamiento y expulsión, el caballero que ha realizado el ataque ha de ponerse en estado "pasivo" (se le quita el yelmo).

Ejemplo: *el jugador rojo puede colocar a su caballero activado en la encrucijada ocupada por el jugador azul, puesto que dicha encrucijada está dentro de su ruta comercial y el caballero azul es más débil. El jugador azul, acto seguido, tendrá que desplazar a su caballero expulsado dentro de su ruta comercial, esto es, en las encrucijadas "A" o "B". No podrá colocarlo en la encrucijada "C".*

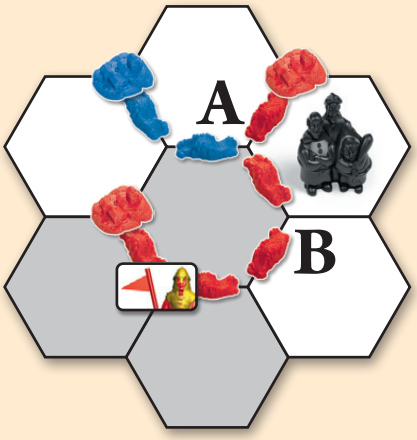


Expulsión del ladrón

Un jugador puede expulsar al ladrón con uno de sus caballeros activados (da igual lo fuerte que sea), siempre y cuando éste se encuentre en uno de los tres hexágonos de terreno adyacentes.

- El ladrón se desplazará como se describe en el juego básico.
- Después de la expulsión, el caballero ha de ponerse en estado "pasivo".
- Atención: no se podrá expulsar al ladrón del desierto hasta que los bárbaros lleguen a Catán por primera vez, ni siquiera usando un caballero o una carta de progreso (Obispo).

Ejemplo: *el caballero del jugador rojo podría expulsar al ladrón de los hexágonos de terreno marcados en gris. Sin embargo, el ladrón se encuentra fuera de la zona de influencia del caballero. Para poder expulsar al ladrón, el jugador tendrá que realizar lo siguiente: desplazar el caballero a la encrucijada "A" o "B" y desactivarlo. Después, pagar una carta de cereales y activar otra vez al caballero. En el siguiente turno, el jugador podrá expulsar al ladrón.*



LUCHAR CONTRA EL EJÉRCITO BÁRBARO

En el momento en el que la flota bárbara llegue a la última casilla (con los bárbaros en la playa), los bárbaros desembarcan y se enzarzan en combate contra los caballeros activados de Catán.

- La fuerza del ejército bárbaro se calcula sumando el número de ciudades que haya en Catán en ese momento (incluyendo las que sean metrópolis). El total señala la fuerza del ejército.
- La fuerza de los caballeros de Catán se calcula sumando las puntas de los pendones de todos los caballeros activados.
- Se comparan ambos valores (véase el siguiente párrafo). Independientemente de que tengan éxito o no, después de la batalla los caballeros activados se desactivarán.

Victoria del ejército bárbaro

Los bárbaros ganan cuando son más fuertes que los caballeros de Catán. El ejército bárbaro asalta las ciudades de los jugadores que hayan aportado menos caballeros activados para la defensa.

- Los jugadores que sólo controlen poblados no sufrirán ninguna consecuencia negativa del asalto, puesto que no pierden nada. No se verán afectadas tampoco las metrópolis, puesto que siempre están protegidas.
- Sólo sufrirán las consecuencias negativas aquellos jugadores que controlen una o más ciudades. Contad las puntas de los pendones de vuestros caballeros activados. El jugador con el menor número de puntas tendrá que convertir una de sus ciudades en un poblado. En caso de que haya dos o más jugadores que compartan el menor número de puntas, cada uno de ellos perderá una ciudad. En el caso extremo de que no haya ningún jugador que tenga caballeros activados, cada uno de los jugadores perderá una ciudad.
- Si se reduce una ciudad con muralla a un poblado, también se perderá la muralla.
- Aunque un jugador haya perdido todas sus ciudades, conservará las mejoras y, por lo tanto, seguirá teniendo la posibilidad de conseguir cartas de progreso. Sin embargo, no podrá efectuar mejoras nuevas hasta que no disponga de alguna ciudad.

Ejemplo:

- *Juegan Claudia, Silvia, Miguel y Pedro.*
- *Pedro, Miguel y Claudia tienen activados un caballero simple, mientras que Silvia no tiene ninguno. Por tanto, el ejército de Catán tiene fuerza "3".*
- *Miguel y Pedro tienen cada uno dos ciudades y Silvia tiene una metrópoli (pero ninguna ciudad aparte de ella). Claudia sólo tiene un poblado. Por tanto, el ejército bárbaro tiene fuerza "5" (4 ciudades y 1 metrópoli).*
- *Los bárbaros ganan (3 contra 5).*
- *Miguel y Pedro pierden una ciudad. Aunque Silvia no tenía ningún caballero activado, no se ve afectada porque su metrópoli está protegida. Claudia tampoco se ve afectada porque sólo controla poblados.*

Importante: si un jugador que ha construido sus 5 poblados pierde una ciudad, dicha ciudad se considerará como poblado. La ciudad se coloca de lado, para mostrar que cuenta como poblado (vale 1 punto de victoria y produce sólo una carta de materia prima). En caso de que el jugador quiera construir una ciudad más, éste tendrá primero que convertir esta ciudad "reducida" en una ciudad normal. El jugador pagará 3 minerales y 2 cereales y después podrá volver colocar la ciudad de manera normal. Si el jugador sólo controla una de estas ciudades "reducidas" no podrá erigir ninguna metrópoli. Antes de poder construir la metrópoli tendrá que reparar los daños.

Victoria de los caballeros de Catán

Si los caballeros de Catán son más fuertes o al menos tan fuertes como el ejército bárbaro, ganan la batalla.

- El jugador que haya aportado más puntas de pendón a la victoria obtiene una carta de puntos de victoria de "Campeador de Catán".
- Si son dos o más jugadores los que han aportado el mismo número, entonces cada uno de ellos robará la carta superior del montón de cartas de progreso. Sin embargo, no se repartirá ninguna carta de "Campeador de Catán".

Después del asalto, el barco de la flota bárbara volverá al punto de partida y reiniciará su viaje hacia Catán.

EL COMERCIANTE

La figura del comerciante entra en el tablero cuando se juega la carta de progreso "Comerciante". El jugador coloca la figura en un hexágono de terreno que esté adyacente a uno de sus poblados o ciudades; de este modo tiene el control del comerciante. Mientras tenga el control del comerciante podrá intercambiar el tipo de materia prima de ese hexágono de terreno a razón de 2:1. Sólo se puede desplazar a la figura de comerciante jugando otra carta de "Comerciante".

Se puede seguir *intercambiando* con el comerciante, **incluso** cuando el ladrón se encuentre en el mismo hexágono.

La figura de comerciante vale un punto de victoria para el jugador mientras tenga el control sobre ella.

FIN DE JUEGO

La partida termina en el turno en que un jugador consiga **13 puntos de victoria o más**.

La regla "doña Urraca" para colonos experimentados

Aquél que quiera añadir un componente más táctico al juego tiene que probar esta variante, para la que sólo se necesita una variación que, aunque pequeña, afecta considerablemente al juego: cuando llega el ejército bárbaro, los jugadores, empezando por el que está en su turno y siguiendo en sentido horario, deciden cuántos caballeros van a llevar a la batalla contra los bárbaros.

Consejo: un jugador puede reducir el número de sus caballeros para dejar ganar a los bárbaros y así perjudicar a los demás jugadores. **Sólo** se desactivarán los caballeros elegidos.

PARTIDAS CON NAVEGACIÓN

Si lo deseas, puedes combinar la expansión *Navegantes* con *Ciudades y Caballeros*. Siguiendo nuestra propia experiencia, los escenarios como "Rumbo a nuevas orillas" y "A través del desierto" son los más apropiados. No son apropiados los escenarios de exploración ni los escenarios en los que hay muchos islotes. Ten en cuenta que en las partidas con la expansión "Navegantes" hay determinadas acciones que, al ser válidas para las carreteras, también lo son para los barcos.

Reglas adicionales para *Ciudades y Caballeros* con la expansión *Navegantes*

- En los escenarios con varias islas, el ataque del ejército bárbaro sigue las mismas reglas que de costumbre.
- Los caballeros pueden colocarse también en el mar si las encrucijadas de salida y de destino están conectadas mediante carreteras y barcos o sólo por barcos.
- Un jugador puede colocar a un caballero activo en una encrucijada de mar, siempre y cuando tenga uno de sus barcos en esa encrucijada de mar (el caballero se encuentra dentro del barco).
- Cuando un caballero se encuentra en una encrucijada en la que se encuentra el último barco de una ruta marítima, esa ruta marítima se considerará cerrada. En otras palabras: un caballero nunca deberá perder el enlace con un poblado o ciudad de su mismo color.
- En caso de que un jugador corte una ruta marítima ajena con un caballero (o con un poblado o ciudad), dicha ruta marítima quedará interrumpida a efectos de la Mayor ruta comercial. No se podrán trasladar barcos de una ruta marítima en la que haya barcos que estén al lado de un caballero ajeno.
- Un jugador puede desactivar un caballero activo que se encuentre al lado de un hexágono con un pirata para desplazarlo.
- Hay que aumentar en 2 el número de puntos que se necesitan para ganar en un escenario.
- Las ciudades que se encuentran en hexágonos de río aurífero sólo producen materias primas, nunca mercancías.
- El comerciante no se puede colocar en un hexágono de río aurífero.
- La regla descrita en las páginas 5 y 8 de que el ladrón no se puede desplazar hasta que los bárbaros hayan llegado por primera vez a Catán también es válida para el pirata (que, por supuesto, no se encuentra en el desierto) en el caso de que se utilice en el escenario en lugar del ladrón, o además del ladrón.

C Listado detallado de las cartas de progreso

CIENCIA (VERDE)

Alquimista (2)
*Juega esta carta **antes** de tirar los dados y decide el resultado de los dos dados normales. Después, tira el dado de acontecimientos y sigue su resultado.*

Con esta carta puedes elegir el resultado de los dados rojo y blanco. El resultado también puede ser un "7". Sin embargo, has de seguir en primer lugar el resultado del dado de acontecimientos. Sólo entonces podrás obtener las materias primas de "tus dados". En caso de que hayas tirado ya los dados, no podrás usar esta carta.

Carreteras (2)
*Construye **2** carreteras sin coste alguno. (Con* Navegantes*: puedes construir también **2** barcos o **1** carretera y **1** barco).*

Puedes construir dos carreteras, incluso en lugares distintos, sin coste alguno.

La construcción de barcos sólo es válida si juegas escenarios de la expansión *Navegantes*. También puedes construir 1 carretera y 1 barco.

Fragua (2)
*Puedes promocionar **gratis** a 2 de tus caballeros (ver los requisitos para el nivel 3). Los "caballeros poderosos" no pueden ser promocionados.*

Puedes promocionar a 2 caballeros (da igual si están activados o no). No se puede promocionar a los "caballeros fuertes" (nivel 2) hasta que no hayas efectuado la mejora de ciudad "fortaleza" (política - azul). La promoción no afecta al estado del caballero (activo o pasivo). No se puede promocionar a un caballero dos veces en el mismo turno.

Grúa (2)
*La construcción de una mejora de ciudad (monasterio, ayuntamiento, etc.) te costará **durante este** turno, una mercancía menos.*

La "Grúa" te proporciona este descuento en el mismo turno en el que se juega la carta. Este descuento sólo se aplica a las construcciones de una ciudad (mercado, ayuntamiento, etc.). El descuento, además, sólo se aplicará una vez. Podrás dar la vuelta solamente a una ficha de tu cuadro de mejoras de ciudad; esta ficha puede ser también la primera mejora de ciudad. La construcción de una ciudad propiamente dicha sigue costando la cantidad normal de materias primas.

Imprenta (1)
1 punto de victoria

Tienes que dejar esta carta de punto delante de ti y boca arriba. No se pueden tener en la mano las cartas de puntos de victoria. Al igual que las cartas de progreso, esta carta no cuenta cuando el ladrón entra en escena.

Ingeniero (1)
*Construye **1** muralla gratis para una de tus ciudades.*

¡Más protección contra el ladrón!

Toma una muralla y colócala en una de tus ciudades. Puedes tener dos cartas de materia prima más en la mano, en caso de que el ladrón entre en escena. Sólo se puede tener una muralla por ciudad. Tampoco se pueden construir más de tres murallas. Los poblados no pueden tener murallas.

Inventor (2)
Intercambia dos fichas de número, sin embargo, estas fichas no pueden ser el 2, 12, 6 y 8.

¡Mejora tus posibilidades de obtener materias primas!

Puedes tomar dos fichas de número (excepto 2, 12, 6 y 8) y cambiarlas de lugar. Tienes que tener en estos hexágonos o un poblado o una ciudad. En caso de que elijas, por ejemplo, un "9" y un "11", toma la ficha 9 y coloca en su lugar la ficha 11. Coloca la ficha 9 en el lugar en el que estaba el 11. Las fichas podrán cambiarse de lugar incluso si el ladrón está en uno de los hexágonos.

Irrigación (2)
*Toma **2** cartas de cereales por **cada** hexágono de sembrado en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.*

Obtienes dos cartas de cereales por cada hexágono de sembrado que controles. Da lo mismo si en ese hexágono tienes un poblado o una ciudad.

Ejemplo: posees dos poblados en un hexágono de sembrado. En otro hexágono de sembrado tienes una ciudad. En caso de que jugases la carta irrigación, obtendrías 4 cartas de cereales.

Medicina (2)
*Convierte uno de tus poblados en ciudad por **2** cartas de mineral y **1** de cereales.*

Al jugar esta carta ahorras 1 carta de mineral y 1 de cereales. No se pueden jugar dos cartas de Medicina a la vez (combinadas).

Minería (2)
*Toma **2** cartas de mineral por **cada** hexágono de montaña en el que poseas por lo menos un poblado o ciudad.*

Obtienes dos cartas de mineral por cada hexágono de montaña que controles. Da lo mismo si en ese hexágono tienes un poblado o una ciudad.

Ejemplo: posees dos poblados en un hexágono de montaña. En otro hexágono de montaña tienes una ciudad. En caso de que jugases la carta Minería, obtendrías 4 cartas de mineral.

POLÍTICA (AZUL)

Boda (2)
*Todos y cada uno de los oponentes que tengan más puntos que tú tienen que regalarte 2 cartas **de su elección** (materias primas o mercancías).*

Si a uno de los jugadores en cuestión sólo le queda una carta, tendrá que regalarte dicha carta. Sólo se libran del regalo aquellos jugadores que no tengan cartas.

Constitución (1)
1 punto de victoria

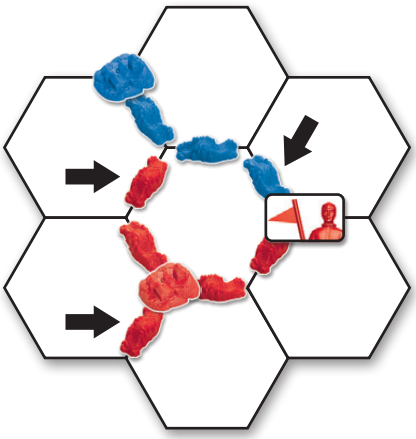
Tienes que dejar esta carta de puntos de victoria delante de ti y boca arriba. No se pueden tener en la mano las cartas de puntos de victoria. Al igual que las cartas de progreso, esta carta no cuenta cuando el ladrón entra en escena.

Desertor (2)
Elige un jugador para que quite a uno de sus caballeros (de su elección). Coloca uno de tus caballeros del mismo nivel del retirado.

Si juegas esta carta y tu oponente elige un caballero que no puedes reemplazar al no tener un caballero de su misma fuerza (p. ej. tu oponente quita un caballero fuerte, pero ya has desplegado a tus dos caballeros fuertes), tendrás que colocar un caballero simple. Aunque tampoco puedas colocarlo, tu oponente tendrá que quitar su caballero. Si tu oponente decide quitar un caballero poderoso, también podrás colocar un caballero poderoso, incluso si aún no posees el tercer nivel de mejora de ciudad en el ámbito político.

El caballero que coloques tendrá el mismo estado (activo o pasivo) que el caballero que quitó tu oponente.

Diplomático (2)
Puedes quitar el tramo final de una carretera (aquel que no termina en una carretera o figura del mismo color). Si se trata de una carretera de tu color, puedes volver a colocarla (siguiendo las reglas).



Las carreteras marcadas con flechas son tramos finales.

"Tramo final" define aquí a una carretera que sea el principio o el final de una ruta comercial. Este tramo no puede terminar en un caballero, ciudad, poblado, carretera o barco (con *Navegantes*) del mismo color. Las carreteras ajenas se devuelven a su propietario. Las carreteras propias pueden volverse a colocar (siguiendo las reglas de construcción; esto es, tienen que conectar con una carretera o poblado/ciudad de tu mismo color). Sólo puedes volver a colocar una carretera (sin costes de construcción) si has quitado una propia. No puedes efectuar la combinación "quitar una carretera ajena y poner una carretera propia".

Espía (3)

*Puedes mirar las cartas de progreso de un jugador de tu elección y robarle **1** de ellas.*

Se puede robar un espía y jugarlo acto seguido. No se pueden robar las cartas de puntos de victoria.

Estratega (2)

Activa a todos tus caballeros de manera gratuita.

Esta activación de los caballeros no cuesta cereales.

Intriga (2)

Puedes expulsar a un caballero ajeno de una encrucijada. Sin embargo, tienes que tener acceso a esa encrucijada con una carretera o una ruta marítima propia.

Con esta carta puedes expulsar a caballeros rivales que bloquean lugares de construcción o rutas comerciales. Obviamente, ambos jugadores pueden construir nuevos caballeros en el lugar donde se encontraba el caballero expulsado. No hace falta tener un caballero para jugar esta carta. El caballero expulsado ha de desplazarse. En caso de que no haya ningún sitio para él, se quitará del tablero y se devolverá a su propietario.

Obispo (2)

*Desplaza al ladrón. Roba **1** carta (de materias primas o mercancías) a cada jugador que tenga por lo menos un poblado o ciudad en el hexágono donde coloques al ladrón.*

Cuando desplaces al ladrón, puedes robar 1 carta a cada jugador que tenga un poblado o ciudad en el hexágono donde hayas puesto el ladrón. Por mucho que un jugador tenga dos construcciones en un hexágono, sólo puedes robarle 1 carta.

Saboteador (2)

Todos y cada uno de los oponentes que tengan un número de puntos de victoria igual o mayor al tuyo, pierden la mitad de su mano (materias primas y mercancías).

Los números impares se redondearán como de costumbre (si tienen 9 cartas, tendrán que descartarse de 4).

COMERCIO (AMARILLO)

Comerciante (6)

*Coloca el comerciante en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Puedes intercambiar el tipo de materia prima **de ese** hexágono a razón de **2:1**, siempre y cuando el comerciante permanezca allí.*

Coloca el comerciante en un hexágono que se encuentre al lado de uno de tus poblados o ciudades. Mientras el comerciante permanezca en ese hexágono (esté en su puesto), puedes intercambiar todas las materias primas de ese tipo a razón de 2:1. Obviamente, también puedes cambiar esta materia prima por mercancías.

El jugador que controle al comerciante obtiene un punto de victoria. En caso de que otro jugador ponga en juego la carta de comerciante, éste se quedará con el comerciante, con la ventaja de intercambio y con el punto de victoria. El ladrón no afecta en absoluto al comerciante.

Flota mercante (2)

*Puedes intercambiar un tipo de materia prima o de mercancía de tu elección a razón de **2:1** hasta el final de tu turno.*

Para este intercambio tienes que dar siempre el mismo tipo de materia prima o de mercancía. No se permiten combinaciones de cartas. Sí que se permite por ejemplo el intercambio de dos cartas de papel por 1 carta de materia prima de tu elección, o por 1 mercancía.

Maestro comerciante (2)

*Elige a un jugador que tenga más puntos de victoria que tú. Mira las cartas que tiene en la mano y róbale **2** (materias primas y mercancías).*

Ningún jugador puede defenderse de este "robo", ni aunque el jugador tenga solamente 1 punto de victoria más que tú.

Monopolio de mercancías (2)

*Elige una mercancía. Cada jugador tiene que darte **1** carta de mercancía de este tipo, en caso de que tenga alguna.*

Monopolio de materias primas (4)

*Elige una materia prima. Cada jugador tiene que darte **2** cartas de materia prima de este tipo, en caso de que tenga alguna.*

El jugador te tendrá que dar la carta de ese tipo incluso si es la única que le queda.

Puerto de mercancías (2)

*Puedes ofrecer a **cada** jugador una carta de materia prima. A cambio, el jugador **debe** darte una carta de mercancía de su elección, en caso de que tenga alguna.*

Puedes aprovecharte de esta ventaja siempre y cuando estés en tu turno. Sólo puedes realizar un intercambio con cada uno de los jugadores, y el otro jugador elige la carta que te dará a cambio. Si ofreces una carta a un jugador que no tenga cartas de mercancía, no se produce el intercambio. Tampoco tienes que darle la carta de materia prima ofrecida.

CRÉDITOS
Autor: Klaus Teuber
Licenciatario: Catan GmbH © 2002, catan.de
Ilustraciones: Michael Menzel
Diseño gráfico: Michaela Kienle
Diseño de las figuras: Andreas Klober
Grafismo 3D: Andreas Resch
Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Redacción de la edición 2015: Arnd Fischer

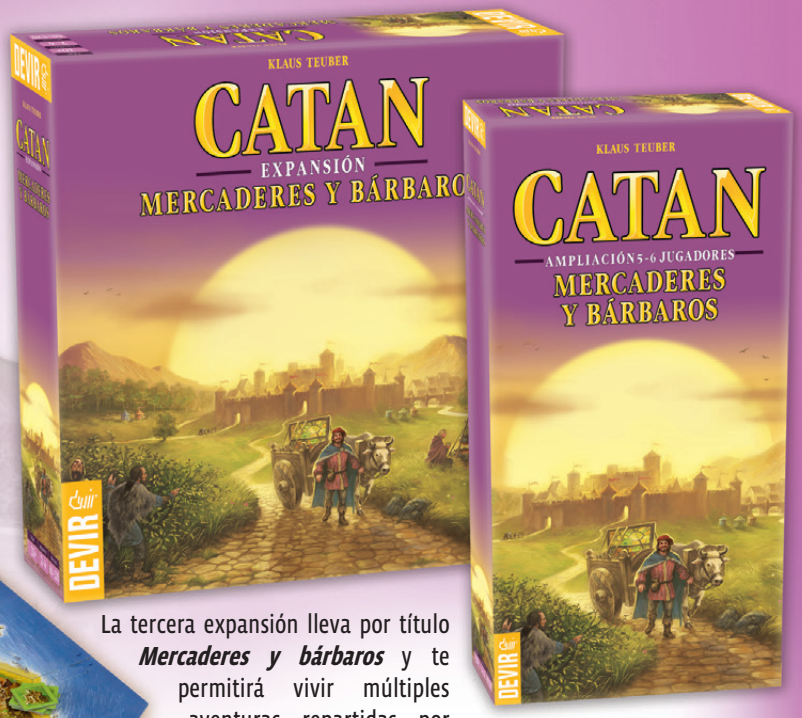
© 1998, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: + 49 711 2191 – 199
info@kosmos.de, kosmos.de

Todos los derechos reservados

FABRICADO EN ALEMANIA

Créditos de la edición en español:
Producción editorial: Xavi Garriga y Joaquim Dorca
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu
Traducción original: Andrés Moon
Actualización de la traducción: Francisco Franco Garea, Sonja Wlasny y Oriol Garcia

CATAN
EXPANSIÓN
MERCADERES Y BÁRBAROS



La tercera expansión lleva por título ***Mercaderes y bárbaros*** y te permitirá vivir múltiples aventuras repartidas por todo el mundo de Catán con unos escenarios completamente distintos. Así, los hexágonos de mar contarán con un nuevo uso gracias a la pesca, la isla se verá atravesada por un río que sólo podrás cruzar mediante puentes, las caravanas de camellos recorrerán la isla y, mientras tanto, intentarás aprovechar al máximo el pujante comercio con tus carromatos. Pero cuidado porque los temibles bárbaros también harán acto de presencia, amenazando con conquistar la isla...

CATAN
EXPANSIÓN
NAVEGANTES

La expansión ***Navegantes*** aporta aún más variedad a Catán. A través de los ocho escenarios incluidos, los jugadores aprenden a navegar en barco y parten desde la isla de Catán que ya conocen. En primer lugar se dirigen desde Catán a los islotes vecinos. Más adelante se añaden elementos de comercio y de descubrimiento, hasta que al final se puede llegar a construir las maravillas catanas y empezar la lucha contra las amenazadoras fortalezas pirata. Con las posibilidades nuevas que brindan los barcos, los jugadores tienen la oportunidad de crear su propio mundo: formado por muchos pequeños islotes, o por tan sólo algunas pocas grandes islas, ya sea construyéndolo completamente al azar, o con algunas zonas ya conocidas y otras desconocidas que habrá que descubrir.

CATAN
EXPANSIÓN
CIUDADES Y CABALLEROS

Con esta ampliación podrás jugar a ***Ciudades y Caballeros*** con cinco o seis jugadores

COMPONENTES

3 plantillas troqueladas con:
- 4 tablillas para mejoras de ciudad
- 4 sets de 15 fichas de mejora de ciudad
- 1 marcador para la flota bárbara
- 4 tablas de costes de construcción

1 mazo de 96 cartas, divididas en:
- 3 sets de 12 cartas de mercancía
- 6 cartas de puntos de victoria
- 3 sets de 18 cartas de progreso

4 sets de figuras, compuestos de:
- 6 caballeros
- 6 yelmos
- 3 murallas
- 3 metrópolis

Otros elementos:
- 1 comerciante
- 1 dado rojo
- 1 dado de acontecimientos (con símbolos)
- 1 flota bárbara

2 portacartas

Reglamento

ÍNDICE

Resumen de juego y montaje del tablero para las primeras partidas	páginas 2 y 3
Disposición de la isla: Para la primera partida	página 4
Para partidas posteriores	página 4
Preparativos	página 4
Fase de fundación	página 4
Desarrollo del juego en resumen	página 5
Desarrollo del juego en detalle	página 5
Resultados de los dados y su efecto	página 5
Comerciar	página 6
Construir (muralla, caballero + activación + promoción)	página 6
Mejora de las ciudades	página 7
Metrópolis	página 7
Cartas de progreso	página 7
Acciones de los caballeros	página 8
Desplazamiento	página 8
Desplazamiento y expulsión	página 8
Expulsión del ladrón	página 8
Luchar contra el ejército bárbaro	página 8
Victoria del ejército bárbaro	página 9
Victoria de los caballeros	página 9
El comerciante	página 9
Fin de juego	página 9
Partidas con navegación	página 9
Listado detallado de las cartas de progreso	página 10
Ciencia (verde)	página 10
Política (azul)	página 10
Comercio (amarillo)	página 11
Créditos	página 11

Sobre la edición con figuras de plástico de los juegos de Catán

La serie de juegos de *Catan* ha conocido cuatro ediciones diferentes en español. En la primera edición las piezas del juego estaban fabricadas en madera. Después de esta edición, apareció otra (segunda edición en español) en la que las figuras eran de plástico.

La edición que tienes ahora en las manos (cuarta edición en español) se ha rediseñado gráficamente de nuevo en 2015. Aparte de esto, tiene los mismos componentes en plástico que la segunda y tercera ediciones y es compatible con ellas.

En conclusión, el juego básico y las ampliaciones y expansiones de la cuarta edición son compatibles con las anteriores ediciones de plástico y viceversa, porque comparten los componentes, pero no con la primera edición de piezas de madera.

DEVIR