KLAUS TEUBER

CATAN

EDICIÓN 3D

RESUMEN Y REGLAMENTO

Queridos colonos

Bienvenidos a la isla de Catán. Estáis a punto de adentraros en un mundo tridimensional donde resalta más que nunca la belleza de la región.

Este es un proyecto que me resulta muy especial, ya que yo mismo esculpí a mano los modelos originales para los hexágonos de terreno. El equipo editorial ha querido ofrecer a todos los seguidores del juego que no tuvieron la oportunidad de conseguir la edición conmemorativa 3D del décimo aniversario otra versión en 3D más moderna pero, con todo, compatible.

¡Espero que podáis disfrutar de muchas aventuras y que lo paséis en grande poblando entre todos esta isla deshabitada!

Para más información sobre CATAN, visita la página www.devir.com

LA PRIMERA PARTIDA

Para que te resulte fácil empezar a jugar con *CATAN*, hemos utilizado un sistema muy sencillo dividido en tres partes: el Resumen, el Reglamento y el Manual.

Si no has jugado nunca a *CATAN*, léete primero el Resumen que verás a continuación. Después, léete el Reglamento (pp. 1-3) y ponte a jugar. En el Reglamento dispones de toda la información básica que necesitarás para jugar a *CATAN*.

Si durante la partida te surge cualquier duda, consulta el Manual, que es mucho más detallado. En el Reglamento se han señalado los conceptos clave con el símbolo "⊙" para que te resulte más sencillo encontrar cada entrada en el índice del Manual.

CATAN— Resumen y componentes

Resumen del juego

1 Frente a ti se encuentra la isla de Catán. Se compone de 19 hexágonos de terreno, rodeados por el mar. Tu objetivo es colonizar la isla y ampliar tu territorio para que se convierta en el más grande y próspero de Catán.

2 En Catán hay un desierto y cinco tipos diferentes de terreno, cada uno de los cuales produce una materia prima diferente (el desierto no produce nada). Cada materia prima se representa con una carta.

3 Empezarás la partida con 2 poblados y 2 carreteras. Cada poblado vale 1 punto de victoria, así que ya empiezas con 2 puntos de victoria. El primer jugador que consiga 10 puntos de victoria, ganará la partida.

4 Para conseguir más puntos de victoria tendrás que construir nuevas carreteras y poblados, y ampliar tus poblados a ciudades (una ciudad vale 2 puntos de victoria). Pero para construir y ampliar necesitarás materias primas.

5 ¿Y cómo consigues las materias primas? Muy sencillo: en cada turno se determina al azar el terreno que producirá recursos. Esto se hace tirando dos dados. En cada terreno hay una ficha numerada redonda. Si, por ejemplo, la suma de los dados fuera un "10", todos los terrenos marcados con un "10" producirían. En la ilustración de la derecha serían el cerro (que produciría arcilla) y la montaña (que produciría minerales).

Disposición inicial para princip

Componentes

19 hexágonos de terreno

Bosques (4) Cerros (3) Pastos (4) Sembrados (4) Montañas (3) Desierto (1)

6 piezas de marco

Piezas con una bahía (3) Piezas con dos bahías (3)

9 figuras de puerto

Madera (1) Arcilla (1) Lana (1) Cereales (1) Minerales (1) 3:1 (4)

18 fichas numeradas

95 cartas de materia prima (19 de cada)

Dorso Madera Arcilla Lana

25 cartas de desarrollo

Dorso Puntos de victoria (5)

iantes

6 Sólo conseguirán materias primas los jugadores que tengan un poblado o una ciudad adyacentes a estos terrenos. En la ilustración, el poblado rojo [A] está adyacente a la montaña con el "10" y el poblado naranja [B] está adyacente a el cerro con el "10". Cada vez que la tirada sea un 10, el jugador rojo recibirá 1 carta de mineral y el jugador naranja recibirá 1 carta de arcilla.

7 Como los poblados y ciudades normalmente están adyacentes a 2 o 3 tipos de terreno, pueden llegar a "recolectar" hasta 3 materias primas distintas en función de la tirada. En esta imagen, el poblado blanco [C] está junto a un bosque, una montaña y un pasto. Un poblado en [D] solo conseguiría recolectar recursos de los dos terrenos adyacentes (un cerro y una montaña). Y un poblado en [E] solo conseguiría la producción de un único terreno (el pasto). Sin embargo, [E] también es un puerto de lana.

8 Como no es posible tener poblados junto a todos los terrenos y a todas las fichas numeradas, algunas materias primas te serán imposibles o muy difíciles de conseguir. Pero, para construir, necesitarás diferentes combinaciones de materias primas.

9 Por este motivo tendrás que comerciar con el resto de jugadores. Haz una oferta o escucha las ofertas que te hagan y, si llegáis a un acuerdo, podrás conseguir la carta que te hace falta para construir un nuevo poblado.

10 Podrás construir un poblado nuevo en una encrucijada que esté libre, con la condición de que una de tus propias carreteras lleve hasta ella y que el poblado más cercano esté, como mínimo, a dos encrucijadas de distancia.

11 Tendrás que pensar muy bien dónde construyes los poblados. Los números que aparecen en las fichas numeradas tienen tamaños diferentes. Además, debajo de cada número hay unos cuantos puntos. Cuanto mayor sea el tamaño del número y más puntos haya debajo, más probabilidades tendrá de salir en una tirada. Por ejemplo, los números en rojo 6 y 8 son los más grandes y los que más puntos tienen, para indicar que son los que salen con mayor frecuencia. En cambio, el 2 y el 12 son los números más pequeños y que menos puntos tienen, de modo que tienen menos probabilidades de aparecer en una partida.

Un consejo: cuantas más veces salga un número, más veces producirán los terrenos con ese número. Así pues, mejor situarse junto a los terrenos cuyo potencial de producción sea más elevado (es decir, mejor un 6 o un 8 que un 2 o un 12). Sin embargo, los terrenos que acostumbran a producir más también tienden a ser los que más visita el ladrón.

PARA MONTAR EL TABLERO EN 3D

El tablero de *CATAN – Edición 3D* tiene cuatro tipos distintos de componentes: las piezas de marco, los puertos, los hexágonos de terreno y las fichas numeradas. El tablero es completamente modular, de modo que cada partida que juegues será distinta.

1. El marco

Encaja primero las seis piezas de mar que componen el marco. Estas piezas forman la costa de la isla y ayudan a mantener las piezas de terreno en su sitio. Ten presente que hay dos tipos de piezas de marco: las piezas con una bahía y las de dos bahías. Cuando montes el marco, alterna los dos tipos de pieza (es decir, 1 bahía, 2 bahías, 1 bahía, etc.), tal como puede verse en el Resumen.

2. Los puertos

Los puertos se señalan con las figuras de puerto. Pon una figura en cada una de las bahías que hay en las piezas de mar. Coloca la figura de modo que los tablones de embarque apunten en la dirección de las dos encrucijadas (tal como puede verse aquí).

Atención: en una partida para principiantes, sitúa los puertos en las bahías señaladas en el Resumen.

3. Los hexágonos de terreno

Crea la isla de Catán colocando los 19 hexágonos de terreno dentro del marco. Si es la primera vez que juegas a *CATAN*, utiliza la disposición inicial para principiantes (ver más abajo). Si ya has jugado antes, puedes colocar los terrenos al azar (ver Disposición inicial para jugadores expertos).

4. Las fichas numeradas

Si es tu primera partida de *CATAN*, coloca las fichas numeradas en los terrenos tal como se indica en el Resumen.

Si ya has jugado otras veces, puedes usar el método que se describe en el Manual.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Disposición inicial para principiantes

Te recomendamos que en las primeras partidas utilices esta disposición, ya que está hecha para que todos los jugadores empiecen en igualdad de condiciones.

Monta el tablero

Reproduce la imagen que aparece en el Resumen.

Primero, encaja las piezas de marco y luego pon los puertos encima. Después, sitúa los hexágonos de terreno y colócales encima las fichas numeradas. Finalmente, pon la figura del ladrón en el desierto. La isla debe quedar exactamente como la que aparece en las páginas 2 y 3 del Resumen.

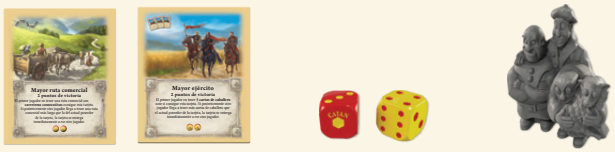
Elige tus figuras

Elige un color y quédate con sus 5 poblados°, 4 ciudades° y 15 carreteras°. Coloca 2 de tus poblados y 2 de tus carreteras sobre el tablero en el lugar señalado por el Resumen. Deja el resto de poblados, ciudades y carreteras frente a ti. Finalmente, toma una tabla de costes de construcción y ponla frente a ti.

Atención: en una partida con 3 jugadores, nadie debe ocupar las posiciones del color rojo señaladas en el mapa del Resumen (no coloques ninguna figura allí).

Prepara la reserva

Deja los dos dados y las tarjetas especiales de puntos de victoria "Mayor ruta comercial" y "Mayor ejército" junto al tablero. Pon el ladrón en el desierto.



Separa las cartas de materia prima en 5 pilas y ponlas boca arriba en los portacartas junto al tablero. Baraja las cartas de desarrollo y deja el mazo boca abajo en el compartimento restante de los portacartas.

Toma los recursos iniciales

En la disposición para principiantes°, recibirás las materias primas° correspondientes a cada hexágono que esté adyacente a tu poblado inicial (señalado con una estrella blanca ☆ en el Resumen). Toma una carta de la reserva de cada una de esas materias primas.

Ejemplo: *el jugador azul recibe 1 carta de arcilla, 1 de madera y 1 de mineral por el poblado señalado con una ☆ en el Resumen.*

Deja las cartas en tu mano sin que las vean los demás jugadores.

Disposición inicial para jugadores expertos

Es más divertido si juegas con un tablero variable. Al disponer el terreno aleatoriamente, cada partida siempre resulta distinta. Si prefieres jugar así, encontrarás información en el apartado del Manual "Disposición variable"°. También encontrarás consejos en "Fase de fundación"° y "Consejos tácticos"°.

RESUMEN DEL JUEGO

A menos que empieces con la disposición inicial para expertos°, empezará la partida el jugador de más edad. En tu turno deberás realizar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. **Tirada de producción°:** tira los dados para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplicará a todos los jugadores).
2. **Comercio°:** si quieres, podrás intercambiar materias primas con los demás jugadores y recurrir también al comercio marítimo°.

3. **Construcción°:** podrás construir carreteras°, poblados°, ciudades° y comprar cartas de desarrollo°.

Cuando hayas terminado, pasa el turno al jugador de tu izquierda, que empezará su turno a partir de la fase 1.

Atención: en este Reglamento cada vez que hablamos del "jugador activo" nos referimos a aquél que está jugando su turno en ese momento.

Un consejo: para los jugadores expertos recomendamos combinar la segunda y tercera fase (ver el apartado "Combinar las fases de comercio y construcción" ° del Manual para más detalles).

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. Tirada de producción°

Empezarás el turno tirando los dos dados: la suma de los resultados indica los terrenos que producirán recursos.

Cada jugador que tenga un poblado adyacente a un terreno en el que haya una ficha numerada igual al resultado de los dados, obtendrá por ese poblado una carta de materia prima del tipo producido por el terreno. Si un jugador tiene 2 o 3 poblados adyacentes a un mismo terreno cuyo número ha salido en la tirada, obtendrá por cada poblado una carta de materia prima. Si un jugador tiene una ciudad adyacente a un terreno que ha salido en la tirada, recibirá por esa ciudad 2 cartas de materia prima.

Ejemplo: *si en los dados saliera un "8", la jugadora roja recibiría 2 minerales por sus dos poblados y el jugador blanco recibiría 1 mineral. Si la tirada hubiera sido un "10", entonces el jugador blanco recibiría 1 lana. Si el poblado blanco fuera una ciudad, entonces el jugador blanco hubiera recibido 2 cartas de lana con un "10".*

2. Comercio°

Después podrás comerciar para conseguir las cartas de materia prima que necesites. Hay dos tipos de comercio:

a) Comercio interior° (comercio con los demás jugadores)

En tu turno podrás intercambiar cartas de materia prima con cualquiera de los jugadores. Puedes anunciar los recursos que necesitas y los que estás dispuesto a dar a cambio. También puedes escuchar las ofertas del resto de jugadores y ofrecer a cambio alguna de las cartas de materia prima que tengas.

Importante: los otros jugadores sólo podrán comerciar contigo; no podrán comerciar entre ellos.

b) Comercio marítimo° (comercio con la reserva)

También puedes intercambiar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador.

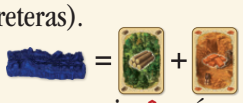
En tu turno siempre podrás intercambiar en una proporción de 4:1, devolviendo 4 cartas iguales de materia prima a la pila correspondiente y tomando a cambio la carta de materia prima que quieras.

Si tienes un poblado o una ciudad en un puerto°, podrás intercambiar en una proporción más favorable: en un puerto 3:1 cambiarías tres cartas iguales de materia prima por la carta de materia prima que quisieras, y en un puerto especial cambiarías 2 cartas de la materia prima indicada en el puerto por la carta de materia prima que quisieras.

Ejemplos:

3. Construcción°

Por último, podrás construir para conseguir puntos de victoria°, ampliar tu red de carreteras, mejorar tu producción de recursos y adquirir cartas de desarrollo. Para construir tendrás que devolver a la reserva una combinación concreta de cartas de materia prima (ver las Tablas de Costes de Construcción°). Después de devolver las cartas necesarias, tomarás de tu propia reserva las carreteras, poblados o ciudades y los colocarás en el tablero de juego. Deberás quedarte en la mano las cartas de desarrollo que adquieras, sin que los demás jugadores puedan verlas. No podrás construir más figuras de las que dispongas en tu reserva (así pues, como máximo podrás tener 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras).

a) Carretera° se necesita madera + arcilla 

Las carreteras solo se pueden construir sobre un camino° vacío, y siempre deberá estar conectada con otra de tus carreteras, poblados o ciudades. No se puede construir una carretera en un camino vacío que quede más allá del poblado o ciudad de otro jugador.

El jugador naranja podría construir una nueva carretera en los caminos marcados en verde, pero no en el camino marcado en rojo.

El primer jugador que consiga tener una ruta ininterrumpida (sin contar las ramificaciones) de como mínimo 5 segmentos de carretera se quedará la tarjeta especial de "Mayor ruta comercial" °. Si otro jugador consigue construir una ruta más larga, se quedará inmediatamente la tarjeta (y los 2 puntos de victoria que aporta).

Ejemplo: *la jugadora roja tiene la ruta más larga, compuesta por 6 carreteras (la ramificación con 2 segmentos no cuenta). Las 7 carreteras del jugador naranja están separadas por el poblado rojo (en una ruta con 2 segmentos de carretera y en otra de con 5 segmentos).*

b) Poblado°: se necesita madera + arcilla + lana + cereales

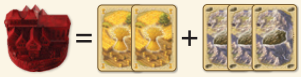
Tendrás que construir el poblado en una encrucijada° adyacente a una de tus carreteras. Además, deberás tener en cuenta la "regla de la distancia"°.

Regla de la distancia: sólo podrás construir un poblado en una encrucijada si las tres encrucijadas adyacentes están vacías (es decir, no hay ningún poblado ni ciudad, ni siquiera tuyos).

Cada poblado aporta **1 punto de victoria.**

El jugador naranja podría construir un poblado en la encrucijada marcada en verde, pero no podría hacerlo en las encrucijadas marcadas en rojo (ya sea por la regla de la distancia o por no estar junto a una de sus carreteras).

c) Ciudad°: se necesitan 2 cereales + 3 minerales



Sólo podrás construir una ciudad ampliando un poblado que ya tuvieras construido. Al hacerlo, devuelve la figura del poblado a tu reserva y coloca una ciudad allí donde estaba el poblado.

Las ciudades producen el doble de recursos que los poblados: cada vez que un hexágono de terreno adyacente produzca recursos, ganarás 2 cartas de esa materia prima.

Cada ciudad aporta **2 puntos de victoria.**

d) Carta de desarrollo°: se necesita lana + cereales + mineral

Cuando compres una carta de desarrollo, roba la carta superior del mazo. Hay tres tipos de cartas de desarrollo:

De Caballero°, progreso°y Puntos de Victoria°. Cada una tiene un efecto distinto (ver el apartado 4b, más adelante).

Las cartas de desarrollo nunca se devuelven a la reserva, y no podrías comprar ninguna si no quedaran cartas en la reserva.

No dejes que los demás jugadores vean tus cartas de desarrollo hasta el momento de usarlas.

4. Casos especiales

a) Con un "7" se activa el ladrón°

Si en la tirada de producción obtienes un "7", ningún jugador recibirá materias primas.

En vez de ello, todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima elegirán la mitad de sus cartas de materia prima (redondeando hacia abajo) y las devolverán a las pilas correspondientes.

Después, sigue estos pasos:

1) Retira el ladrón° del sitio en el que se encuentre y ponlo encima de la ficha numerada de otro hexágono de terreno (podría ser el desierto°, si quisieras).
2) Después, roba al azar una carta de materia prima a otro jugador que tenga un poblado o ciudad adyacente a ese hexágono. El jugador a quien le robes deberá tener sus cartas boca abajo para que le quites una carta al azar. Si el hexágono estuviera adyacente a 2 o más jugadores, podrás elegir a cuál de ellos le robas.

Importante: *Si en la tirada de producción sale el número del terreno sobre el que se encuentra el ladrón, los jugadores con poblados o ciudades adyacentes no recibirán ninguna carta de materia prima; el ladrón lo impide.*

b) Jugar una carta de desarrollo°

En cualquier momento de tu turno podrás jugar una carta de desarrollo (poniéndola boca arriba sobre la mesa). Sin embargo, no puedes jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la hayas comprado (excepto los puntos de victoria, tal como se explica a continuación).

Cartas de Caballero° (franja lila)

Si juegas una carta de Caballero, mueve de inmediato el ladrón como si hubieras sacado un "7" (sigue los pasos indicados anteriormente en el apartado 4a).

Deja las cartas de Caballero que hayas jugado frente a ti. Si eres el primer jugador en tener 3 caballeros delante, quédate con la tarjeta del "Mayor ejército". Esta tarjeta vale 2 puntos de victoria.

Si otro jugador llega a tener más cartas de caballero, se quedará inmediatamente la tarjeta del "Mayor ejército" (junto con los 2 puntos de victoria que aporta).

Cartas de progreso° (franja verde)

Si juegas una carta de progreso, sigue las indicaciones señaladas en el texto de la carta. Después, retira la carta del juego.

Cartas de Punto de Victoria° (franja naranja)

Mantén en secreto las cartas de Punto de Victoria durante toda la partida; sólo podrás revelarlas durante tu turno si estás seguro de tener 10 puntos de victoria (es decir, para ganar la partida). Obviamente, podrás mostrarlas al final de la partida si otro jugador es quien gana. En tu turno podrás jugar tantas cartas de Punto de Victoria como quieras, incluso aunque las hayas comprado en ese mismo turno.

FIN DE LA PARTIDA°

Si en cualquier momento de tu turno llegas a tener 10 o más puntos de victoria, la partida terminará y serás el vencedor. Si llegas a tener 10 puntos cuando no sea tu turno, la partida seguirá hasta que cualquier jugador (incluido tú) tenga los 10 puntos en su turno.

Símbolo del punto de victoria

03/21