KLAUS TEUBER

CATAN

EDICIÓN EXTRA

Reglamento

¡Bienvenido al mundo de Catán!

Hace más de 25 años que se descubrió la isla de Catán y desde entonces millones de colonos no han parado de poblarla. Además, al cabo de poco sus habitantes volvieron a zarpar para explorar las aguas que la rodeaban y descubrir así todos sus secretos.

Con esta edición extra del juego podrás disfrutar de la gran variedad que ofrece *Catan*. Empieza por aprender el juego básico (*Catan – El juego*) y después ya podrás probar la aclamada expansión *Navegantes*. Finalmente, con los escenarios de Hawái y la Península ibérica podrás tener aún más diversidad para tus partidas.

Al final del reglamento sobre el juego básico encontrarás una lista con todos los componentes y reglas especiales para los escenarios. También podrás aprender algunos hechos destacados sobre las localidades que aparecen representadas en cada uno de ellos. Asimismo, en el reglamento de *Navegantes* encontrarás todas las reglas para la expansión junto con varios escenarios.

Para que resulte más sencillo aprender el juego básico, tenemos un sistema especial de reglas compuesto de varias secciones: lee primero el resumen del juego que hay en las páginas 2 y 3. Después lee las instrucciones que hay a partir de la página 4 y empieza de inmediato una partida. Si durante la partida surge cualquier duda o pregunta, consulta el manual adjunto.

¡Y ahora, pon rumbo a Catán!

Juego básico

Expansión Navegantes

2 Mapas de escenarios

ÍNDICE

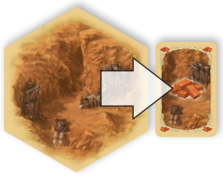
Catan — El juego (juego básico) 2
Escenario – Península ibérica 7
Escenario – Hawái 10
Créditos 12

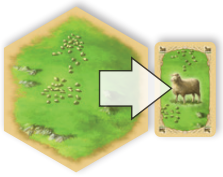
Resumen del juego

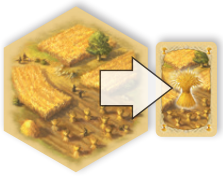
1 Frente a ti se encuentra la isla de Catán. Se compone de 19 hexágonos de terreno, rodeados por el mar. Tu objetivo es colonizar la isla.

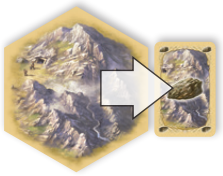
2 En Catán hay un desierto y cinco tipos diferentes de terreno, cada uno de los cuales produce una materia prima diferente.

Los bosques producen madera


Los cerros producen arcilla


Los pastos producen lana


Los sembrados producen cereales


Las montañas producen minerales

El desierto no produce nada

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

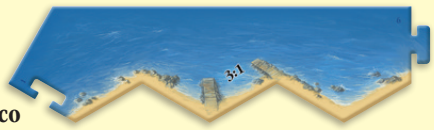
4 Para conseguir más puntos de victoria tendrás que construir nuevas carreteras y poblados, y ampliar tus poblados a ciudades (una ciudad vale 2 puntos de victoria). Pero, para construir, necesitarás materias primas.

5 ¿Cómo consigues las materias primas? Muy sencillo: en cada turno se determina el terreno que va a producir. Esto se hace tirando dos dados. En cada terreno hay una ficha numerada redonda. Si, por ejemplo, la suma de los dados es un "3", todos los terrenos marcados con un "3" producirán. En la ilustración de la derecha serían el bosque (que produciría madera) y la montaña (que produciría minerales).

Disposición inicial

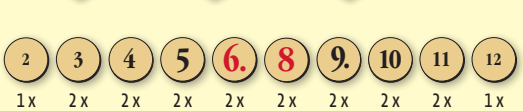
Componentes

19 hexágonos de terreno
Bosques (4)
Pastos (4)
Sembrados (4)
Cerros (3)
Montañas (3)
Desierto (1)



6 piezas de marco con 9 puertos

18 fichas numeradas



95 cartas de materias primas (19 de cada):

Madera	= troncos	= del bosque
Lana	= oveja	= del pasto
Cereal	= gavilla de trigo	= del sembrado
Arcilla	= ladrillos	= del cerro
Mineral	= roca	= de la montaña

25 cartas de desarrollo
Caballero (14)
Progreso (6)
Puntos de victoria (5)

para principiantes

6 Sólo conseguirán materias primas los jugadores que tengan un poblado o una ciudad adyacentes a estos terrenos. En la ilustración, el poblado blanco (D) está adyacente a un bosque y los poblados azul (B) y naranja (C) a una montaña. Si el resultado de la tirada es un 3, el jugador rojo recibiría 1 madera y los jugadores azul y naranja recibirían 1 mineral cada uno.

7 Lo ideal es que la mayoría de los poblados estén adyacentes a varios terrenos (el máximo posible es 3). De esta forma, podrán conseguir, según el resultado de los dados, diferentes materias primas. En la ilustración, el poblado B está adyacente a 3 terrenos: bosque, montaña y cerro.

8 No puedes tener poblados adyacentes a todos los terrenos y a todas las fichas numeradas, así que algunas de las materias primas te serán imposibles o muy difíciles de conseguir. Pero, para construir, necesitarás diferentes combinaciones de materias primas.

9 Por este motivo tienes 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 Pero también deberás pensar bien dónde construyes los poblados. Los valores de las fichas numeradas tienen tamaños diferentes. Esto indica que los números de mayor tamaño salen con más frecuencia en la tirada de dados que los números más pequeños. Los números 6 y 8 son los más grandes y están impresos de color rojo, para indicar que son los que salen con mayor frecuencia. En definitiva, cuantas más veces salga un número, más veces conseguirás materias primas del terreno que tenga ese número.

4 tablas de costes de construcción

2 tarjetas especiales

"Mayor ruta comercial" "Mayor ejército"

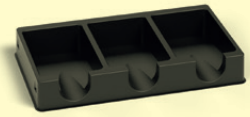
Figuras de juego (en 4 colores)
16 ciudades
20 poblados
60 carreteras

Ciudad *Poblado* *Carretera*

4 cajas para figuras

(tendrás que montarlas antes de la primera partida)

2 portacartas



1 figura de ladrón

2 dados

En este reglamento encontrarás toda la información que necesitas para jugar. Si durante la partida tienes alguna duda sobre una regla, consulta la palabra clave (indicada con una flecha ➔) en el manual.

Disposición inicial para principiantes

Te recomendamos que en las primeras partidas dispongas el tablero de juego siguiendo la ilustración que figura en las páginas 2 y 3. En primer lugar encaja el marco formado por las 6 piezas de mar. A continuación, rellena el marco con los hexágonos de terreno y coloca sobre ellos las fichas numeradas. Asegúrate de colocar correctamente los puertos.

Disposición inicial para jugadores expertos

Después de una o dos partidas, ya podrás disponer el tablero al azar. **Encontrarás toda la información en el apartado del manual "Disposición variable" (➔).**

PREPARATIVOS

Disposición inicial para principiantes

- Cada jugador recibe una tabla de costes de construcción y todas las figuras de un color: 5 poblados (➔), 4 ciudades (➔) y 15 carreteras (➔). Cada jugador coloca 2 carreteras y 2 poblados en el tablero según indica la ilustración. Cada jugador coloca el resto de sus figuras frente a él. Si sólo juegan 3 jugadores, se retiran del juego las figuras de color rojo.

- Las tarjetas especiales "Mayor ruta comercial" (➔) y "Mayor ejército" (➔) se dejan a un lado del tablero de juego, así como los 2 dados.

- Las cartas de materia prima se separan en 5 pilas según tipo y se colocan boca arriba en los compartimentos de los portacartas. Los dos portacartas se dejan a un lado del tablero de juego.

- Las cartas de desarrollo (➔) se mezclan y se colocan boca abajo en el compartimento libre que habrá quedado en un portacartas.

- Por último, cada jugador recibe por su poblado marcado con una letra (ver páginas 2 y 3) sus primeras cartas de materia prima: por cada hexágono de terreno que limite con ese poblado el jugador toma una carta de la materia prima correspondiente de la pila. ***Ejemplo**: el jugador azul recibe por su poblado "B" una carta de madera, una de mineral y una de arcilla, mientras que el jugador naranja obtiene 1 mineral y 2 cereales.*
- Los jugadores deben mantener en todo momento las cartas de materia prima ocultas en su mano.

RESUMEN DEL JUEGO

Empieza la partida el jugador de más edad. El turno de un jugador se divide en las fases siguientes, que deberá resolver en el orden indicado:

1. Tirar los dados para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplica a todos los jugadores).
2. Puede comerciar (➔): intercambiar materias primas, con el banco o con el resto de jugadores..
3. Puede construir (➔): carreteras (➔), poblados (➔), ciudades (➔) y comprar cartas de desarrollo (➔).

Además, en cualquier momento de su turno (también antes de tirar los dados) puede jugar una de sus cartas de desarrollo (➔). Después, el turno pasa al siguiente jugador situado a su izquierda, que empieza de nuevo desde la fase 1.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. Producción de materias primas

El jugador empieza su turno tirando los dos dados: la suma de los resultados indica los terrenos que van a producir materias primas.

- Cada jugador que tenga un poblado adyacente a un terreno en el que haya una ficha numerada con el 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 haya salido en los dados, obtendrá por cada poblado una carta de materia prima. Si un jugador tiene una ciudad adyacente a un terreno que haya salido en los dados, recibirá por esa ciudad 2 cartas de materia prima.

***Ejemplo:** si en los dados saliera un "8", el jugador rojo 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

Ahora, el jugador puede comerciar para conseguir las cartas de materia prima que necesite. Hay dos tipos de comercio:

a) **Comercio interior (comercio con los otros jugadores) (➔):**
El jugador podrá intercambiar cartas de materia prima con todos los jugadores. Puede anunciar las materias primas que necesita y las que está dispuesto a dar a cambio. También puede escuchar las ofertas del resto de jugadores y ofrecer a cambio alguna de las cartas de materia prima que tenga. **Importante:** los otros jugadores sólo podrán comerciar con el jugador que tiene el turno. Los otros jugadores no podrán comerciar entre ellos.

b) **Comercio marítimo (comercio con el banco) (➔):**
El jugador también puede intercambiar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador.

- Siempre puede intercambiar 4:1, devolviendo 4 cartas iguales de materia prima a la pila correspondiente y tomando a cambio una carta de materia prima a su elección.
- Si ha construido un poblado en un puerto (➔) puede intercambiar de forma más favorable: en un puerto 3:1 se cambian tres cartas iguales de materia prima por una carta de materia prima a su elección, y en un puerto especial se cambian 2 cartas de la materia prima que indique el puerto por una carta de materia prima a su elección.

Comercio marítimo sin puerto (4:1)

Comercio marítimo en un puerto 3:1

Comercio marítimo 2:1 en un puerto especial

3. Construcción

Por último, el jugador podrá construir para aumentar sus posibilidades de obtener materias primas y sus puntos de victoria (➔).

- Para construir, el jugador tiene que pagar de su mano una combinación concreta de cartas de materia prima (ver la tabla de costes de construcción), tomar de su reserva las carreteras, poblados o ciudades correspondientes y colocarlos en el tablero de juego. Las cartas de materia prima empleadas se devuelven a sus pilas correspondientes.

a) **Carretera (➔):** se necesita arcilla + madera

- Las carreteras se construyen sobre los caminos. En cada camino (➔) sólo se puede construir 1 carretera.

- Una carretera sólo se puede colocar adyacente a una encrucijada que sea, a su vez, adyacente a una carretera propia, un poblado propio o una ciudad propia, y en la que no haya un poblado o ciudad de otro jugador.

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

- En cuanto un jugador consiga tener una ruta consecutiva (las bifurcaciones no cuentan) de como mínimo 5 carreteras independientes que no esté interrumpida por un poblado o una ciudad de otro jugador, conseguirá la tarjeta especial "Mayor ruta comercial" (➔). Si algún otro jugador consigue construir una ruta más larga que la del propietario actual de la carta especial, conseguirá entonces, de forma inmediata, dicha tarjeta. Tener la mayor ruta comercial vale por **2 puntos de victoria.**

El jugador rojo tiene una ruta consecutiva compuesta por 6 carreteras (la bifurcación no cuenta) y esto le da la mayor ruta comercial. Las 7 carreteras del jugador naranja están separadas por el poblado rojo en una ruta de dos carreteras consecutivas y en otra ruta de cuatro carreteras consecutivas.

b) **Poblado (➔):** se necesita arcilla + madera + lana + cereales

- El poblado se debe construir en una encrucijada a la que, como mínimo, llegue una carretera propia. Se debe tener en cuenta la regla de la distancia.

- **Regla de la distancia:** sólo se puede construir un poblado en una encrucijada (➔) cuando las tres encrucijadas adyacentes NO estén ocupadas por poblados o ciudades, sin importar a qué jugador pertenezcan.

El jugador naranja podría construir un poblado en la encrucijada marcada en azul, pero por la regla de la distancia no podría hacerlo en las encrucijadas marcadas en rojo.

- Por cada poblado construido, el jugador podrá obtener materias primas de los terrenos adyacentes: cada vez que salga el número del terreno en los dados obtendrá 1 carta de materia prima.

- Cada poblado vale **1 punto de victoria.**

c) **Ciudad (➔):** se necesitan 3 minerales + 2 cereales
¡Sólo se puede construir una nueva ciudad ampliando un poblado ya construido!

- Si el jugador amplía uno de sus poblados a ciudad, retira el poblado del tablero, lo devuelve a su reserva y lo sustituye por una ciudad.
- Por cada ciudad construida, el jugador podrá obtener el doble de materias primas de los terrenos adyacentes: cada vez que salga el número del terreno en los dados obtendrá 2 cartas de materia prima.
- Cada ciudad vale **2 puntos de victoria.**

d) **Comprar una carta de desarrollo (➔):** se necesita mineral + lana + cereales

- Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, toma la carta superior de la pila de cartas de desarrollo.
- Hay tres tipos de cartas de desarrollo, y cada uno tiene un efecto diferente:

Caballero (➔); Progreso (➔); Puntos de victoria (➔).

- Las cartas de desarrollo que se compran se han de mantener en secreto hasta su uso.

4. Casos especiales

a) **Con un "7" se activa el ladrón (➔)**

- Si en la tirada de producción el jugador obtiene un "7", entonces ningún jugador recibirá materias primas ese turno.
- Todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima elegirán la mitad de sus cartas de materia prima y las devolverán a las pilas correspondientes. Si un jugador tiene una cantidad impar de cartas, se redondea a su favor, es decir, hacia abajo (por ejemplo, si tuviera 9 cartas, deberá devolver 4).
- A continuación, el jugador deberá mover el ladrón (➔):
  1. El jugador deberá mover el ladrón (➔) a otro hexágono de terreno.
  2. Después, podrá robar una carta de materia prima a un jugador que tenga un poblado o ciudad adyacente a ese terreno. El jugador al que va a robar mantendrá sus cartas boca abajo, para que el ladrón no pueda saber la carta que va a robar. Si hay más de un jugador que tenga poblados o ciudades adyacentes al terreno, el ladrón podrá elegir a qué jugador desea robarle la carta.
  3. A continuación, el jugador continuará su turno con la fase de comercio.

***Importante:** Si al tirar los dados sale el número del terreno sobre el que se encuentra el ladrón, los propietarios de poblados y ciudades adyacentes NO reciben NINGUNA carta de materia prima.*

b) **Jugar una carta de desarrollo (➔)**
El jugador puede jugar una carta de desarrollo en cualquier momento de su turno, incluso antes de tirar los dados. NO puede jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que la haya comprado.

Cartas de caballero (➔):

- El jugador que juegue una carta de caballero moverá al ladrón (ver los puntos 1 y 2 del apartado anterior).
- Las cartas de caballero, una vez jugadas, se mantienen boca arriba sobre la mesa delante de su propietario.
- El primer jugador que consiga tener 3 cartas de caballero a la vista delante de él, obtendrá la tarjeta "Mayor ejército", que vale por **2 puntos de victoria.**
- Si algún otro jugador consiguiera tener a la vista más cartas de caballero que el propietario actual de la tarjeta especial "Mayor ejército", conseguiría entonces, de forma inmediata, la tarjeta especial y con ello los 2 puntos de victoria.

Mayor ejército

Cartas de progreso (➔):
Cuando un jugador juegue una carta de progreso, llevará a cabo la acción indicada en el texto de la carta. A continuación, la carta se retirará del juego, devolviéndola a la caja.

Cartas de puntos de victoria (➔):
Las cartas de puntos de victoria se mantienen en secreto durante toda la partida. Sólo se descubren cuando, gracias a ellas, el jugador haya alcanzado un total de 10 puntos de victoria.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acabará en el turno en que un jugador consiga **10 o más puntos de victoria**. Para ganar, el jugador deberá tener **10 o más puntos de victoria** cuando llegue su turno, o conseguir llegar durante su turno a **10 o más puntos de victoria**.

COMPONENTES NECESARIOS

- 1 tablero de la península ibérica

- 10 fichas de Catán
- Todos los componentes del juego básico excepto los hexágonos de terreno, las piezas de marco y las fichas numeradas.

RESUMEN

En este escenario no colonizarás la isla de Catán, sino la península ibérica y sus localidades más destacadas.
Las ilustraciones de los terrenos en este tablero son algo distintas de las habituales en *Catan.* Para que pueda identificarse fácilmente qué materia prima le corresponde a cada terreno, las casillas numeradas tienen un color determinado: verde oscuro – bosque; verde claro – pasto; amarillo – sembrado; gris – montaña; y marrón – cerro.

PREPARATIVOS

- Dispón el tablero de modo que la península ibérica quede visible.
- Coloca una ficha de Catán (con la ilustración de punto de victoria) en cada una de las encrucijadas.
- Coloca el ladrón en el lugar del tablero señalado para ello.
- El resto de preparativos coincide con la fase de fundación del juego básico.

REGLAS ESPECIALES

En este escenario se utilizan las mismas reglas que en el juego básico, con las siguientes excepciones:

1. **Construcción de poblados** — Los poblados sólo pueden fundarse y construirse en las casillas de localidad ( ).

2. **Construcción de carreteras** — Las carreteras sólo pueden construirse en los caminos señalados con un rectángulo. Si un jugador construye una carretera junto a una casilla de localidad, sólo podrá construir una carretera más allá de dicha casilla si construye antes un poblado en ella.

3. **Puertos especiales y puertos 3:1** — Si un jugador construye una carretera sobre un camino rojo, a partir de entonces ya podrá cambiar materias primas con la reserva según la tasa de cambio indicada (es decir, cambiando o bien 3 materias iguales de cualquier tipo o bien 2 materias iguales del tipo indicado por cualquier otra carta de materia prima).

4. **Encrucijadas con puntos de victoria** — El primer jugador que llegue con una carretera a una encrucijada que tenga una ficha de Catán, se quedará con esa ficha. Cada una de estas fichas vale 1 punto de victoria.

FIN DE LA PARTIDA

El ganador de la partida será aquel jugador que en su turno llegue a 13 puntos (en las partidas con 3 jugadores); o bien a 12 puntos (en las partidas con 4 jugadores).

Información sobre las localidades que aparecen en el tablero

Península ibérica
Con una extensión de 583 254 km^2, está en el extremo sudoccidental de Europa. Contiene las partes continentales de Portugal y España, más Andorra y Gibraltar. Al norte, la cadena montañosa de los Pirineos limita con Francia, y al sur, 14 kilómetros de mar la separan de África.
Su población es de unos 58 millones de personas.

Tierra de paso y asentamiento para muchas civilizaciones, su nombre proviene del río Iber (posiblemente el actual Ebro), que dio nombre a la civilización de los íberos. En tiempos romanos se impuso para el territorio la denominación de origen fenicio "Iberia".

Portugal se independizó del Reino de Castilla en 1143, mientras que la sucesiva unión de otros reinos se acabó llamando España a partir del siglo XVI. Con costas al océano Atlántico y al mar Mediterráneo, la península ofrece multitud de paisajes y ciudades diferentes, con gran variedad natural y cultural.

Tiene cinco ríos principales: Ebro, Duero, Tajo, Guadiana y Guadalquivir, que abren fértiles valles entre los sistemas montañosos del Sistema Cantábrico, Central, Ibérico, Pirineos, Sierra Morena y Sistema Bético donde se encuentra el Mulhacén, el mayor pico con 3482 m de altitud.

En sus diferentes regiones se hablan 5 idiomas autóctonos principales: castellano, catalán, euskera, gallego y portugués.

A Coruña (Torre de Hércules)
El casco histórico de la ciudad se encuentra en una península de las Rías Altas de Galicia, unido a tierra por un estrecho istmo. A Coruña tiene 246 000 habitantes en su municipio. En su costa se alza la Torre de Hércules, que data del siglo I, aunque la mitología celta y greco-romana le suponen una antigüedad mayor. Actualmente sigue usándose todavía como faro para la navegación.

Oviedo (Catedral de San Salvador)
La capital del principado de Asturias, que desde finales del s. VIII se ubicó en el norte de España, cerca de la costa cantábrica. La "muy noble, muy leal, benemérita, invicta, heroica y buena" ciudad tiene 226 000 habitantes y forma parte del "ocho asturiano" que componen las grandes ciudades de la región. La catedral gótica de San Salvador convive en su plaza con la estatua de La Regenta en homenaje a la novela de Leopoldo Alas "Clarín".

Vigo (Casco Vello)
Su nombre proviene del latín "vicus" (aldea). Es el municipio más grande de Galicia, con 297 400 habitantes, y supone el centro de la importante tradición marítima y pesquera de la región. En su barrio antiguo, el Casco Vello, se encuentran las plazas más hermosas y los edificios más destacados, que datan del barroco.

Burgos (Arco de Santa María)
Situada en la meseta oriental de Castilla-León, Burgos se fundó en 844 y fue la capital de los reinos cristianos hasta el siglo XVI. Un vestigio de su historia medieval es el Arco de Santa María, una de las aberturas en la muralla y que conecta con la plaza de su gran catedral. Cuenta con 179 900 habitantes y en en sus afueras se encuentra el importante yacimiento prehistórico de Atapuerca.

Zaragoza (Basílica del Pilar)
Esta ciudad fue fundada por los romanos a orillas del río Ebro hace más de 2000 años, en las inmediaciones del asentamiento íbero de Salduie. Fue llamada Caesar Agusta en honor al emperador. En la actualidad cuenta con 679 600 habitantes. La Catedral y Basílica de Nuestra Señora del Pilar ha variado mucho a lo largo de los siglos, y su actual aspecto barroco data de los siglos XVII y XVIII. El templo junto al puente de piedra sobre el Ebro es una de las imágenes más emblemáticas de la ciudad.

Salamanca (Plaza de la Universidad)
Cuenta con 152 000 habitantes. Situada en la meseta central al oeste de Castilla-León, alberga la universidad más antigua de España, fundada en 1218 por Alfonso X el Sabio. Sigue siendo hoy en día una de las ciudades con un carácter más universitario. Cerca de sus dos catedrales, la Plaza de la Universidad ofrece una fachada del s. XVI llena de detalles ornamentales.

Oporto (Puente Luís I)
La principal población al norte de Portugal tiene en la desembocadura del río Duero su puerto —de donde viene el nombre de la ciudad. Con 237 600 habitantes en el centro urbano, alcanza los 1 800 000 en el área metropolitana. Los vinos fabricados en su región tienen fama mundial y tradicionalmente llegaban al puerto desde el interior del país en unas embarcaciones muy reconocibles. El puente Luís I que atraviesa el Duero, diseñado por Théophile Seyrig en el s. XIX, conecta con dos niveles de diferente longitud la ciudad con Vila Nova de Gaia.

Madrid (Puerta de Alcalá)
La villa y corte de Madrid tiene 3 215 600 habitantes aunque su área metropolitana sobrepasa los 6 500 000. Sus orígenes se remontan a la época prerromana, pero la población no obtiene relevancia hasta su declaración como capital de España a finales del siglo XVI por su situación geográfica central en la península ibérica. La monumental Puerta de Alcalá, diseñada por Francesco Sabatini en 1778, sustituyó a una antigua puerta que daba entrada a la ciudad desde el noreste.

Coímbra (Universidad)
Situada en el interior de Portugal, como colonia romana fue Æminium y después Conímbriga, siendo más tarde una relevante ciudad andalusí. Fue la primera capital del reino de Portugal. Posteriormente su universidad, fundada a finales del siglo XIII y una de las más antiguas de Europa, centró el devenir de la ciudad. Su historia se refleja en su arquitectura medieval. Tiene unos 145 000 habitantes.

Lisboa (Torre de Belém)
Su antiguo nombre Olissipona proviene de tiempos prerromanos. Continuó siendo un gran puerto en el delta del río Tajo, con gran importancia en la era de los navegantes portugueses y sus descubrimientos. Es la capital de la república de Portugal y su área metropolitana alcanza los 2 900 000 habitantes. La Torre de Belém data del siglo XVI. Fue diseñada por el arquitecto manuelino Francisco de Arruda como torre de defensa y ornamental para el puerto.

Mérida (Teatro romano)
La ciudad fue fundada hace unos 2050 años para el descanso de los soldados romanos licenciados, los eméritos —que darían nombre Emerita Augusta a la ciudad. Era la capital de la provincia romana de Lusitania. Actualmente tiene 58 200 habitantes. Entre sus restos arqueológicos destaca el Teatro Romano, de inicios del siglo I. Excavado en el s. XIX y restaurado a mediados del s. XX, vuelve a utilizarse desde entonces para la representación de obras teatrales.

Córdoba (Mezquita)
Cuenta con unos 330 000 habitantes. En la falda de Sierra Morena y a orillas del Guadalquivir, fue asentamiento prehistórico e íbero hasta su fundación como Corduba hace 2200 años. Capital de la provincia Bética romana, su esplendor continuó como Qurtuba, centro del emirato y califato Omeya de al-Ándalus (s. VIII - XI). La gran Mezquita es un templo construido en fases (s. VIII - X). Con el Patio de los Naranjos y el alminar en el exterior, su interior es un bosque de columnas con doble arcada blanquirroja, ideada para elevar el techo y permitir un espacio más luminoso. Desde la Reconquista la ciudad

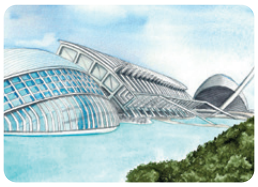
sufrió varias intervenciones que culminaron con la edificación en su interior de una catedral cristiana. El proyecto fue polémico y hasta intervino el emperador Carlos I, a quien se atribuye la frase: "Habéis destruido lo que era único en el mundo, y habéis puesto en su lugar lo que se puede ver en todas partes". La catedral dentro de la mezquita se decoró a lo largo de los siglos mostrando elementos del gótico final, plateresco, renacentistas y barrocos.

Sevilla (Torre del Oro y Giralda)
La ciudad es la capital de Andalucía y con sus 45 municipios colindantes forma un área metropolitana de 1 519 600 habitantes. La población tartesa Spal fue la Hispalis romana y después la Sevilla andalusí.
El río Guadalquivir es navegable hasta su puerto, el único fluvial de España. Desde su orilla se contemplan la Torre del Oro (de origen almohade en el s. XIII) y la Torre de la Giralda (antiguo alminar, hoy torre de la catedral) que debe su nombre al giro de su veleta.

Granada (Alhambra)
Aunque pudo tener cierta relevancia en la época romana como Ilíberis, la localización permaneció casi deshabitada por siglos. Tras la ruptura de al-Ándalus, el reino nazarí de Granada se funda en 1238. La fortaleza roja de la Alhambra es una ciudad palatina que domina la ciudad desde la altura, enfrentada con sus jardines del Generalife al barrio del Albaicín. Granada es actualmente una ciudad de unos 234 300 habitantes, con una importante universidad y la cercanía de Sierra Nevada.

Murcia (Catedral de Santa María)
La ciudad andalusí fue fundada en el siglo IX, aunque en estas orillas del Mediterráneo hubo asentamientos desde la prehistoria. Tiene 441 350 habitantes. Su Catedral de Santa María se edificó sobre la mezquita principal de la ciudad en el s. XIV. Su ornamentada fachada de mediados del s. XVIII es un ejemplo del barroco levantino español.

Albacete (Posada del Rosario)
Al sureste de la Meseta Central, su nombre tiene origen andalusí y significa "el llano". Con sus 172 000 habitantes, es la mayor ciudad de Castilla La Mancha. Esquinando entre las calles del Tinte y del Rosario se encuentra la Posada del Rosario, típica fonda manchega del siglo XVIII. Actualmente es la sede de la Oficina de Turismo y de la Biblioteca Universitaria. Su estructura cuadrada contiene un patio porticado que conjuga elementos góticos, renacentistas y mudéjares.



Valencia
(Ciudad de las Artes y las Ciencias)
Es la tercera ciudad española en número de habitantes, con 797 000, y un área metropolitana de más de 1 774 000. Su fundación como colonia romana Valentia Edetanorum tuvo lugar hace unos 2150 años en la desembocadura del río Turia, que atraviesa el centro de la península y desemboca en el Mediterráneo. El conjunto arquitectónico de la Ciudad de las Artes y las Ciencias, diseñado por Santiago Calatrava y Félix Candela, acoge varios museos y salas de espectáculos desde inicios del s. XXI.

Tarragona (Anfiteatro de Tarraco)
Situada sobre un anterior asentamiento íbero habitado desde hace 2500 años, Tarraco fue la capital de la provincia romana de Iberia Citerior, al norte de la península. Actualmente tiene 130 000 habitantes y es una de las principales ciudades turísticas de Cataluña. Con un amplio catálogo de restos romanos, las ruinas del anfiteatro que hay a orillas del Mediterráneo datan del siglo II.

Barcelona (Sagrada Familia)
La capital de Cataluña tiene más de 1 600 000 habitantes pero su zona metropolitana sobrepasa los 5 millones. Con orígenes ligados al comercio fenicio por el Mediterráneo, hoy en día es una de las grandes ciudades del mundo. Fue sede de las Olimpiadas de 1992 y lo es continuamente de muchos otros eventos deportivos y culturales de relevancia internacional. Uno de sus mayores atractivos son las obras del arquitecto modernista Antoni Gaudí (1852-1926), entre las que destaca su proyecto catedralicio de la Sagrada Familia, iniciado en 1882 y todavía en construcción.

Bilbao (Museo Guggenheim)
Bilbo (su denominación en euskera) o Bilbao (en castellano) es la capital de Vizcaya en el País Vasco (Euskadi).
Fue fundada en el siglo XIII en la ría del Nervión y como centro comercial pronto alcanzó la prosperidad. Cuenta con 332 000 habitantes. Históricamente es una ciudad industrial y su reconversión ha sido importante desde finales del siglo XX. En terrenos de antiguas fábricas en la orilla de la ría, se inauguró en 1997 el Museo Guggenheim de arte contemporáneo.
El edificio está diseñado por el arquitecto Frank Gehry y quiere inspirar la impresión de una inmensa ballena metálica nadando sobre las aguas.

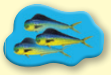
Catan – Escenario: Hawái

COMPONENTES NECESARIOS

- 1 tablero de Hawái

- 28 fichas de pescado (con 48 pescados en total)

14 con 1 pescado *8 con 2 pescados*



6 con 3 pescados

- 4 tarjetas de mercado de pescado

- 4 canoas de pesca

- Todos los componentes del juego básico excepto los hexágonos de terreno, las piezas de marco y las fichas numeradas.
- 60 barcos

- 1 pirata

- 8 fichas de Catán

RESUMEN

En este escenario para *Navegantes* colonizaréis el archipiélago de Hawái y usaréis vuestros barcos para pescar en los ricos caladeros del litoral hawaiano. Gracias a la pesca podréis conseguir algunos puntos de victoria más y disponer de más opciones todavía. ¡Disfrutad de Hawái!

Las ilustraciones de los terrenos en este tablero son algo distintas de las habituales en *Catan*. Para que pueda identificarse fácilmente qué materia prima le corresponde a cada terreno, las casillas numeradas tienen un color determinado: verde oscuro – bosque; verde claro – pasto; amarillo – sembrado; gris – montaña; marrón – cerro; y azul – mar.

Atención: antes de jugar con este escenario es recomendable que hayáis probado alguna vez la expansión de *Navegantes*.

PREPARATIVOS

- Reparte a cada jugador:
  - Las figuras del juego básico y de la expansión *Navegantes* en el color que elijan.
  - Una tarjeta de mercado de pescado.
  - Una ficha de canoa del mismo color que las figuras.
- Dispón el tablero en que el archipiélago de Hawái quede visible.
- Coloca las cartas de materia prima y desarrollo en el portacartas y deja los dados y tarjetas especiales junto al tablero.
- Coloca el ladrón y el pirata en los lugares señalados para ello.
- Coloca una ficha de Catán (con la ilustración de punto de victoria) en cada una de las encrucijadas.
- Deja las fichas de pescado formando una reserva encima del banco de peces que hay en la esquina inferior izquierda del tablero.
- Cada jugador coloca su canoa de pesca en la casilla inicial del marcador de caladeros.

REGLAS ESPECIALES

En este escenario se utilizan las mismas reglas que en el juego básico y en la expansión *Navegantes,* con las siguientes excepciones:

1. Construcción de poblados

Los poblados solo pueden fundarse y construirse en las casillas de localidad

Localidad

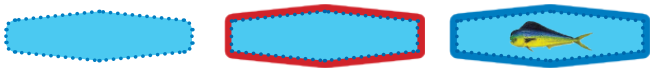
2. Construcción de carreteras

Las carreteras solo pueden construirse en los caminos señalados con un rectángulo.

Casilla de carretera

3. Construcción de barcos

Los barcos solo pueden construirse en las casillas marítimas ovaladas de color azul claro. Las casillas de comercio marítimo con un borde rojo y las casillas de caladero con la ilustración de un pescado son casillas marítimas especiales.



Casilla marítima *Casilla de comercio marítimo* *Casilla de caladero*

Importante

! Si construyes una carretera o un barco junto a una casilla de localidad, sólo podrás construir una carretera o un barco más allá de dicha casilla si antes construyes un poblado en ella.

! A diferencia de las reglas normales de *Navegantes,* aquí puedes construir un barco junto a cualquier carretera (y viceversa) sin necesidad de que haya un poblado en la encrucijada que quede entremedio. A efectos de la mayor ruta comercial se tendrá en cuenta toda tu red conectada de barcos y carreteras.

4. Fase de fundación

Cada jugador empezará la partida con 3 poblados y 3 carreteras/barcos. La fase de fundación se realizará de la misma manera que se describe en el manual del juego básico. Después de que el jugador inicial haya fundado su segundo poblado y colocado un barco o una carretera junto a él, fundará inmediatamente su tercer poblado y pondrá un barco o una carretera junto a este. Después le seguirán el resto de jugadores en sentido horario. Cada jugador recibirá las materias primas que se correspondan con el tercer poblado.
Importante: los 3 poblados iniciales de cada jugador deben fundarse en 3 islas distintas.

5. Comercio 2:1 y 3:1

Si tienes un barco en una casilla de comercio marítimo, podrás intercambiar materias primas con el banco siguiendo la tasa de cambio que se indique en el pergamino adyacente: o bien 3 materias iguales por una materia cualquiera o bien 2 materias concretas por otra materia cualquiera.
Importante: si retiras un barco de una casilla de comercio marítimo, perderás la opción de intercambiar materias primas con la tasa de cambio indicada en el pergamino.

6. Producción de materias primas

Un poblado o ciudad producirá materias primas —como siempre— de cada hexágono adyacente cuyo número coincida con la tirada de producción. Esto también se aplica en el caso de que la localidad sobre la que se encuentra el poblado o ciudad esté separada por mar del terreno en cuestión. Así pues, si la tirada de producción fuera un 11, tanto un poblado o ciudad situado en Lanai City como otro situado en Kaunakakai producirían lana.

7. Puntos de victoria por los caladeros

Si colocas un barco en una casilla de caladero, deberás avanzar tu ficha de canoa una casilla en el marcador de caladeros. En las casillas de este marcador pueden verse de 1 a 5 fichas de Catán, que suponen puntos de victoria adicionales. La posición de tu canoa indicará cuántos puntos más te aportan los caladeros. **Importante:** si retiras un barco de una casilla de caladero, deberás retroceder una casilla con tu canoa en el marcador de caladeros, con lo que podrías perder algún punto de victoria.

8. Pesca

Si tienes un barco en una casilla de caladero y el resultado de la tirada de producción coincide con una de las casillas numeradas adyacentes de color azul, recibirás un pescado (cada barco que esté junto a ese número conseguirá un pescado). **Importante:** solo podrás conseguir pescado si tienes un barco en el caladero. Los poblados y ciudades **no aportan** pescado cuando el número de un hexágono adyacente coincide con el resultado de la tirada de producción.

Ten presente que:

- El pescado no se cuenta como una carta en la mano, tampoco se considera una materia prima y, por lo tanto, no se ve afectado si la tirada de producción es un "7". El pescado tampoco se puede robar.
- Los jugadores pueden comerciar pescado entre ellos.
- Gracias al mercado de pescado se puede realizar comercio marítimo con pescado.

9. El mercado de pescado

Durante tu turno podrás usar en cualquier momento las opciones que se indican en la tarjeta del mercado de pescado (incluso antes de tirar los dados). Cuando utilices cualquiera de estas opciones, tendrás que devolver la cantidad de pescado indicada a la reserva general. **Importante:** cuando finalice tu turno no podrás tener más de 7 pescados. Si tuvieras más de 7, tendrás que usar una o varias de las opciones que aparecen en el mercado de pescado.

Sobre las opciones del mercado con 3 pescados – Gastando 3 pescados podrías robarle 1 carta de materia prima a otro jugador o bien obtener 1 carta de materia prima de la reserva (si pudieras comerciar con una tasa 3:1). Obviamente, entregando 6 pescados podrías realizar cada una de las dos opciones (o bien la misma opción dos veces).

10. Encrucijadas con puntos de victoria

El primer jugador que llegue con una carretera o un barco a una encrucijada que tenga una ficha de Catán, se quedará con esa ficha. Cada ficha vale 1 punto de victoria.

Encrucijada con una ficha de Catán

FIN DE LA PARTIDA

El ganador de la partida será aquel jugador que en su turno llegue a 15 puntos (en las partidas con 3 jugadores); o bien a 13 puntos (en las partidas con 4 jugadores).

Información sobre las localidades que aparecen en el tablero

Hawái ("El Estado Aloha")

Población: 1 432 000 aprox. (2014)

Hawái se encuentra en el océano Pacífico y es el 50.º estado de EUA y el situado más al sur. Este archipiélago está compuesto por seis grandes islas, varias islas menores y cientos de pequeños islotes. Las seis grandes islas son Hawái (conocida también como la Isla Grande), Kauai, Lanai, Oahu, Maui y Molokai.

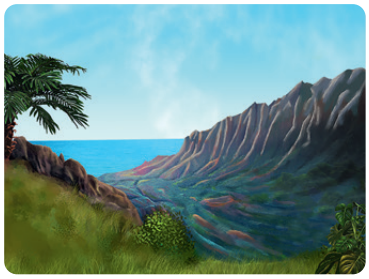
El clima es entre suave y tropical. En verano las temperaturas máximas alcanzan los 31 °C, y en invierno los 28°. El azúcar y las piñas son algunos de los productos de mayor valor que se exportan desde Hawái. La topografía varía considerablemente de una isla a otra; uno se encuentra con montañas, playas de ensueño, bosques tropicales, tierras volcánicas y un litoral exuberante. En la Isla Grande hay incluso un volcán activo.

Hace aproximadamente 1500 años los polinesios de las islas Marquesas llegaron a las islas hawaianas. Guiándose por las estrellas realizaron una travesía de más de 3000 km con sus canoas. Mil años después llegaron más polinesios venidos de Tahití, trayendo nuevas costumbres y creencias religiosas. En esa época los conflictos entre los caudillos de las tribus sobre el reparto de las tierras eran habituales.

En 1778 el capitán James Cook llegó a Hawái. Las posteriores expediciones de mercaderes y exploradores trajeron consigo muchas enfermedades que acabaron por cobrarse la vida de una gran parte de la población indígena. A finales del siglo XVIII el rey Kamehameha el Grande unió las islas hawaianas en un único reino. En 1898 los Estados Unidos se anexionaron Hawái y en 1959 se convirtió en su 50.º estado.

KAUAI

Población: 65 700 aprox. (2010)



Kauai, conocida también como la "Isla jardín", es la cuarta mayor isla del archipiélago hawaiano, así como la más antigua y la más septentrional. Es famosa por la belleza de sus paisajes, esculpidos por el paso del tiempo y la inclemencia de los elementos. Kauai está llena de bosques tropicales, valles de color esmeralda, cumbres empinadas, riscos escarpados y cascadas monumentales. Lihue (6500 habitantes en 2010, aprox.) significa "viento frío" en hawaiano. Desde finales del siglo XVIII y hasta principios del XIX en Lihue se producía azúcar, aunque actualmente se cultivan plantas y se cría ganado.

OAHU

Población: 953 000 aprox. (2015)

Oahu es la mayor isla hawaiana en cuanto al número de población. El litoral norte de la isla es famoso por la práctica del surf en olas gigantes, mientras que al sur se encuentra la capital del estado de Hawái, **Honolulu** (337 000 habitantes en 2010, aprox.). Honolulu (que significa

"puerto seguro" en hawaiano) cuenta con una animada vida nocturna, así como el museo y el memorial de Pearl Harbor. La ciudad, que también es un importante centro económico y un eje en la defensa militar de la región, ofrece una rica mezcla de culturas, gastronomías y tradiciones de Oriente, Occidente y la región del Pacífico.

MOLOKAI

Población: 7300 aprox. (2010)

La isla de **Molokai**, de donde se cree que es originaria la danza del hula, está relativamente poco explotada y conserva varias características de un Hawái ya desaparecido. Entre otras cosas, no hay semáforos y los pescadores y campesinos trabajan cada día. Tiene dunas costeras, cumbres montañosas, un altiplano, el valle de Halawa —de una belleza indescriptible— y una exuberante selva tropical. **Kaunakakai** (3400 habitantes en 2010 aprox.) es la mayor localidad de la isla.

LANAI

Población: 3100 aprox. (2010)

Lanai es una isla de contrastes; desde el paisaje lunar de Keahiakawelo (el Jardín de los Dioses) hasta lugares idílicos con vistas a Puu Pehe (Sweetheart Rock). **Lanai City** (3100 habitantes en 2010, aprox.) es el principal eje comercial de la zona, donde se ubican varias tiendas y restaurantes.

MAUI

Población: 155 000 aprox. (2010)

Maui es la segunda mayor isla del archipiélago hawaiano. Debido al valle que hay situado entre dos cordilleras, también se la conoce como la "Isla del Valle". El turismo y la agricultura son los sectores más importantes, y entre sus principales atractivos están las aguas cristalinas de sus playas y el valle sagrado de Iao. **Lahaina** (11 700 habitantes en 2010, aprox.) fue en su día la capital del Reino de Hawái y el centro de la pesca de ballenas.

ISLA GRANDE DE HAWÁI

Población: 185 000 aprox. (2010)

Para diferenciar el estado de Hawái de la isla de Hawái a menudo se le llama simplemente la **Isla Grande** (Big Island). Esta isla es más grande que todas las demás islas del archipiélago juntas, y es también la mayor isla de Estados Unidos. En la isla de Hawái hay escarpados paisajes de lava y uno de los volcanes más activos del mundo, el Kilauea, que cada año visitan millones de turistas. Con una altura de 4205 m sobre el nivel del mar, el volcán inactivo de Mauna Kea es la cumbre más alta del archipiélago. **Hilo** (44 000 habitantes en 2010, aprox.) es la mayor localidad de la isla y la sede del condado de Hawái. Actualmente es la región con un mayor crecimiento de todo el estado.

Créditos

Edición Extra
Licenciatario: Catan GmbH © 2021
Redacción: Arnd Fischer, Jasmin Fuss y Martin Pflieger
Diseño gráfico: Michaela Kienle
© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
70184 Stuttgart - Alemania
catan@kosmos.de, kosmos.de
Todos los derechos reservados.
Fabricado en Alemania

Créditos de la edición en español
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol Garcia, Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

CATAN – El juego, CATAN – Navegantes
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
Responsable de la edición 2015: Arnd Fischer
De esta edición: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Versión del reglamento: enero de 2015
© 1996, 2021

Península ibérica
Idea y diseño: Klaus Teuber
Licenciatario: Catan GmbH © 2013, 2021
Diseño del tablero: Jesús Torres Castro
Ilustraciones del terreno: Michael Menzel
Ilustraciones de las localidades: Anoka Illustration & Design
Diseño gráfico: Michaela Kienle
Responsable editorial: Martin Pflieger

Hawái
Idea y diseño: Klaus Teuber y Benjamin Teuber
Licenciatario: Catan GmbH © 2017, 2021
Equipo de desarrollo: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin y Guido Teuber
Ilustraciones del terreno: Michael Menzel
Ilustraciones de las islas: Tanja Donner
Diseño gráfico: Michaela Kienle
Responsables editoriales: Martin Pflieger y Arnd Fischer