

Klaus Teuber

CATAN

Manual de los colonos

Explicaciones detalladas sobre las reglas
y partida de ejemplo para
CATÁN



DEVIR

Este manual contiene una explicación detallada de todas las reglas de "Catán", ordenadas alfabéticamente. No es necesario que leas las explicaciones de este manual antes de jugar la primera partida. Simplemente, siéntate a jugar siguiendo el reglamento. Si durante la partida surge alguna duda sobre alguna regla, consulta aquí la explicación detallada correspondiente.

En las páginas finales de este manual (a partir de la página 9) puedes encontrar también una partida de ejemplo detallada, que te ayudará a introducirte en el juego.

Componentes

19 hexágonos de terreno:

- Bosque (4)
- Pasto (4)
- Sembrado (4)
- Cerro (3)
- Montaña (3)
- Desierto (1)
- 6 piezas de marco de mar con 9 puertos



95 cartas de materia prima (19 de cada una):

- | | | |
|----------|--------------------|-----------------|
| Madera | = troncos de árbol | = del bosque |
| Lana | = oveja | = del pasto |
| Cereales | = haz de espigas | = del sembrado |
| Arcilla | = ladrillos | = del cerro |
| Mineral | = minerales | = de la montaña |



25 cartas de desarrollo:

- Caballero (14)
- Progreso (6)
- Puntos de victoria (5)



4 tablas de costes de construcción



2 cartas especiales:

- Gran ruta comercial
- Gran ejército de caballería



2 portacartas

Figuras de juego (de cuatro colores):

- 16 ciudades
- 20 poblados
- 60 carreteras



1 figura de ladrón (gris)



18 fichas numeradas

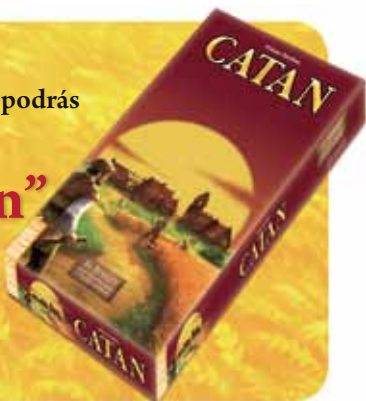


2 dados

Explicaciones detalladas sobre las reglas de “Catán”

Caballero
Caminos
Carretera
Cartas de desarrollo
Cartas de progreso
Cartas de puntos de victoria
Ciudad
Comerciar
Comercio interior
Comercio marítimo
Construir
Costa
Desierto
Encrucijada
Fase combinada de comercio y construcción
Fase de fundación
Fichas numeradas
Fin de juego
Gran ruta comercial
Ladrón
Montaje del tablero, al azar
Poblado
Puerto
Puntos de victoria
Si sale el siete, el ladrón se activa
Táctica

Con esta
ampliación podrás
jugar a
“Catán”
con cinco
o seis
jugadores.

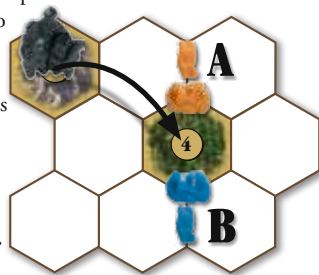


C

Caballero

Si un jugador juega en su turno la carta de desarrollo “caballero” (la puede jugar también antes de tirar los dados), debe mover inmediatamente el ladrón (→).

- El jugador que ha jugado la carta de caballero tiene que tomar el ladrón y moverlo a otro terreno a su elección.
- Después, puede robar 1 carta de materia prima (y quedársela) al jugador que tenga algún poblado o ciudad adyacente a ese terreno. Si hay dos o más jugadores que hayan construido en ese terreno, entonces puede elegir a quién le quiere robar.
- La carta se roba de la mano del jugador, sin mirar.
- El primer jugador que consiga tener 3 cartas de caballero a la vista delante de él, recibe la carta especial “Gran ejército de caballería”, que vale por 2 puntos de victoria.
- En cuanto otro jugador tenga a la vista una carta de caballero más que el propietario actual de la carta especial “Gran ejército de caballería”, ésta pasa a sus manos junto con los 2 puntos de victoria.



***Ejemplo:** Es el turno de Hans, que juega una carta de caballero. Mueve el ladrón del terreno de montaña al terreno de bosque con un “4”. Ahora Hans puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano del jugador A o del jugador B.*

Importante: Cuando se juega una carta de caballero no se debe comprobar si algún jugador tiene más de 7 cartas en su mano. Sólo hay que devolver cartas cuando sale un “7” en los dados y se tienen más de 7 cartas en la mano.

Caminos

Los caminos son los límites donde se encuentran dos terrenos. Los caminos, entonces, transcurren por la frontera entre hexágonos de terreno, así como entre hexágonos de terreno y las piezas de mar. En cada camino sólo se puede construir una carretera (→). Los caminos siempre desembocan en encrucijadas (→), que es el punto donde confluyen tres terrenos.



Carretera

Las carreteras son las conexiones entre los poblados y ciudades propias. Las carreteras se construyen sobre los caminos (→). En cada camino (también a lo largo de la costa), sólo se puede construir una carretera. Las carreteras se pueden construir a continuación de una encrucijada en la que haya un poblado o una ciudad propia, o bien a continuación de una encrucijada no ocupada (es decir, libre) a la que llegue una carretera propia. Si no se construyen nuevas carreteras, tampoco se podrán construir nuevos poblados. Las carreteras, por sí solas, tan sólo dan puntos de victoria en el único caso de conseguir la carta especial “Gran ruta comercial” (→).

Cartas de desarrollo

Hay tres tipos diferentes de cartas de desarrollo: caballero (→), progreso (→) y puntos de victoria (→). Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, toma la carta superior de la pila y la añade a su mano. Las cartas de desarrollo se mantienen en secreto hasta su uso.

Cuando es su turno, un jugador siempre puede jugar sólo 1 carta: 1 carta de caballero o bien 1 carta de progreso. Se puede jugar la carta en cualquier momento del turno, **incluso antes de tirar los dados**. Sin embargo, no se puede jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que se ha comprado. **Excepción:** si un jugador compra una carta y resulta ser una carta de puntos de victoria (→) con la que consigue llegar a 10 puntos de victoria, en este caso puede poner boca arriba esta carta enseguida y ganar la partida.

Las cartas de puntos de victoria (ya sea una o varias) sólo se ponen boca arriba al final de la partida, cuando gracias a ellas un jugador consigue 10 puntos de victoria, ganando la partida y provocando su fin.

Atención: Cuando se le roba una carta a un jugador (ver “Si sale el siete, el ladrón se activa”) sólo puede ser una carta de materia prima de su mano. El jugador debería poner aparte sus cartas de desarrollo antes de presentar su mano de cartas para que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente.

Cartas de progreso

Las cartas de progreso son uno de los tipos de las cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo. De cada carta de progreso hay dos copias:

- **Construcción de carreteras:** el jugador que juega esta carta puede, sin pagar ninguna materia prima, construir 2 nuevas carreteras en el tablero. Para ello se tienen en cuenta las reglas habituales de construcción de carreteras.
- **Descubrimiento:** el jugador que juega esta carta puede tomar dos cartas de materia prima de las pilas de la reserva. Si el jugador aún no ha resuelto su fase de construcción, puede usar estas cartas de materia prima para construir.
- **Monopolio:** el jugador que juega esta carta elige una materia prima. Todos los demás jugadores le tienen que entregar las cartas de materia prima de ese tipo que tengan. Si algún jugador no tiene cartas de esa materia prima, no tiene que entregar nada.

Cartas de puntos de victoria

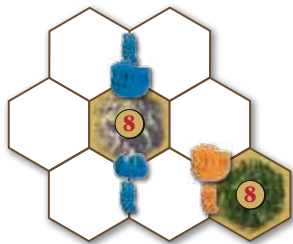
Las cartas de puntos de victoria son un tipo de cartas de desarrollo (→). Esto significa que se pueden “comprar”. Estas cartas de desarrollo representan importantes logros culturales, que están simbolizados por diferentes edificios. Cada carta de puntos de victoria vale 1 punto de victoria. Si un jugador compra una carta de puntos de victoria, la guarda y la mantiene oculta. Si, durante su turno, un jugador consigue tener 10 puntos de victoria, contando los obtenidos por las cartas de puntos de victoria, pone la carta (o cartas) boca arriba y demuestra así que ha ganado la partida.

Consejo: Las cartas de puntos de victoria se deberían guardar de tal manera que los otros jugadores no puedan llegar a ninguna conclusión. Si un jugador tiene siempre delante de él una o dos cartas boca abajo, y nunca las usa, alimenta la sospecha de que podrían ser cartas de puntos de victoria.

Ciudad

Sólo se puede construir una ciudad ampliando un poblado ya existente. Cada ciudad vale 2 puntos de victoria, y su propietario obtiene por cada hexágono de terreno adyacente el doble de materias primas (2 cartas de materia prima, si sale el número del terreno). Los poblados que quedan disponibles (al haber sido ampliados a ciudad), se pueden usar otra vez para fundar nuevos poblados.

Ejemplo: Ha salido un “8” en los dados. El jugador azul obtiene 3 cartas de mineral: 1 por el poblado y 2 por la ciudad. El jugador naranja obtiene 2 cartas de madera por su ciudad.



Consejo: Es casi imposible ganar la partida sin ampliar poblados a ciudades (2 puntos de victoria cada una). Cada jugador sólo tiene 5 poblados, así que con ellos sólo podría obtener 5 puntos de victoria.

Comerciar

Después de que el jugador con el turno haya tirado los dados para determinar los terrenos que producen materias primas, puede comerciar. Puede intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores (comercio interior (→)), pero también puede comerciar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador (comercio marítimo (→)) intercambiando sus cartas de materia prima por cartas de las pilas de reserva. Durante su turno, un jugador puede comerciar tanto tiempo y tantas veces como le permitan las cartas de materia prima que tenga en la mano.

Comercio interior (comercio con los otros jugadores)

El jugador con el turno puede (después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas) intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores. Las condiciones del intercambio – cuántas cartas se cambian por cuáles – dependen del talento negociador de los jugadores. No está permitido regalar cartas (intercambiar 0 cartas por 1 o más cartas).

Importante: Sólo se puede comerciar con el jugador que tiene el turno. El resto de jugadores no pueden comerciar entre sí.

Ejemplo: Es el turno de Hans. Necesita 1 de arcilla para construir una carretera. Ya tiene 2 de madera y 3 de mineral. Hans pregunta: “¿Quién me puede dar 1 de arcilla? Ofrezco 1 de mineral.” Werner contesta: “Si me das 3 de mineral, te doy 1 de arcilla.” Gabi interviene, gritando: “Te doy 1 de arcilla si me das 1 de madera y 1 de mineral.” Hans se decide por la oferta de Gabi, e intercambia 1 de madera y 1 de mineral por 1 de arcilla.

Importante: Werner no puede comerciar con Gabi porque es el turno de Hans.

Comercio marítimo

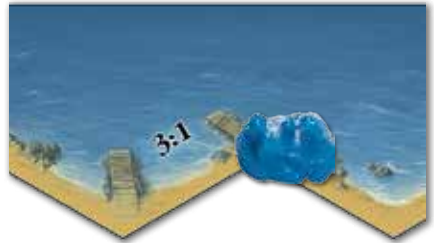
Durante el turno de un jugador, en la fase de comercio, puede intercambiar cartas de materia prima sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador: el comercio marítimo le permite esto.

- **Sin puerto:** Se aplica la tasa de cambio básica (y menos favorable) 4:1. El jugador devuelve 4 cartas iguales de materia prima a la reserva, y toma a cambio la carta que quiera (una) de la pila correspondiente. El jugador no necesita tener ningún puerto (→) (un poblado construido en un puerto) para hacer el intercambio 4:1.

Ejemplo: Hans devuelve 4 cartas de mineral a la pila de reserva y toma 1 carta de madera. Tendría más sentido, por supuesto, intentar primero conseguir un cambio más favorable con los otros jugadores (comercio interior).

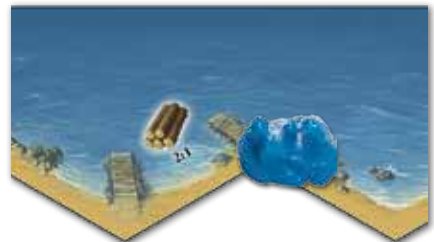
- **Con puerto:** Si el jugador ha construido un poblado o una ciudad en un puerto (→), entonces tiene mejores posibilidades de intercambio. Hay dos tipos diferentes de puerto:

1. Puerto básico (3:1): Durante el turno de un jugador, en su fase de comercio, puede devolver 3 cartas iguales de materia prima a la reserva, y tomar a cambio 1 carta de materia prima diferente.



Ejemplo: El jugador azul devuelve 3 cartas de madera a la pila de reserva y toma 1 carta de mineral.

2. Puerto especial (2:1): Existe un puerto especial por cada tipo de materia prima. La tasa de cambio 2:1, la más favorable, sólo se aplica a la materia prima indicada en el puerto especial en el marco de mar. Se ha de tener en cuenta que en un puerto especial no se pueden intercambiar otros tipos de materia prima con la tasa 3:1.



Ejemplo: El jugador azul tiene un poblado (también podría ser una ciudad) en el puerto especial de madera. Este jugador puede, durante su fase de comercio, devolver 2 cartas de madera a la pila de reserva y tomar a cambio 1 carta de una materia prima diferente. También puede intercambiar 4 cartas de madera por otras 2 cartas diferentes, etc.

Importante: Sólo el jugador con el turno puede hacer el comercio marítimo.

Construir

Después de tirar los dados para determinar la producción de materias primas, el jugador con el turno puede construir. Para ello debe entregar diferentes combinaciones de cartas de materia prima (ver tabla de costes de construcción), que se devuelven a las pilas de la reserva. El jugador puede construir todo lo que quiera y comprar cartas de desarrollo mientras tenga cartas de materia prima para “pagar”, mientras tenga figuras disponibles para construir y mientras queden cartas de desarrollo en la reserva. Ver también poblado (→), ciudad (→), carretera (→) y cartas de desarrollo (→).

Cada jugador tiene 15 carreteras, 5 poblados y 4 ciudades. Si un jugador construye una ciudad, recupera el poblado y puede volverlo a construir. Por el contrario, las carreteras y las ciudades, una vez construidas, permanecen en su lugar de construcción hasta el final de la partida.

Después de “construir” el turno del jugador finaliza y es el turno del siguiente jugador por la izquierda. Ver la variante de reglas en “fase combinada de comercio y construcción”.

Costa

El lado de un hexágono de terreno que es adyacente al mar es una “costa”. En una costa se puede construir una carretera. En las encrucijadas adyacentes al mar se pueden construir poblados, y ampliarlos a ciudades. La desventaja es que en la costa sólo se recibe la producción de materias primas de uno o dos terrenos. La ventaja es que en las costas hay puertos que permiten el comercio marítimo, y con ello tasas de cambio más favorables. Sin embargo, un poblado construido en una encrucijada de costa que no tenga puerto no da ninguna ventaja para el comercio.

D

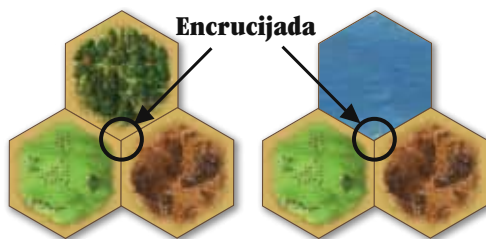
Desierto

El desierto es el único terreno que no produce ninguna materia prima. En el desierto vive el ladrón (→), y empieza la partida colocado en él. Los jugadores que construyan poblados o ciudades adyacentes al desierto, han de tener en cuenta que sólo podrán recibir la producción de dos hexágonos de terreno.

E

Encrucijada

Las encrucijadas son los puntos de intersección donde confluyen tres hexágonos de terreno. Los poblados sólo se pueden construir en las encrucijadas.



F

Fase combinada de comercio y construcción

El motivo de separar en dos fases independientes el comercio y la construcción es presentar a los nuevos jugadores una estructura de juego clara, que les permita una introducción rápida al juego. Sin embargo, a los jugadores más experimentados les recomendamos eliminar la separación entre la fase de comercio y la fase de construcción. De esta forma, después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas, se puede comerciar y construir en el orden que se quiera. Por ejemplo, un jugador podría comerciar, construir, seguir comerciando después y construir de nuevo a continuación, mientras las cartas de su mano se lo permitan.

Cuando se usa la fase combinada, el jugador que ha construido un poblado en un puerto, puede usar el puerto para comerciar en el mismo turno en que lo ha construido.

Fase de fundación

La “fase de fundación” se juega justo después de haber hecho el montaje del tablero, al azar (→).

- Cada jugador elige un color y toma las figuras correspondientes: 5 poblados, 4 ciudades, 15 carreteras. Y también una tabla de costes de construcción.
- Se separan las cartas de materia prima por tipos en cinco pilas y se colocan boca arriba en los dos portacartas. Los portacartas se colocan al lado del tablero.
- Se mezclan las cartas de desarrollo (→) y se ponen boca abajo en una pila en el compartimento libre que queda en uno de los portacartas.
- Las dos cartas especiales y los dados se colocan al lado del tablero.
- El ladrón se coloca en el desierto.

La fase de fundación consta de dos rondas, durante las cuales cada jugador construye 2 carreteras y 2 poblados:

1ª Ronda

Por turnos, todos los jugadores tiran los dos dados. El jugador que saque el resultado mayor empieza a jugar.

Coloca uno de sus poblados en una encrucijada (→) libre a su elección. Conectada a ese poblado coloca, en cualquier dirección, una carretera. A continuación, le siguen el resto de jugadores en sentido horario. Cada uno coloca 1 poblado y 1 carretera.

Atención: Hay que tener en cuenta la regla de la distancia durante la colocación de todos los pueblos siguientes al primero.



2ª Ronda

Una vez todos los jugadores hayan construido su primer poblado, el jugador que haya sido el último en la primera ronda es el que empieza a jugar en la segunda ronda. Este jugador es ahora el primero en construir su segundo poblado y su segunda carretera conectada a éste.

Atención: después de él le siguen el resto de jugadores en sentido antihorario. Así pues, el jugador inicial será el último en construir su segundo poblado.

El segundo poblado se puede construir completamente por separado del primero, en cualquier otra encrucijada, pero también se ha de tener en cuenta la regla de la distancia. La segunda carretera debe partir del segundo poblado, pero puede hacerlo en cualquier dirección. Cada jugador recibe enseguida, después de la fundación, la producción de materias primas de su segundo poblado: por cada hexágono de terreno que sea adyacente a este segundo poblado toma de la reserva una carta de la materia prima correspondiente.

El jugador inicial (el que ha construido en último lugar su segundo poblado) empieza la partida. Tira los dos dados para determinar la producción de materias primas del primer turno. Se pueden encontrar consejos sobre la mejor forma de hacer la fundación en la sección táctica (→).

Fichas numeradas

Cuanto más grande esté impreso el número de una ficha, mayor será la probabilidad de que el hexágono de terreno correspondiente produzca materias primas. Los números impresos más grandes son aquellos que tienen la probabilidad de salir más a menudo al tirar los dos dados. Así pues, un terreno con un “6” ó un “8” tiene más probabilidades de producir materias primas, que otro terreno con un “2” ó un “12”.

Fin de juego

Si le llega el turno a un jugador y ya tiene 10 puntos de victoria (o los consigue durante ese turno), la partida termina enseguida con él como ganador.

Ejemplo: *Un jugador tiene 2 poblados (2 PV), la carta especial Gran ruta comercial (2 PV), 2 ciudades (4 PV) y 2 cartas de puntos de victoria (2 PV). Pone boca arriba sus dos cartas de puntos de victoria, y con ellas consigue los 10 puntos necesarios para ganar.*

G

Gran ruta comercial

- Una ruta comercial puede ser interrumpida, y por tanto no ser válida para ser considerada como Gran ruta comercial, si otro jugador construye un poblado en una encrucijada libre por la que transcurra la ruta comercial.



Ejemplo: *El jugador naranja tenía la “Gran ruta comercial”, formada por 7 carreteras. El jugador rojo construye el poblado marcado con un círculo negro, y con ello interrumpe la ruta comercial del jugador naranja. Ahora la “Gran ruta comercial” la tiene el jugador rojo, y con ello los 2 puntos de victoria.*

Importante: Los poblados o ciudades propios no interrumpen una ruta comercial propia.

- Si después de la interrupción de una ruta comercial, varios jugadores tienen rutas comerciales formadas por la misma cantidad de carreteras, entonces hay que comprobar lo siguiente:
 - Si el jugador que tiene la carta especial “Gran ruta comercial” también participa en el empate, la mantiene.
 - Si el jugador que tiene la carta especial “Gran ruta comercial” no participa en el empate, la carta se retira momentáneamente de la partida. Entrará en juego de nuevo cuando un único jugador tenga en solitario la “Gran ruta comercial”.
- La carta especial también se retira de la partida si, después de una interrupción, ningún jugador ya no tiene 5 ó más carreteras consecutivas, es decir, que ya no hay ninguna “Gran ruta comercial”.

L

Ladrón

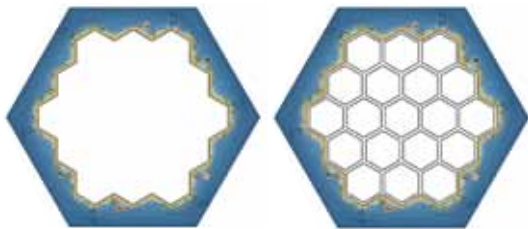
Al principio de la partida, el ladrón se coloca en el desierto (→). Sólo se mueve cuando al tirar los dados sale el “7” (→), o cuando un jugador juega una carta de caballero (→). Mientras el ladrón esté en un hexágono de terreno, anula la producción de materias primas de ese hexágono. Todos los jugadores que tengan poblados y/o ciudades adyacentes no recibirán ninguna materia prima de este terreno mientras el ladrón se encuentre en él.

Ejemplo (ver ilustración anterior en “caballero”): Es el turno de Hans, y saca un “7” en los dados. Ahora debe mover el ladrón. El ladrón estaba en un terreno de mineral. Hans lo coloca encima de la ficha numerada con un “4” en un terreno de bosque. Ahora Hans puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano de uno de los dos jugadores propietarios de los poblados “A” y “B”. Además, si en los turnos siguientes sale un “4” en los dados, los propietarios de los poblados “A” y “B” no recibirán ninguna carta de materia prima de madera. Esto será así hasta que el ladrón se vuelva a mover, ya sea por otro “7” o por una carta de caballero.

M

Montaje del tablero, al azar

1. En primer lugar, coloca las 6 piezas de marco en cualquier orden. Presta atención a que una cara de las piezas de marco no tiene puerto. Debes usar sólo la cara con los puertos.



2. Mezcla los hexágonos de terreno y ponlos boca abajo en una pila. Toma el primer hexágono de esta pila y colócalo boca arriba dentro del marco empezando por un lado hasta que se hayan usado todos los hexágonos y el marco esté lleno.

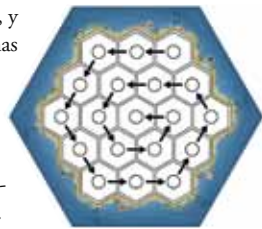
3. Coloca las fichas numeradas:

- Pon todas las fichas numeradas sobre la mesa, a un lado del tablero, con la cara de la letra a la vista.
- Ahora coloca las fichas en orden alfabético encima de los hexágonos. Empieza por un **hexágono que esté**

en una esquina cualquiera, y continúa colocando las fichas numeradas siguientes en el sentido contrario a las agujas del reloj. Ver ejemplo. **Atención:** En el desierto no se coloca ninguna ficha numerada, se salta.

- Una vez estén colocadas todas las fichas numeradas se les da la vuelta, para que la cara con el número quede a la vista.

Se continúa con la “Fase de fundación” (→).



P

Poblado

Un poblado vale 1 punto de victoria, y su propietario puede recibir la producción de materia prima de todos los hexágonos de terreno adyacentes.

Importante: Al construir un poblado se debe tener en cuenta la regla de la distancia: en ninguna de las tres encrucijadas adyacentes puede haber ya un poblado (no importa de qué jugador). Si un jugador ya ha construido sus 5 poblados, antes de poder construir más poblados primero debe ampliar a ciudad alguno de ellos. Con ello, recupera su poblado, que queda sustituido por una ciudad. Ahora el jugador puede construir un nuevo poblado.

Puerto

Los puertos tienen la ventaja de que en ellos se puede comerciar de forma más favorable con las materias primas. Para tener un puerto, un jugador debe construir uno de sus poblados en la costa (→), en una de las dos encrucijadas (→) que pertenecen a un puerto. Ver también “Comercio marítimo” (→).

Importante: cuando un jugador consigue un puerto, no puede utilizarlo hasta su siguiente turno, es decir, hasta su siguiente fase de comercio.



Puntos de victoria

El primer jugador que, cuando llegue su turno, tenga 10 puntos de victoria (o consiga tenerlos durante su turno), gana la partida.

Los puntos de victoria se consiguen por:

Un poblado	1 punto de victoria
Una ciudad	2 puntos de victoria
Gran ruta comercial	2 puntos de victoria

Gran ejército de caballería 2 puntos de victoria
Cartas de desarrollo de puntos de victoria 1 punto de victoria
Cada jugador empieza la partida con 2 poblados ya contruidos, así que desde el principio ya tiene 2 puntos de victoria. Se trata, entonces, de conseguir 8 puntos de victoria más.

S

Si sale el 7, el ladrón se activa

Si al tirar los dados al principio del turno un jugador saca un “7”, entonces ningún jugador recibe cartas de materia prima. Al contrario:

- Todos los jugadores deben contar cuántas cartas de materia prima tienen en su mano. Los jugadores que tengan más de 7 cartas (es decir 8, 9 ó mas) deben elegir la mitad de ellas y devolverlas a las pilas de reserva. En el caso de que sea un número impar, siempre se redondea a favor del jugador afectado. Por ejemplo, si fueran 9 cartas de materia prima, tendría que devolver 4 de ellas.

Ejemplo: Hans tira los dados y saca un “7”. Sólo tiene 6 cartas de materia prima en su mano. Benni tiene 8 cartas y Wolfgang 11. Benni tiene que devolver 4 cartas y Wolfgang 5 (siempre se redondea a favor del jugador).

- A continuación, el jugador con el turno debe mover el ladrón (→) y colocarlo en **otro** hexágono de terreno. Con ello la producción de materias primas de este terreno queda bloqueada. Además, el jugador que ha movido el ladrón puede robar, sin mirar, una carta de la mano del jugador que tenga algún poblado o ciudad adyacente a ese terreno. Si hubiera dos o más jugadores con poblados o ciudades adyacentes al terreno, puede elegir a quién robar. Ver también “caballero” (→).

A continuación, el jugador continúa normalmente su turno, pasando a la fase de comercio.

T

Táctica

Como “Catán” se juega sobre un tablero montado al azar, los problemas tácticos que se presentan son diferentes en cada partida. Sin embargo, a pesar de ello hay unos cuantos puntos generales que todos los jugadores deberían tener en cuenta. Éstos son los más importantes:

1. Al principio de la partida, la arcilla y la madera son las materias primas más importantes. Las dos son necesarias para construir carreteras y poblados. Desde el principio, los jugadores deberían intentar construir sus

poblados adyacentes a, como mínimo, un terreno de arcilla o de madera que les proporcionen una buena producción.

2. No se debe subestimar la utilidad de los puer-tos. Por ejemplo, si un jugador tiene una buena producción de cereales, durante la partida debería intentar construir un poblado en el puerto especial de cereales.
3. Durante la fundación de los dos primeros poblados se debe tener en cuenta que haya suficiente espacio para expandirse más adelante. Es peligroso fundar los dos primeros poblados en el centro de la isla, porque los caminos pronto quedarán bloqueados por los otros jugadores.
4. Cuanto más se comercie, más posibilidades se tienen. No hay que dudar en proponer ofertas de intercambio al jugador con el turno.

PARTIDA DE EJEMPLO

En las páginas siguientes encontrarás una partida de ejemplo. Te mostramos el desarrollo de los primeros turnos de una partida de “Catán”, empezando por la disposición inicial. La mejor forma de seguir el ejemplo es que construyas el tablero según la ilustración del reglamento y vayas reproduciendo cada turno por separado. Mientras lo haces, intenta entender cómo juega cada jugador. En el texto se detallan los motivos de las acciones de los jugadores. Por supuesto, también puedes leer simplemente la partida de ejemplo, lo que te servirá para tener una impresión inicial de lo que se “siente” durante una partida.

¡Que lo pases de maravilla jugando a “Catán”!

Créditos

© 1995, 2010 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Licenciatario: Catan GmbH

www.catan.com

Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobner

Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Reglamento actualizado en noviembre de 2010

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Joaquim Dorca y Xavi Garriga

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

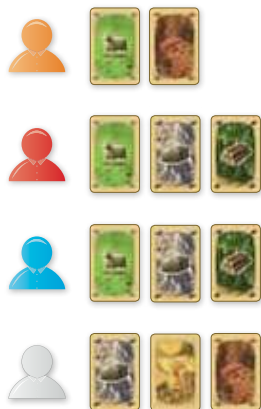
Traducción: Francisco Franco Garea y

Sonja Wlasny

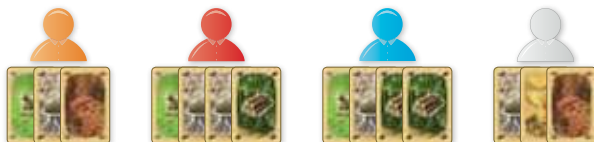
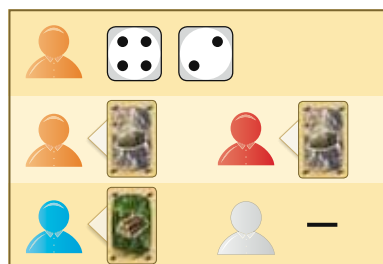
MMXI

DISPOSICIÓN INICIAL Y PARTIDA DE EJEMPLO

Materias primas iniciales y orden de juego

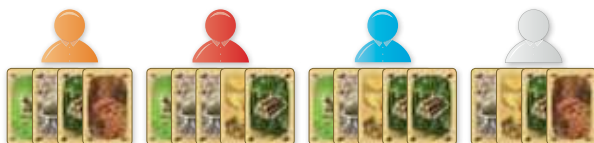
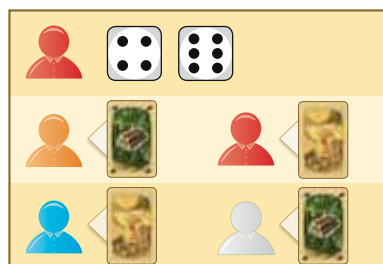


TURNO 1



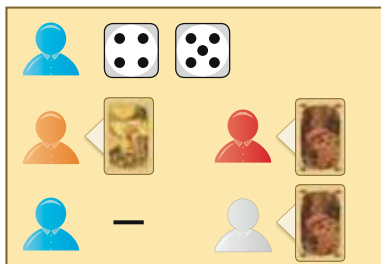
El jugador naranja quiere 1 de madera, para construir con arcilla + madera una carretera. El jugador rojo y el jugador azul tienen madera. El jugador rojo sólo tiene 1 de madera, y quiere quedársela. El jugador azul tiene 2 de madera, pero sólo daría 1 de madera a cambio de 1 de arcilla. El intercambio no se haría, porque el jugador naranja sólo tiene 1 de arcilla. Así pues, el jugador naranja no comercia, y tampoco construye. El jugador naranja entrega los dados al jugador rojo.

TURNO 2



El jugador rojo quiere 1 de arcilla, pero los jugadores naranja y blanco quieren quedarse con su arcilla. El jugador rojo no comercia. El jugador rojo tiene 1 de mineral, 1 de cereales y 1 de lana, y con ello compra 1 carta de desarrollo. La carta que compra es "Progreso: Descubrimiento". El jugador rojo entrega los dados al jugador azul.

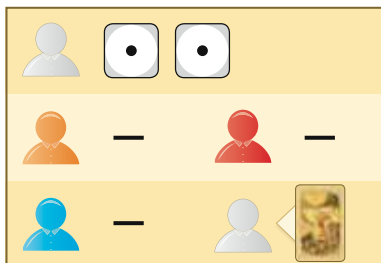
TURNO 3



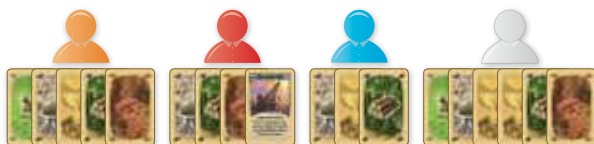
El jugador azul quiere 1 de arcilla. Blanco quiere 1 de lana a cambio de 1 de arcilla. El jugador azul preferiría quedarse con la lana para comprar una carta de desarrollo, pero decide aceptar la oferta de intercambio. Los jugadores azul y blanco intercambian 1 de arcilla por 1 de lana. El jugador azul construye una carretera. El jugador azul entrega los dados al jugador blanco.



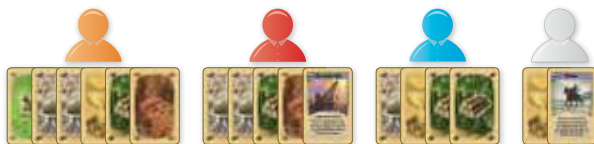
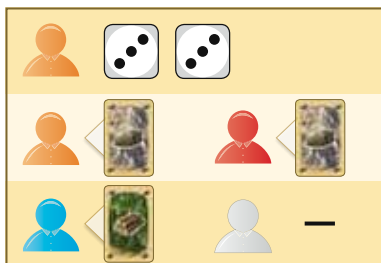
TURNO 4



El jugador blanco tiene las materias primas para construir 1 carretera y para comprar 1 carta de desarrollo. Sin embargo, prefiere construir 1 carretera y 1 poblado. Por tanto, ofrece 1 de cereales + 1 de mineral a cambio de 1 de madera + 1 de arcilla. El jugador naranja está considerando aceptar esta oferta, porque entonces tendría todas las materias primas, excepto una, para construir una ciudad. Pero, teme que el jugador blanco podría interrumpirle la ruta construyendo 2 carreteras, así que renuncia al cambio. El jugador blanco no comercia, construye 1 carretera y compra 1 carta de desarrollo. La carta que compra es un “Caballero”.

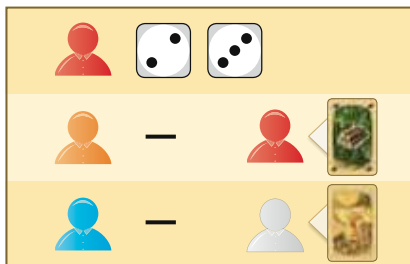


TURNO 5

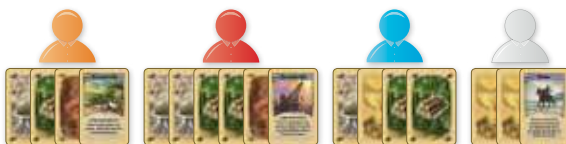


El jugador naranja también tiene las materias primas necesarias para construir 1 carretera y para comprar 1 carta de desarrollo. Primero compra la carta de desarrollo. La carta que compra es “Construcción de carreteras”, pero no la puede jugar inmediatamente (las cartas de desarrollo sólo se pueden jugar a partir de su siguiente turno). Como ahora puede construir dos carreteras, se reserva las materias primas con la esperanza de poder construir con ellas un poblado en su siguiente turno.

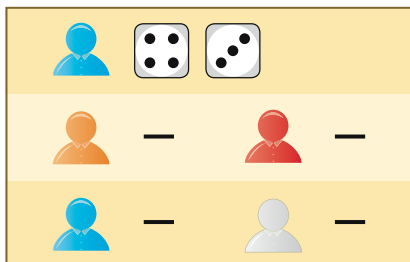
TURNO 6



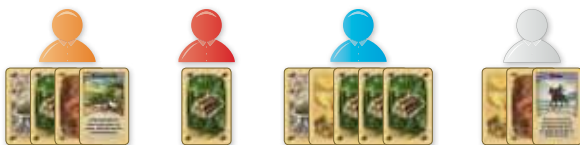
El jugador rojo quiere construir una ciudad. Tiene 2 de mineral y la carta de desarrollo "Progreso: Descubrimiento" que le da dos materias primas cualesquiera, así que sólo necesita 1 de mineral o 1 de cereales. Por tanto, ofrece 1 de madera o 1 de arcilla a cambio de 1 de cereales o 1 de mineral. El jugador blanco tiene 2 de cereales, pero se ha dado cuenta de lo mucho que el jugador rojo quiere el mineral. Así pues, exige 1 de arcilla y 1 de madera a cambio de 1 de cereales. Al jugador rojo no le entusiasma la idea, pero se conforma y acepta la oferta. El jugador rojo da al jugador blanco 1 de arcilla + 1 de madera y recibe a cambio 1 de cereales. El jugador rojo juega la carta "Descubrimiento", toma 1 de mineral y 1 de cereales, y construye con 3 de mineral y 2 de cereales una ciudad. La carta "Descubrimiento" se devuelve a la caja, queda eliminada del juego.



TURNO 7



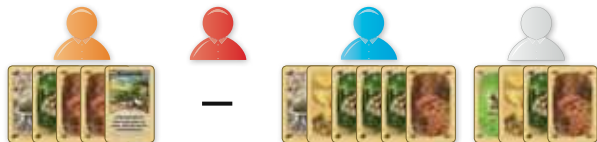
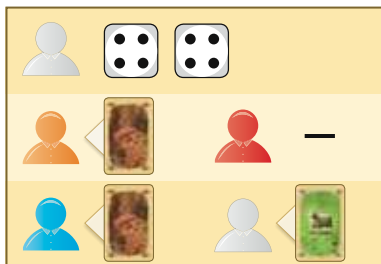
El jugador azul está enfadado por el último turno. No pensó en ofrecer al jugador rojo 1 de mineral a cambio de 1 de arcilla para impedir que el jugador blanco consiguiera el buen cambio de 2 cartas a cambio de 1. Por este motivo, ahora quiere perjudicar al jugador blanco. Hay un terreno con una buena producción (el cerro con el 9) al cual puede mover el ladrón. En ese terreno el jugador blanco tiene un poblado, y el jugador rojo una ciudad. Pero el jugador azul ha estado atento, y sabe que ningún jugador tiene lana, así que decide mover el ladrón al pasto con el 8, que tiene una buena producción de lana. Por si acaso, el jugador azul pregunta si alguien está dispuesto a darle 1 de lana a cambio de 2 de madera, pero nadie acepta la oferta porque, en efecto, ningún jugador tiene lana para ofrecer. El jugador azul no construye.



*El jugador azul toma el ladrón del desierto y lo coloca en el pasto con el 8.
Le roba una carta al jugador blanco (madera).*

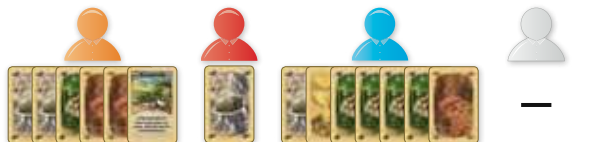
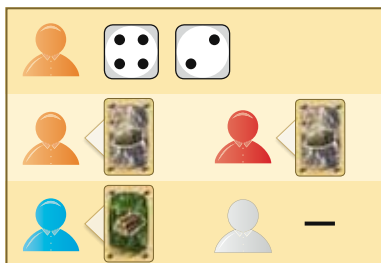
TURNO 8

El jugador blanco juega, antes de tirar los dados, su carta de caballero. Mueve el ladrón al sembrado con el 10 y roba al jugador rojo (madera).



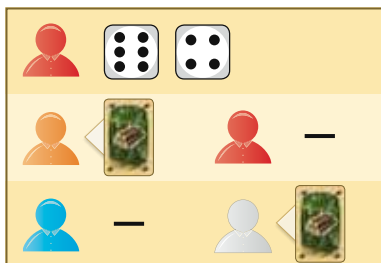
Las cartas de desarrollo se pueden jugar en cualquier momento del turno, así que el jugador blanco juega su caballero antes de tirar los dados para liberar su terreno y bloquear otro terreno en el que no haya ninguno de sus poblados. Y enseguida recibe la recompensa por ello. Si el jugador blanco hubiera hecho primero la tirada de dados, no habría recibido ninguna producción de su pasto. El jugador blanco quiere recuperar la madera que le han robado en el turno anterior. El jugador azul tiene 5 cartas en la mano, así que sería demasiado difícil para el jugador blanco robarle una carta y que justo ésta fuera la carta de madera. Sospecha que el jugador rojo tiene 1 de madera en su mano, así que prefiere robarle la carta a él. El jugador blanco deja la carta de caballero boca arriba delante de él. Ahora blanco tiene las materias primas necesarias para un poblado, así que construye un poblado.

TURNO 9



El jugador naranja ni siquiera intenta comerciar, porque sabe que las materias primas que necesita no están en juego o son muy escasas. Juega la carta de desarrollo "Progreso: Construcción de carreteras" y construye 2 carreteras. La carta se devuelve a la caja, queda eliminada del juego.

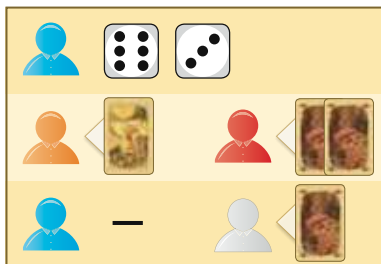
TURNO 10



El sembrado con el 10 está bloqueado por el ladrón, y por ello los jugadores rojo y azul no reciben ninguna producción.

El jugador rojo sólo tiene una materia prima. Así pues, en este turno el jugador rojo puede comerciar, pero no construir. Le entrega los dados al jugador azul.

TURNO 11

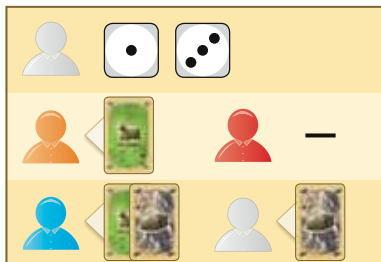


El jugador azul ya tiene 7 materias primas en su mano, así que debería apresurarse en construir. Con las materias primas que tiene, sólo puede construir una carretera, pero él prefiere construir un poblado.

Para ello le hace falta 1 de lana, la materia prima que, de momento, es la más escasa. Tiene 4 de madera, así que podría intercambiarlas mediante el comercio marítimo (comercio con el banco) por 1 de lana. Pero entonces le faltaría 1 de madera. Por ello pregunta si alguien le ofrece 1 de madera. El jugador naranja ve su oportunidad de construir una ciudad, y ofrece 1 de madera a cambio de 1 de mineral o de 1 de cereales. El jugador azul comercia con el jugador naranja, 1 de mineral a cambio de 1 de madera. A continuación, el jugador azul comercia con el banco usando la tasa 4:1, entrega 4 de madera y recibe a cambio 1 de lana. Por último, el jugador azul construye un poblado.



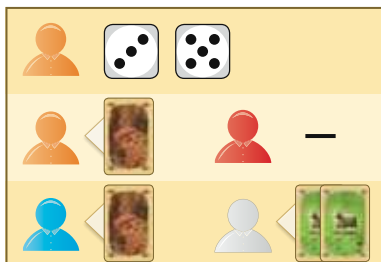
TURNO 12



El jugador blanco construye 1 carretera y entrega los dados al jugador naranja.



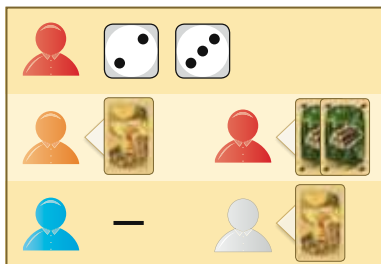
TURNO 13



Si tuviera 1 de cereales más, el jugador naranja podría construir 1 ciudad. Pero nadie le quiere ofrecer cereales, ni siquiera a cambio de lana. (Sucede, simplemente, que nadie tiene lana). Así que el jugador naranja construye 1 poblado.



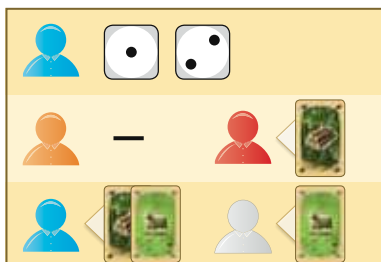
TURNO 14



El jugador rojo construye 1 carretera y guarda el resto de sus materias primas.



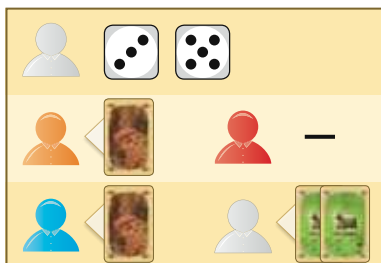
TURNO 15



El jugador azul quiere 1 de cereales para comprar 1 carta de desarrollo, pero nadie comercia con él. Así pues, el jugador azul construye una carretera.

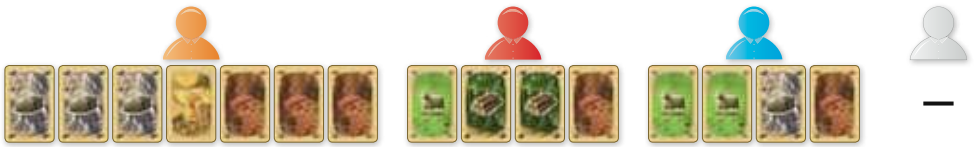


TURNO 16



El jugador blanco ahora tiene mucha lana, y un puerto especial de lana. Podría cambiar 2 x 2 de lana a cambio de 2 materias prima cualesquiera. Con ello casi podría construir una ciudad. Por tanto, el jugador blanco ofrece lana a cambio de mineral o cereales. El jugador azul no está interesado en lana, y el jugador naranja también está intentando conseguir una ciudad. Por el contrario, el jugador rojo tiene una producción de lana muy débil (sólo con 12), y quiere construir en breve 1 poblado. Así pues, el jugador blanco comercia con el jugador rojo 1 de lana a cambio de 1 de mineral. El jugador blanco comercia en el puerto especial de lana 2 de lana a cambio de 1 de mineral, y 2 de lana a cambio de 1 de cereales; y construye una ciudad.





El jugador blanco va ganando con 4 puntos. Su ciudad y su poblado en el pasto con el 8 le aseguran una buena producción de lana, que junto con su puerto especial de lana tiene mucho potencial. Sin embargo, el jugador blanco depende mucho de que salga el 8 al tirar los dados. Además, el terreno de pasto con el 8 es un objetivo claro para el ladrón mientras el jugador blanco vaya ganando. Aunque el jugador blanco se quede sin materias primas en su mano, su producción debería ser suficiente para poder construir otro poblado rápidamente. La producción de mineral del jugador blanco es muy pobre, así que ahora debe decidir si usará su mineral y su puerto de lana para construir ciudades, o si prefiere intentar conseguir cartas de desarrollo y construir 1 ó 2 poblados más. Ya tiene una carta de caballero, así que posiblemente se decida por la última opción.

El jugador naranja tiene 3 puntos, aunque tiene 7 cartas en la mano. Si tiene suerte, y la tirada del próximo turno es 5, 8 ó 9, podría construir una ciudad. El jugador naranja tiene una importante producción de mineral y cereales, así que lo mejor que puede hacer en primer lugar es ampliar sus poblados a ciudades. Con la producción que obtendrá por ello, sería interesante para él conseguir un puerto básico. El puerto 3:1, en cuya dirección ya tiene construida una carretera, puede ser una opción. El jugador naranja se enfrenta a varios problemas para conseguir sus siguientes puntos de victoria: el jugador azul le podría quitar la posibilidad de conseguir la Gran ruta comercial, y el jugador blanco el Gran ejército de caballería,

porque los dos tienen una producción de materias primas más fuerte que él. A pesar de esto, la posición del jugador naranja es segura y con posibilidades de expansión.

El jugador rojo tiene 3 puntos, pero se encuentra en una situación un poco desfavorable. Necesita cereales con urgencia, pero la producción del terreno está bloqueada por el ladrón. Además, tiene pocas posibilidades de expansión y necesita urgentemente construir un segundo poblado (para el cual tan sólo le falta 1 de cereales). Después, tendrá que hacer lo posible para construir más carreteras y así tener acceso a un par de encrucijadas más en las que construir nuevos poblados.

El jugador azul también tiene 4 puntos, y se enfrenta a un problema similar al del jugador rojo. Su ruta de una única carretera se dirige a la "tierra de nadie" entre los poblados del jugador blanco y del jugador naranja. Su otra ruta se dirige a zonas en las que el jugador rojo y el jugador naranja también están interesados. Sin embargo, el jugador azul tiene un cerro con un 8 y un bosque con un 6, así que cuenta con la ventaja de tener la mejor producción para la construcción de carreteras. Para el jugador azul es difícil construir ciudades, así que debería concentrarse en la construcción de poblados y carreteras, con el fin de conseguir la Gran ruta comercial.

¡Aún no hay nada decidido!

