

REGLAS ADICIONALES

Llegan bárbaros a Catán

- ▶ En la costa, las fichas numeradas “5” y “9” están dos veces cada una. Si al tirar los dados para determinar la llegada de los bárbaros sale un “5” ó un “9”, entonces a cada uno de los dos hexágonos con el mismo número llega un bárbaro. A pesar de esto, se siguen haciendo tres tiradas. Esto significa que en cada ataque de los bárbaros pueden llegar hasta 5 bárbaros a Catán.

Mover caballeros / expulsar bárbaros

- ▶ El movimiento de los caballeros tiene lugar después de la fase de comercio y construcción, al final del turno. Una vez se hayan buscado victorias contra los bárbaros, se continúa con la fase de construcción adicional.

Fase de construcción adicional

- ▶ **Cartas de desarrollo / Caballero:** Como en el escenario para 3 y 4 jugadores, las cartas de desarrollo se juegan inmediatamente después de comprarlas. Si en la fase de construcción adicional un jugador coloca un caballero en el castillo gracias a una carta de “Armar caballero”, tendrá entonces que mover el caballero una vez acabado su turno en la fase de construcción adicional, antes de que sea el turno del siguiente jugador en la fase de construcción adicional. Si un jugador compra varias cartas y gracias a ellas puede colocar varios caballeros en el castillo, debe primero colocarlos todos antes de moverlos. Pero sólo podrá mover los caballeros que haya colocado gracias a las cartas de “Armar caballero”. Así pues, el desarrollo del turno de construcción de un jugador durante la fase de construcción adicional es así:
 - El jugador construye carreteras, poblados, ciudades (¡y llegan bárbaros a Catán!) y compra / juega cartas.
 - El jugador mueve los caballeros que ha colocado en el castillo al jugar cartas de “Armar caballero” (hasta el movimiento máximo, pudiendo usar cereales para ampliarlo).
 - El jugador resuelve los enfrentamientos contra los bárbaros que hayan sido provocados al colocar o mover caballeros.
- ▶ **Oro:** En la fase de construcción adicional no se puede usar oro para comprar materias primas.

Buscar victorias contra los bárbaros

- ▶ Después de cada turno de un jugador, y después de cada turno de construcción de un jugador durante la fase de construcción adicional, se buscan victorias contra los bárbaros. Se empieza por el hexágono a la izquierda de uno de los dos hexágonos de castillo y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Una vez comprobados todos los hexágonos de un lado de la isla, se comprueba el otro lado de la isla empezando por el hexágono a la izquierda del otro hexágono de castillo. Es indiferente el castillo por el que se empieza.

MERCADERES Y BÁRBAROS

Componentes adicionales:



PREPARATIVOS

- ▶ Coloca el marco como indica la ilustración de la página 6, usando las dos nuevas piezas de ampliación de marco.
- ▶ Coloca a continuación las 3 canteras de mármol, las 3 fábricas de vidrio, los 2 desiertos y el nuevo castillo según indica la ilustración. Las nuevas canteras de mármol y fábricas de vidrio tienen un diseño

un poco diferente que los hexágonos correspondientes al escenario para 3 y 4 jugadores. Los nuevos hexágonos permiten construir carreteras y poblados también a lo largo de la costa. Esto es necesario porque, de lo contrario, algunos puertos quedarían aislados. Al colocarlos presta atención a que estos hexágonos se colocan donde hay puertos. Tal y como se ve en la ilustración inferior, se debería poder llegar a todos los puertos.

- ▶ Coloca al azar hexágonos en los lugares libres de la isla. Se necesitan todos los hexágonos del juego básico y de la ampliación para 5 y 6 jugadores.
- ▶ Coloca las fichas numeradas según indica la ilustración inferior. (Como hay muchos hexágonos que no llevan ficha numerada, no se pueden colocar las fichas numeradas siguiendo el orden alfabético.) Se usan todas las fichas numeradas de la ampliación para 5 y 6 jugadores.
- ▶ Coloca las fichas de mercancía del castillo a un lado del tablero. Divide las fichas de mercancía de la cantera de mármol en tres pilas de más o menos el mismo tamaño y coloca una pila al lado de cada cantera de mármol. Haz lo mismo con las fichas de mercancía de la fábrica de vidrio. Si durante el transcurso de la partida se acaban las fichas de mercancía en una cantera de mármol o en una fábrica de vidrio, se pueden tomar fichas de las otras dos pilas; las pilas individuales no están asignadas a un único hexágono de destino.
- ▶ En el escenario para 5 y 6 jugadores hay también sólo tres bárbaros. Se colocan en los caminos marcados con una X.



REGLAS ADICIONALES

Hexágonos de destino

- ▶ De acuerdo a las reglas normales, se pueden construir carreteras en todos los caminos. La cantera de mármol y la fábrica de vidrio del escenario para 3 y 4 jugadores tienen 7 caminos en los que se puede construir, los hexágonos de la ampliación para 5 y 6 jugadores tienen 12 caminos en los que se puede construir. En la encrucijada central de los hexágonos de destino, como habitualmente, no se puede construir ningún poblado. En los hexágonos de destino del escenario para 3 y 4 jugadores es posible (siguiendo la regla de la distancia) construir poblados y ciudades en 4 esquinas del hexágono (encrucijadas). En los hexágonos de destino de la ampliación para 5 y 6 jugadores es posible (siguiendo la regla de distancia) construir en las 6 esquinas del hexágono (encrucijadas).

Resultado de “2” ó “12”

- ▶ Si un jugador saca en los dados un “2” o un “12”, no repite la tirada, porque en este escenario sí hay hexágonos con estos números.

Fase de construcción adicional

- ▶ En la fase de construcción adicional no se puede usar oro para comprar materias primas.
- ▶ En la fase de construcción adicional no se puede mover el carromato (o usarlo de cualquier otra forma) pero, naturalmente, sí se puede mejorar.

CRÉDITOS

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licenciatario: Catan GmbH, www.catan.de
Ilustraciones: Michael Menzel y Tanja Donner
Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning
Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobner
Redacción: Sebastian Rapp

© 2008, 2010 KOSMOS Verlag

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Joaquim Dorca y Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Devir Iberia

C/Rosselló 184, 6º 1ª
Barcelona 08008

MMXI

Todos los derechos reservados
FABRICADO EN ALEMANIA

COMPONENTES

53 figuras de juego

- ▶ 12 caballeros, 6 de cada color
- ▶ 6 puentes, 3 de cada color
- ▶ 2 carromatos, 1 de cada color
- ▶ 12 bárbaros de color bronce
- ▶ 10 monedas: 5 de valor 1, 5 de valor 5
- ▶ 11 camellos de color bronce

24 cartas

4 plantillas troqueladas con piezas de cartón

1 reglamento

ÍNDICE

● La campaña para 5 y 6 jugadores	página 1
● Los pescadores de Catán	página 2
● Los ríos de Catán	página 2
● La ruta de las caravanas	página 3
● El ataque de los bárbaros	páginas 4 y 5
● Mercaderes y Bárbaros	páginas 5 y 6

Consideraciones generales sobre este reglamento

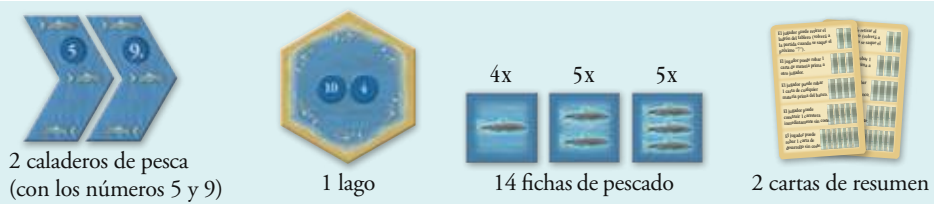
Para todos los escenarios se necesita el juego básico de “Catán”, la ampliación para 5 y 6 jugadores del juego básico, así como los componentes correspondientes a los escenarios de la expansión “Mercaderes y Bárbaros” para 2 a 4 jugadores. En las páginas siguientes se indican los componentes adicionales que se necesitan de esta ampliación, así como los cambios en los preparativos y en las reglas de los escenarios.

MERCADERES Y BÁRBAROS

AMPLIACIÓN PARA 5 Y 6 JUGADORES

LOS PESCADORES DE CATÁN

Componentes adicionales:



PREPARATIVOS

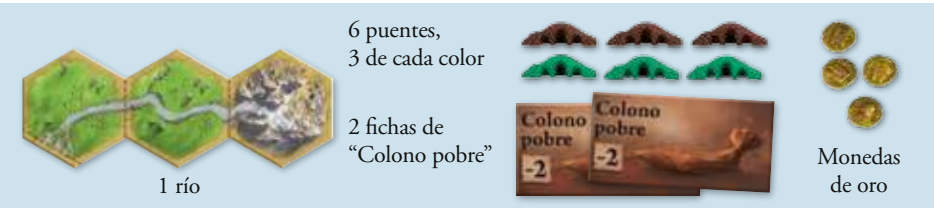
Los dos lagos sustituyen a los dos desiertos. Los lagos no se pueden colocar en el borde de la isla, es decir, no pueden formar parte de la costa. Las fichas de pescado adicionales se mezclan junto con las fichas de pescado del escenario para 3 y 4 jugadores. En cada esquina sin puerto del marco se coloca un caladero.

REGLAS ADICIONALES

En la fase de construcción adicional no se pueden usar fichas de pescado. El resto de reglas corresponden a las del escenario para 3 y 4 jugadores.

LOS RÍOS DE CATÁN

Componentes adicionales:



PREPARATIVOS

Coloca el marco y los tres ríos como se indica en la ilustración de la derecha. De los hexágonos de terreno del juego básico y de la ampliación para 5 y 6 jugadores del juego básico no se usan los siguientes: 3 montañas, 2 cerros, 3 pastos y 2 desiertos. La isla se construye usando los hexágonos restantes. Hacen falta todas las fichas numeradas de la ampliación para 5 y 6 jugadores para colocarlas en el tablero. La regla especial de colocación de las fichas numeradas "2" y "12" no se aplica.



REGLAS ADICIONALES

En la fase de construcción adicional no se puede usar oro para comprar materias primas.

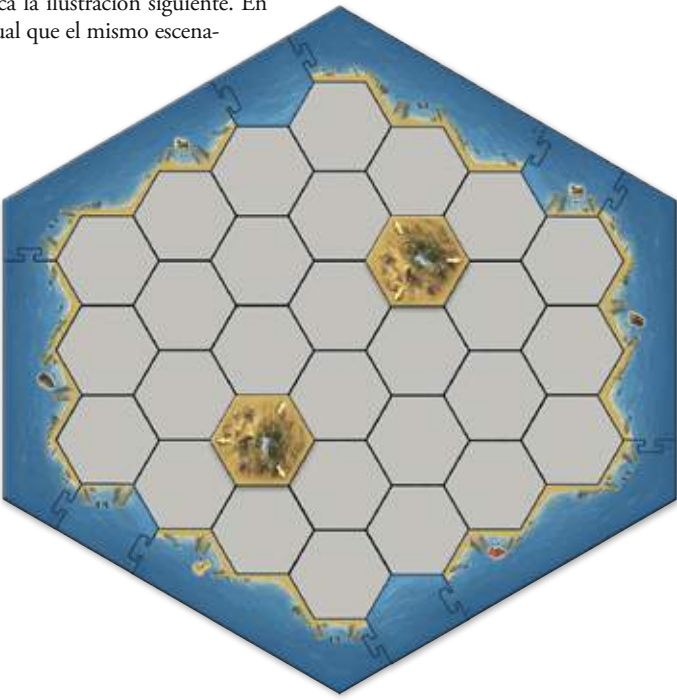
LA RUTA DE LAS CARAVANAS

Componentes adicionales:



PREPARATIVOS

Monta el tablero según indica la ilustración siguiente. En todo lo demás, se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores.



REGLAS ADICIONALES

Si, después de la fase de fundación, un jugador construye en su turno uno o más poblados, o amplía uno o más poblados a ciudades, se aplican las reglas ya conocidas del escenario para 3 y 4 jugadores, colocando exactamente 1 camello **antes de la fase de construcción adicional**. Si uno o más jugadores construyen durante **la fase de construcción adicional** uno o más poblados, o amplían uno o más poblados a ciudades, se aplican las reglas ya conocidas del escenario para 3 y 4 jugadores, colocando exactamente 1 camello **una vez terminada la fase de construcción adicional**. Si después de la fase de construcción adicional se ha colocado un camello, entonces el jugador que acaba de hacer su turno de construcción es el que empieza la ronda de votación. Este jugador también será el que decidirá dónde se colocará el camello en caso de que no se cumpla ninguna de las condiciones conocidas para que uno o más jugadores obtengan la mayoría.

En este escenario hay dos oasis, de los cuales pueden salir un total de 6 caravanas. Al colocar un nuevo camello, los jugadores pueden elegir libremente en qué oasis quieren empezar una nueva caravana y/o qué caravana se prolonga con el nuevo camello.

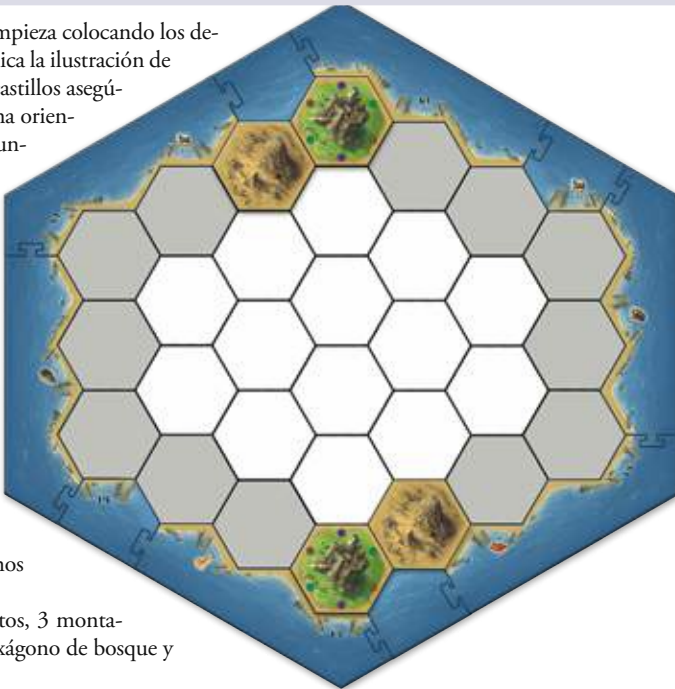
EL ATAQUE DE LOS BÁRBAROS

Componentes adicionales:



PREPARATIVOS

► **Montaje del tablero:** Se empieza colocando los desiertos y castillos como indica la ilustración de la derecha. Al colocar los castillos asegúrate de que tengan la misma orientación, es decir, que los puntos de colores apunten a las mismas esquinas (fíjate en la ilustración). En el círculo exterior marcado en gris se colocan al azar los hexágonos siguientes: 3 bosques, 3 cerros, 2 pastos, 2 montañas y 2 sembrados. En el área interior marcada en blanco se colocan al azar los hexágonos siguientes: 2 bosques, 2 cerros, 3 pastos, 3 montañas y 4 sembrados. Un hexágono de bosque y otro de pasto no se usan.



► **Colocar fichas numeradas:** Después de haber colocado los hexágonos de terreno, las fichas numeradas se colocan como indica la ilustración de la derecha. Una ficha numerada con el 2 y otra con el 12 no se usan.

► El dado de colores se coloca encima de uno cualquiera de los castillos.

► El resto de preparativos corresponden a los del escenario para 3 y 4 jugadores.

