



CATAN

RESUMEN DEL JUEGO

Esta expansión se compone de varios escenarios que se combinan entre sí. En todos los escenarios los jugadores tendrán que surcar el ignoto mar con sus barcos y fundar poblados en las islas que vayan explorando. Precisamente esta es la tarea que se les encomendará en el primer escenario, que sirve como introducción para las reglas básicas que componen esta expansión.

En los escenarios posteriores los jugadores tendrán que realizar nuevas tareas (misiones), como conquistar las guaridas de unos piratas, conseguir pescado para entregárselo al Consejo de Catán o comerciar con los misteriosos habitantes de las islas de las especias.

Para cumplir con éxito las misiones encomendadas y explorar nuevas islas los jugadores necesitarán, además de los poblados y carreteras del juego básico, las nuevas figuras que incluye esta expansión: colonos, barcos, ciudades portuarias, unidades, barcos piratas, bancos de peces y sacos de especias.

Los puntos de victoria se consiguen mediante la construcción de poblados y ciudades portuarias. Además también se conceden puntos de victoria por cumplir con las misiones encomendadas. El ganador será el primer jugador en alcanzar la cifra de puntos necesaria. En el primer escenario (“¡Tierra a la vista!”), que apenas dura 30 minutos, se explica la primera parte de las reglas básicas. Para jugar a este primer escenario no es necesario conocer el resto de reglas. Después, antes de empezar el segundo escenario, se explica la segunda parte de las reglas básicas. En cada escenario posterior hay una nueva misión que viene acompañada de sus reglas específicas. De este modo se va explicando el juego paso a paso hasta llegar al escenario final, “Piratas y exploradores”, para que no tengas que aprenderte todas las reglas desde el principio. Así que te recomendamos que pruebes los distintos escenarios en el orden adecuado. En caso de que tengas cualquier duda sobre una regla durante el transcurso de la partida dispones de un práctico glosario al final de este reglamento.



PIRATAS Y EXPLORADORES

EXPANSIÓN PARA EL JUEGO BÁSICO

Componentes

Figuras

- 16 (4x4) ciudades portuarias



- 36 (4x9) unidades



- 12 (4x3) barcos



- 8 (4x2) colonos



- 12 (4x3) fichas de puntuación

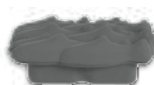


- 4 (4x1) barcos piratas



Componentes neutrales

- 6 bancos de peces



- 24 sacos de especias



- 40 monedas de oro de valor 1 y 36 monedas de oro de valor 3



Piezas de marco

1 de cada: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 de cada: B1, B2, B3

Hexágonos de terreno

- 6 hexágonos de río aurífero
- 6 hexágonos de peces
- 6 hexágonos de especias
- 6 hexágonos estándar y 6 fichas numeradas (con una marca verde en el dorso)
- 6 hexágonos estándar y 6 fichas numeradas (con una marca naranja en el dorso)

Especiales

- 6 fichas de guarida pirata
- 3 marcadores de misión y 3 tarjetas de punto de victoria
- 4 tarjetas nuevas de costes de construcción
- 10 bolsas con cierre para los componentes del juego

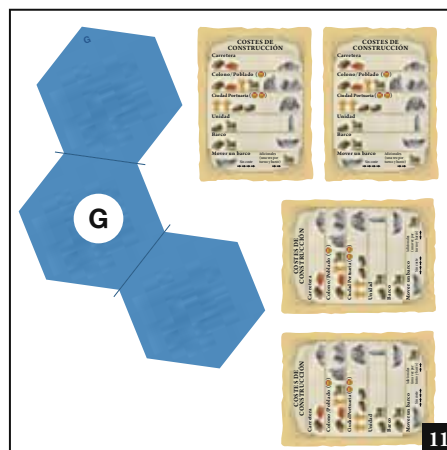
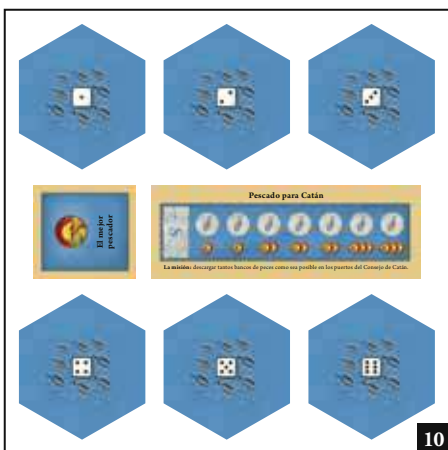
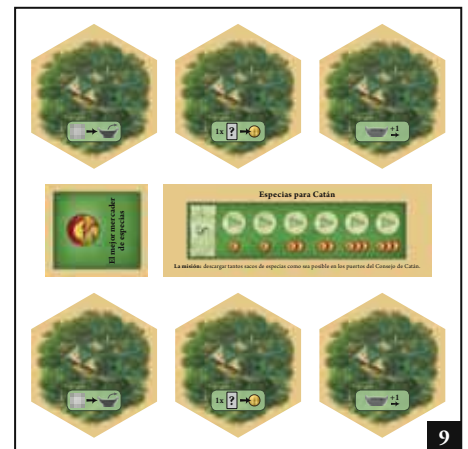
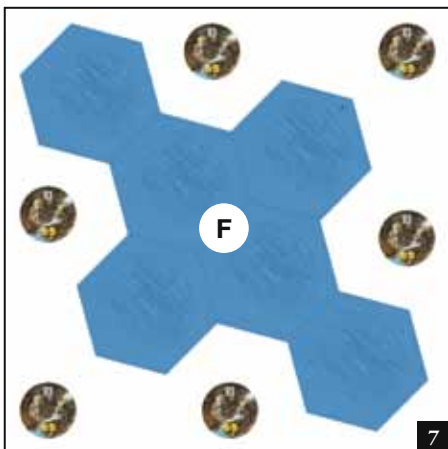
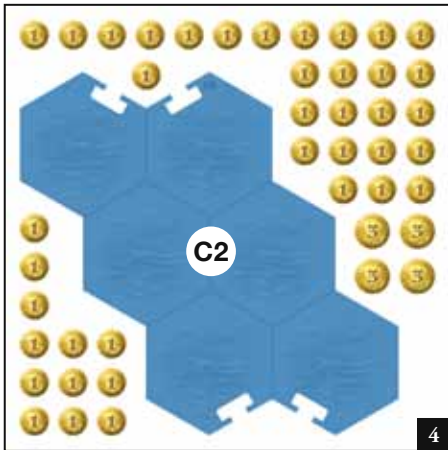
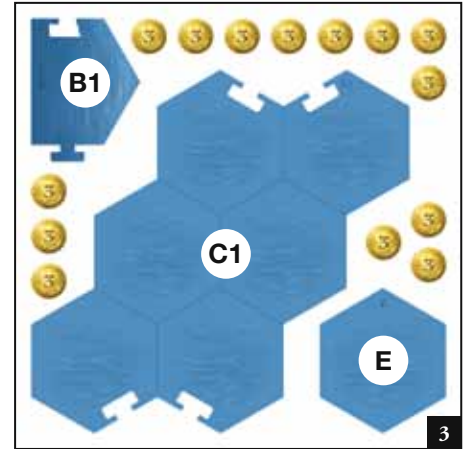
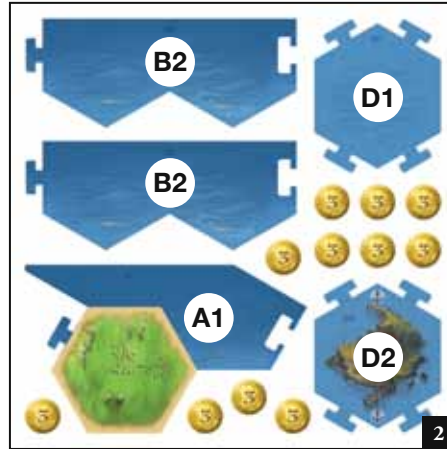
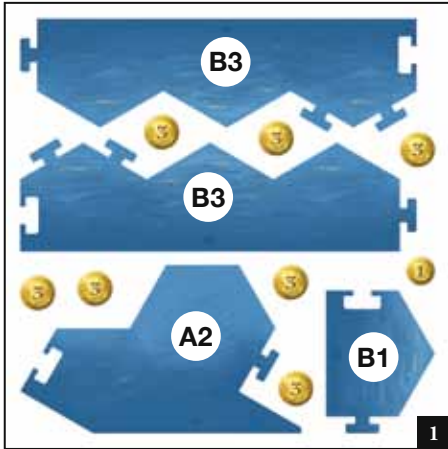
Ordenar los componentes del juego

1. Empieza por retirar las tarjetas de la plantilla 12. Separa las diez tarjetas de la plantilla y coloca una tarjeta en cada una de las bolsas con cierre.
2. A continuación retira las piezas de marco de las plantillas del 1 al 4 (más gruesas) y guárdalas sin embolsar en la caja de juego.
4. Pon las monedas que hayas retirado (con valores 1 y 3) en la bolsa con la tarjeta "Monedas de oro".
5. Retira todos los hexágonos y fichas de las plantillas 5 y 6 y ponlos en la bolsa con la tarjeta "Hexágonos estándar y fichas numeradas VERDES y NARANJAS".
6. Retira todas las piezas de la plantilla 7. Pon la pieza de marco F en la caja y las 6 fichas de guarida pirata en la bolsa con la tarjeta "Las guaridas de piratas".
7. Retira todos los hexágonos y tarjetas de la plantilla 8 y ponlos en la bolsa con la tarjeta "Las guaridas de piratas".
8. Retira todos los hexágonos y tarjetas de la plantilla 9 y ponlos en la bolsa con la tarjeta "Especias para Catán".
9. Retira todos los hexágonos y tarjetas de la plantilla 10 y ponlos en la bolsa con la tarjeta "Pescado para Catán".
10. Retira todas las piezas de la plantilla 11 y pon el marco G y las 4 nuevas tarjetas de "Costes de construcción" en la caja.
11. Separa las figuras por colores y ponlas en las correspondientes bolsas ("Figuras rojas", "Figuras blancas", "Figuras azules" y "Figuras naranjas").
12. Pon los 6 bancos de peces en la bolsa "Pescado para Catán" y los 24 sacos de especias en la bolsa "Especias para Catán".

Componentes necesarios del juego básico

1. Toma los siguientes hexágonos de terreno: 3 montañas, 4 bosques, 3 pastos, 2 sembrados y 2 cerros.
2. Toma también las siguientes fichas numeradas: 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12. Ponlas todas junto con los hexágonos de terreno del juego básico en la bolsa "Hexágonos de terreno y fichas numeradas del JUEGO BÁSICO".
3. Separa por colores todas las carreteras y poblados del juego básico y ponlos en las bolsas correspondientes junto con las figuras de la expansión. En esta expansión no se utilizan las ciudades.
4. También son necesarias todas las cartas de materias primas (pero no las cartas de desarrollo) así como los dos portacartas.
5. Finalmente se necesitan las 6 piezas de marco más largas y los dos dados.

Importante: las piezas de marco del juego básico deben colocarse siempre por el reverso, de modo que los puertos no queden visibles. El montaje resulta más sencillo si colocas primero las nuevas piezas de la expansión "Piratas y exploradores" y luego encajas las piezas del juego básico encima.



Escenario de introducción. ¡Tierra a la vista!

Escenario 1. ¡Tierra a la vista!

Componentes necesarios

Son necesarios los siguientes componentes del juego básico:

- Todo el contenido de la bolsa “Hexágonos de terreno y fichas numeradas del JUEGO BÁSICO”
- Las 6 piezas de marco más largas
- Todas las carreteras y poblados
- 2 dados
- Todas las cartas de materias primas (sin las cartas de desarrollo)

Atención: todos estos componentes del juego básico son también necesarios para el resto de escenarios, de modo que ya no aparecen indicados en los escenarios posteriores.

Son necesarios los siguientes componentes de esta expansión:

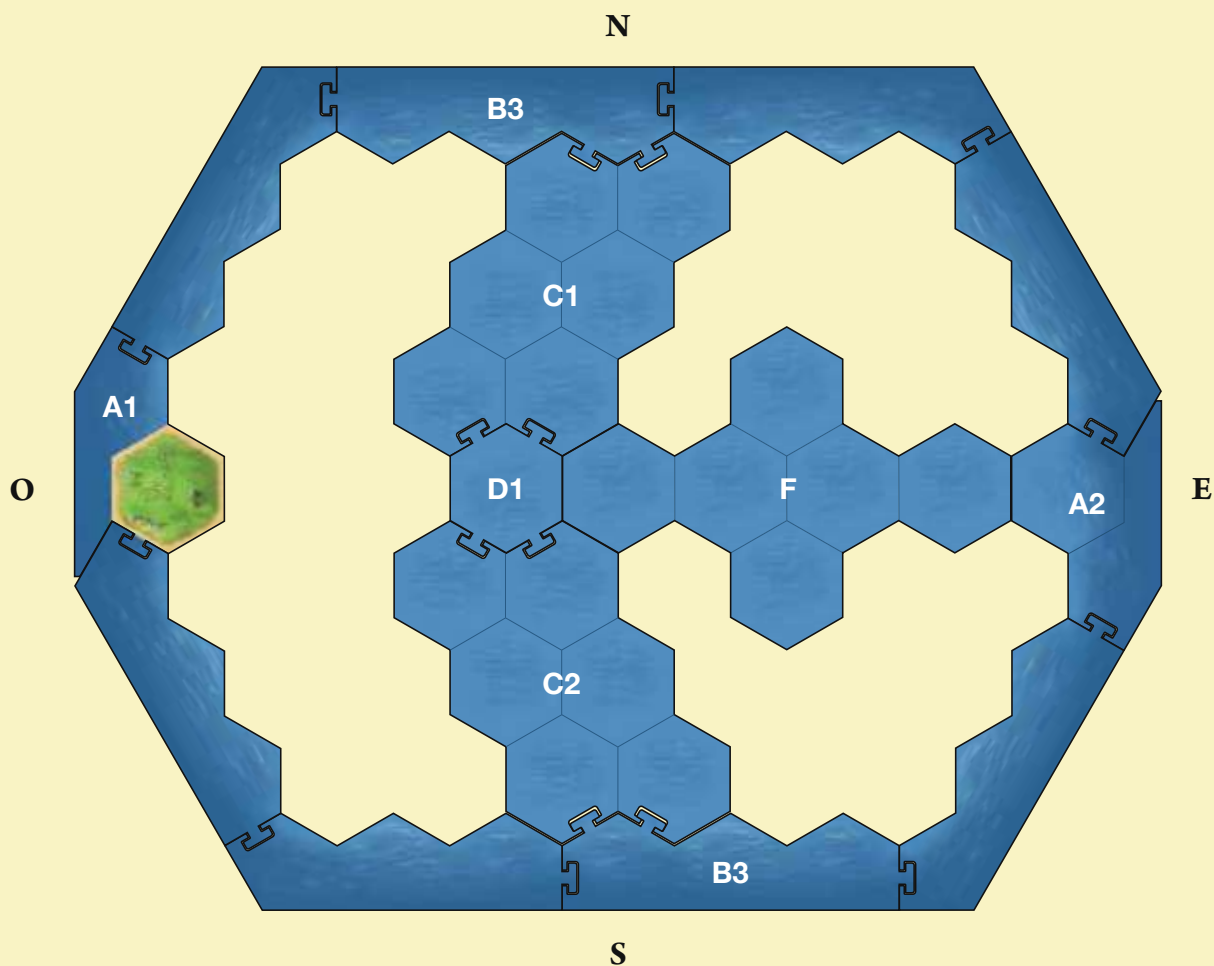
- Las piezas de marco A1, A2, 2x B3, C1, C2, D1, F
- Las figuras que se indican en la página siguiente en el apartado “Preparación de la partida”
- Todo el contenido de la bolsa “Hexágonos estándar y fichas numeradas VERDES y NARANJAS”
- Todas las monedas de la bolsa “Monedas de oro”

Este escenario de introducción apenas dura 30 minutos; ¡no te lo puedes perder!

Preparación del tablero

Montaje de la estructura

La estructura del tablero de juego se monta con las piezas de marco del juego básico y con las piezas de marco de la expansión que se han enumerado anteriormente, de tal modo que quede como la imagen que se muestra a continuación. Después de ensamblar la estructura, el tablero de juego quedará dividido en tres zonas. Al oeste queda la región de la isla inicial. Al este la pieza de mar F separa las dos zonas inexploradas en una región al norte y otra al sur.



Colocación de los hexágonos de terreno y las fichas numeradas en la región de la isla inicial

La isla inicial se prepara con los hexágonos de terreno del juego básico, tal como se indica en la imagen. Posteriormente se colocan las fichas numeradas del juego básico en el lugar que se señala.



Colocación de los hexágonos y las fichas numeradas en las regiones inexploradas

En las regiones inexploradas se colocan los hexágonos de terreno estándar VERDES y NARANJAS. Antes de colocarlos se deben separar estos hexágonos en dos pilas según el color de la marca en el dorso (verde o naranja). Cada pila se mezcla por separado boca abajo. Los hexágonos de la pila verde se colocan en la región al norte y los hexágonos de la pila naranja en la región al sur, de tal modo que las marcas de colores queden visibles.

Las fichas numeradas para los hexágonos que se irán descubriendo durante el transcurso de la partida deben separarse del mismo modo según el color de la marca del dorso y se mezclan, creando dos pilas distintas. Cada una de las pilas, con la marca de color visible, se coloca junto a los hexágonos de terreno del mismo color (véase la imagen superior).

Preparación de la partida

Cada jugador selecciona las siguientes figuras del color que haya elegido:

- Todas las carreteras del juego básico
- Todos los poblados del juego básico
- 4 ciudades portuarias de la expansión
- 3 barcos de la expansión
- 2 colonos de la expansión

El resto de figuras de la expansión no se utilizan en este escenario.

- Se preparan las cartas de materias primas y los dados del juego básico.
- Cada jugador recibe una de las nuevas tarjetas de costes de construcción, que sustituyen a las tarjetas de costes de construcción del juego básico.
- Cada jugador recibe 2oros. El resto de monedas de oro se deja como reserva cerca del tablero de juego.



Escenario de introducción. ¡Tierra a la vista!

Fase de fundación

En este primer escenario no se puede fundar libremente. Cada jugador debe colocar una ciudad portuaria y un barco de colonos (un barco cargado con una figura de colono) así como un poblado y una carretera en los lugares que se indican en la imagen inferior.

En las partidas con tres jugadores las figuras del jugador cuyo color no se ha elegido no se colocan.

Materias primas iniciales. Cada jugador recibe las cartas de materias primas correspondientes a los hexágonos de terreno con los que limita su **poblado**.



Partidas con sólo dos jugadores

Cada jugador elige un color. Las figuras de los colores que no hayan sido elegidos se colocan en la isla inicial para obstaculizar el desarrollo de los jugadores. Únicamente se retiran los barcos de colonos de los colores que no se hayan elegido.

Las reglas del juego básico

Las reglas del juego básico se aplican en todos los escenarios con las siguientes excepciones:

- No se utilizan cartas de desarrollo.
- No se utilizan las tarjetas de puntos de victoria “Gran travesía comercial” y “Gran ejército de caballería”.
- No se pueden transformar los poblados en ciudades normales.
- No se utiliza el ladrón. En caso de obtener un “7” con los dados cada jugador que tenga más de 7 cartas pierde la mitad de sus materias primas. En el escenario 2 también se juega con barcos piratas.

Las fases de un turno de juego

Fase de producción

Al principio de su turno, el jugador lanza los dados para determinar qué terrenos producen recursos, como es habitual.

Oro de compensación. Si al tirar los dados se obtiene un resultado (a excepción de un “7”) mediante el cual un jugador no obtiene ningún recurso, ese jugador recibe 1 oro de la reserva a modo de compensación.

Fase de comercio y construcción

Después de la fase de producción un jugador puede comerciar y construir de la forma habitual. No es necesario seguir un orden determinado. Un jugador podría, por ejemplo, construir primero, comerciar después, volver a construir luego, etc.

Cambios 3:1. En esta expansión no hay puertos como los que aparecen en el juego básico. En vez de ello se permite siempre cambiar materias primas con la proporción de 3 a 1, es decir, devolver 3 materias primas iguales a la reserva y obtener la materia prima que se desee de la reserva. Si lo desea, un jugador también puede entregar 3 materias primas iguales a cambio de 1 oro.

Comprar materias primas con oro. El oro no se puede intercambiar con la proporción 3:1. En vez de ello un jugador puede, hasta dos veces en su turno, comprar cualquier materia prima de la reserva a cambio de 2 oros. El oro también se puede comerciar con el resto de jugadores.

Fase de movimiento

Cuando el jugador ha finalizado su fase de comercio y construcción empieza la fase de movimiento de su turno.

- Puede desplazar todos sus barcos y realizar acciones con ellos.
- No está permitido comerciar ni construir durante la fase de movimiento.

Después de la fase de movimiento finaliza el turno del jugador.

Las travesías marítimas

Los bordes (camino) de un hexágono de mar se consideran travesías marítimas. Las travesías marítimas separan los hexágonos de mar entre sí y los hexágonos de terreno con los de mar. Los barcos se desplazan por las travesías marítimas. Los bordes de las piezas de marco que limitan con los hexágonos de terreno o de mar también se consideran travesías marítimas.

Barcos, colonos y ciudades portuarias

Los barcos

Los barcos sirven para transportar figuras y mercancías de un lugar a otro.

Construir barcos

Un barco cuesta 1 madera y 1 lana. Cuando un jugador construye un barco debe colocarlo en una de las dos o tres travesías marítimas que limitan con una de sus ciudades portuarias.

- Al construir un barco no se puede descubrir ningún hexágono. Así pues no está permitido colocar un barco recién construido en una travesía marítima que limite con un hexágono inexplorado.
- Si un jugador desea construir un barco y todos sus barcos ya se encuentran sobre el tablero, puede retirar cualquiera de sus barcos y construirlo (al coste habitual de 1 madera y 1 lana) junto a una de sus ciudades. Si el barco retirado estuviera cargado, el cargamento debe devolverse a la reserva (en efecto, se pierde).

Mover barcos

- Un barco sólo puede desplazarse en la fase de movimiento.
- Un barco se desplaza de una travesía marítima a otra. Puede avanzar en cualquier dirección y cambiar de dirección durante el mismo turno (pudiendo pasar más de una vez por la misma travesía si lo desea).
- Cada jugador dispone de 4 puntos de movimiento **para cada uno** de sus barcos. Desplazar un barco de una travesía a otra travesía adyacente cuesta 1 punto de movimiento.
- Debe completarse el movimiento de un barco antes de pasar al siguiente.
- Una vez por turno y barco, un jugador puede comprar 2 puntos de movimiento adicionales para uno de sus barcos al coste de 1 lana por barco.
- En cada travesía marítima puede haber como máximo dos barcos (ya sean de un mismo jugador o de distintos). Un jugador puede pasar con su barco por encima de una travesía marítima en la que hubiera uno o dos barcos, pero ningún barco puede terminar su movimiento allí donde ya hubiera dos barcos.

Cargar y descargar barcos

Cada barco dispone de un espacio de carga en el que caben dos figuras pequeñas (unidades y sacos de especias) o una figura grande (colonos y bancos de peces). Las figuras pueden retirarse del barco y devolverse a la reserva siempre que el jugador lo desee (por ejemplo, para dar cabida a una figura más útil).

Cargar y descargar un barco no cuesta ningún punto de movimiento. Un barco puede seguir moviéndose después de cargar o descargar siempre que le queden puntos de movimiento sin utilizar.

Descubrir con los barcos

Para descubrir nuevas tierras los jugadores deberán enviar sus barcos hacia las regiones inexploradas que hay al norte y al sur (A). Si al mover un barco (cargado o vacío) su punta (la proa o la popa) queda junto a la encrucijada (intersección) de un hexágono inexplorado (B), el jugador tiene que descubrir ese hexágono, dándole la vuelta. Si se trata de un hexágono de terreno, el jugador deberá tomar una ficha numerada del montón del mismo color que el hexágono descubierto y lo pondrá, con el número boca arriba, encima del hexágono de terreno (C).

Recompensa por descubrir. Si un jugador descubre un hexágono de terreno recibe como recompensa la materia prima que se corresponde con ese terreno (D). Si, en cambio, descubre cualquier otro hexágono (p.ej. un hexágono de mar), recibe en vez de ello 2 oros.

Al descubrir finaliza el movimiento de un barco. Después de que un barco haya descubierto un hexágono ya no podrá mover más; cualquier punto de movimiento que le quedara se pierde.



Escenario de introducción. ¡Tierra a la vista!

Los poblados

Los poblados se pueden crear de dos maneras; o bien mediante un barco de colonos o bien de la forma habitual en el juego básico, llegando a una encrucijada mediante carreteras. Sin embargo, hay ciertas restricciones (véase la columna de la derecha).

Las ciudades portuarias

Un poblado que esté en la costa de la isla inicial o de uno de los hexágonos descubiertos puede convertirse en una ciudad portuaria con 2 cereales y 2 minerales. Para construir una ciudad portuaria el jugador debe pagar los costes de construcción, devolver la figura de poblado a la reserva y sustituirla por una de ciudad portuaria.



- Una ciudad portuaria vale 2 puntos de victoria.
- Una ciudad portuaria cuenta con una dársena en la que caben dos figuras pequeñas (unidades y especias) o una figura grande (colonos y bancos de peces).

Importante: las ciudades portuarias solamente generan 1 materia prima cuando uno de los terrenos aledaños produce algún recurso (y no 2 materias primas como sucede con las ciudades del juego básico).

Los colonos

Construir colonos / el barco de colonos

- Construir un colono cuesta las mismas materias primas que la construcción de un poblado.
- Cuando un jugador construye un colono debe colocarlo en la dársena vacía de una ciudad portuaria o bien en un barco vacío que esté en una travesía marítima adyacente a una de sus ciudades portuarias. Así pues no está permitido colocar un colono junto a un poblado o a una ciudad.
- En caso de que la dársena o el barco adyacente ya tuvieran una figura encima sólo se podrá construir el colono si se retira previamente la figura que hubiera, devolviéndola a la reserva.
- Un colono no puede desplazarse por tierra; sólo puede transportarse mediante un barco.



Fase de movimiento. Cargar colonos

Si un barco vacío está junto a una ciudad portuaria que contiene un colono, se puede cargar el colono en el barco. El barco de colonos resultante puede moverse como un barco normal. Cargar un barco con un colono no finaliza el movimiento de un barco.



Fase de movimiento. Fundar poblados con barcos de colonos

Si un barco está junto a una encrucijada de un hexágono de terreno (A), el jugador puede fundar allí un poblado (hay ciertas excepciones que se detallan en las correspondientes misiones). Para hacerlo retira tanto el barco como el colono y los devuelve a la reserva (B) y luego, sin ningún coste adicional, coloca un poblado en la encrucijada del hexágono de terreno (C). **Importante:** al construir un poblado mediante un barco de colonos también debe observarse la regla de distancia entre asentamientos.



Restricciones: en las dos regiones que al principio están inexploradas el primer poblado sólo se puede fundar mediante un barco de colonos. En cuanto un jugador haya construido su primer poblado en una de estas regiones podrá, a partir de él, construir carreteras para llegar a otros lugares en los que crear un poblado del modo habitual. Sin embargo, también puede ignorar las carreteras y seguir fundando poblados mediante barcos de colonos.

Importante: las carreteras no se pueden construir en los caminos que limiten con hexágonos inexplorados ni tampoco pueden fundarse poblados en una encrucijada con un hexágono inexplorado. Si se construye una carretera de modo que uno de sus extremos limite con un hexágono inexplorado, ese hexágono no se descubre; los hexágonos sólo pueden descubrirse mediante barcos.

Fin de la partida

El escenario de introducción finaliza cuando un jugador alcanza 8 puntos de victoria en su turno.

Esperamos que te guste este escenario. En cuanto te hayas aprendido bien todas las reglas ya podrás pasar al Escenario 2 para empezar a disfrutar al máximo de "Piratas y exploradores".

Los jugadores más experimentados, si lo prefieren, pueden seguir leyendo hasta la página 14 y probar el segundo escenario.

Reglas básicas adicionales para los escenarios

Reglas básicas adicionales para los escenarios siguientes

En el segundo escenario se pueden construir unidades por primera vez y, cuando se obtiene un “7”, se coloca un barco pirata. Además se te encomendará la primera misión, “Las guaridas de piratas”. Pero antes de conocer los detalles de esta misión y poder probar el segundo escenario deberás aprender las últimas reglas que faltan.

Las unidades

Dependiendo de la misión, las unidades se utilizan como mercaderes o como guerreros.

Construir y cargar unidades

- Una unidad cuesta 1 mineral y 1 lana.
- Al construir una unidad el jugador debe pagar los costes de construcción y colocar la unidad o bien en un lugar disponible en la dársena de una de sus ciudades o bien en uno de sus barcos que esté en una travesía marítima adyacente a una de sus ciudades.
- Si la unidad se coloca en la dársena de una ciudad, durante la fase de movimiento podrá cargarse en un barco adyacente, trasladarse al lugar de destino y allí descargarse.
- En una dársena vacía o en un barco vacío caben hasta dos unidades.
- Después de cargar o descargar una unidad, un barco puede seguir moviéndose si todavía le quedan puntos de movimiento.



Movimiento de las unidades

Las unidades sólo pueden transportarse a su destino mediante los barcos propios. No pueden trasladarse por caminos o carreteras.

Transferir la carga

A) Transferir la carga entre un barco y una ciudad portuaria

Si un barco cargado con una figura está junto a una ciudad portuaria que contiene una figura, ambas figuras pueden intercambiarse.

B) Transferir la carga entre dos barcos

No está permitido transferir la carga directamente entre dos barcos. Sin embargo, podría realizarse una transferencia indirecta si ambos barcos están junto a la misma ciudad y se utiliza la dársena como punto de intercambio para transferir la carga.



Ejemplo: un barco cargado con dos unidades está junto a una ciudad portuaria. La ciudad tiene un colono (1). El jugador intercambia las unidades con el colono (2). Luego carga el barco de la derecha con las dos unidades (3).

Consejo: si se colocan las ciudades estratégicamente resultará más rápido trasladar las figuras de un sitio a otro con la ayuda de dos barcos y una dársena.

El barco pirata

Colocar el primer barco pirata

Un barco pirata puede colocarse sobre cualquier hexágono de mar con dos excepciones: no puede colocarse en una de las piezas de marco exteriores o en un hexágono de mar que limite con la isla inicial. Cada jugador dispone de un barco pirata entre sus figuras. El primer jugador en obtener un “7” en la tirada de producción deberá colocar su barco pirata en un hexágono de mar permitido del tablero. Su barco pirata permanecerá en el tablero hasta que un rival obtenga otro “7” con los dados o su barco pirata sea ahuyentado (véase la página 10, “Ahuyentar a un barco pirata”).



Reglas básicas adicionales para los escenarios

Obtener un “7”. Mover el barco pirata

- Si un jugador obtiene un “7” con los dados, todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materias primas en la mano deben descartarse de la mitad de cartas (redondeando hacia abajo).
- Si el barco pirata del jugador que ha obtenido un “7” ya se encuentra sobre el tablero, deberá **trasladarlo a otro** hexágono de mar.
- Si, en cambio, ya hubiera el barco pirata de un **rival** sobre el tablero, el jugador retirará primero ese barco pirata, devolviéndolo a la reserva, y a continuación colocará su barco pirata en un hexágono de mar (si lo desea, puede ser el mismo hexágono en el que se encontraba el barco rival). Así pues, en el tablero sólo puede haber como máximo un barco pirata presente.

Colocar el barco pirata. Robar materia prima

Al colocar su barco pirata en un hexágono de mar el jugador puede robarle al azar una carta de materia prima a un rival que tenga uno de sus barcos en una travesía marítima situada en el hexágono del barco pirata. Los poblados o ciudades no se ven afectados. En el ejemplo inferior (B) el jugador rojo podría robarle una materia prima al jugador naranja o al jugador azul. Si el rival no tuviera ninguna carta de materia prima, el jugador podría robarle en vez de ello 1 oro.



Pagar un tributo al pirata

- Si un jugador desea mover uno de sus barcos por la travesía marítima de un hexágono ocupado por el barco pirata de un rival, deberá pagar 1 oro a la reserva como tributo. También se aplica en caso de que el jugador desee alejar uno de sus barcos de una travesía en cuyo hexágono hubiera un pirata.
- Si un jugador quiere utilizar una travesía adyacente a un pirata con algún otro de sus barcos deberá pagar 1 oro por barco.
- Un jugador puede pagar oro como tributo aun cuando se hubiera gastado ya 4 oros en la fase de comercio y construcción para comprar 2 materias primas.
- Si un jugador ha pagado el tributo para uno de sus barcos, puede moverse con ese barco varias veces por una travesía adyacente a un pirata durante ese mismo turno. Esto también es aplicable al caso de que un barco abandone un hexágono pirata y posteriormente regrese a él en el mismo turno. No obstante, si en su siguiente turno el jugador desea volver a mover ese barco por una travesía adyacente a un pirata, deberá pagar el tributo de nuevo.

- Un jugador no tiene que pagar tributo si el barco pirata es de su propio color.
- Un jugador puede construir o colocar uno de sus barcos en una travesía adyacente a un pirata sin tener que pagar ningún tributo.

Ahuyentar a un barco pirata

Un jugador debe disponer de un barco en condiciones de combatir para poder ahuyentar el barco pirata de un rival. Un barco se considera en condiciones de combatir si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- El barco no puede haber movido todavía en este turno.
- El barco debe estar junto a una de las encrucijadas del hexágono ocupado por el pirata o bien estar en una de las travesías marítimas de dicho hexágono.

Durante su fase de movimiento un jugador puede intentar ahuyentar a un barco pirata rival una vez por cada uno de sus barcos en condiciones de combatir. Para ahuyentar a un barco pirata el jugador debe tirar un dado para cada uno de sus barcos que combata. Si obtiene un “6”, el pirata se retira y es devuelto a su propietario. Luego el jugador que lo ha ahuyentado coloca su propio barco pirata en cualquier hexágono de mar permitido y puede robarle una materia prima a un jugador cuyo barco limite con el nuevo barco pirata (véase el apartado “Colocar el barco pirata: robar materia prima”).

Ejemplo: el jugador rojo está en su fase de movimiento. Dispone de dos barcos que todavía no han movido y ambos están junto a una encrucijada del hexágono ocupado por el pirata (A).



Lanza dos veces el dado (una vez por cada uno de sus barcos) y en una de las tiradas obtiene un “6”.

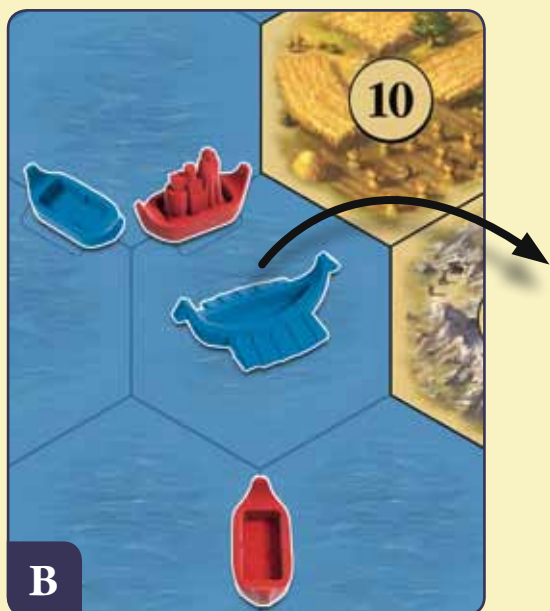


Dado 1: no lo ahuyenta.



Dado 2: lo ahuyenta.

El jugador azul debe retirar su barco pirata (B).



El jugador rojo coloca su barco pirata y puede robar una carta de materia prima al propietario del barco azul (C).



Reglas generales de las misiones



Exceptuando el primer escenario, cada escenario cuenta con una, dos o tres misiones. Si un escenario tiene más de una misión, todas las misiones se pueden cumplir simultáneamente. Los componentes de cada misión deben guardarse por separado en una bolsa. Los componentes de cada misión siempre incluyen un marcador de misión y una tarjeta de punto de victoria. En la imagen se muestran el marcador y la tarjeta de punto de victoria de la misión “Las guardias de piratas”.

- Al principio de la partida cada jugador coloca una de sus fichas de puntuación en la casilla de salida del marcador de misión.
- A partir de entonces, cada vez que el jugador cumpla con el objetivo de la misión avanzará su ficha de puntuación una casilla.
- Si la ficha de puntuación avanza hasta una casilla en la que ya se encuentra la ficha de otro jugador, deberá colocarse encima de esa ficha.
- Un jugador cuenta siempre con el número de puntos de victoria que aparecen junto a su ficha de puntuación. En la imagen anterior el jugador rojo y blanco tienen cada uno 1 punto de victoria, mientras que el jugador naranja y el azul tienen 2 puntos. El jugador cuya ficha esté más avanzada consigue además la tarjeta de punto de victoria de la misión. Esta tarjeta vale por 1 punto de victoria.
- En caso de que las fichas de puntuación de varios jugadores compartan la casilla más avanzada, la tarjeta de punto de victoria quedará en posesión de aquél jugador cuya ficha esté situada debajo. En el ejemplo anterior el jugador naranja sería el que tendría la tarjeta.

Además:

- El barco con el cual un jugador ha ahuyentado a un pirata puede moverse después de forma normal.
- Si un jugador no ha logrado ahuyentar a un barco pirata, deberá pagar un tributo si desea mover su barco por una travesía del hexágono ocupado por el pirata (si no lo hace, no puede utilizar esa travesía).

Escenario 2. Incluye la misión “Las guaridas de piratas”

Escenario 2. Las guaridas de piratas

En este escenario a los jugadores se les encomienda la misión de, primero, localizar el río aurífero, que está ocupado por varias guaridas de piratas y, a continuación, conquistar esas guaridas. Para conquistar las guaridas los jugadores deberán construir unidades y enviarlas al río aurífero.

Preparación del tablero

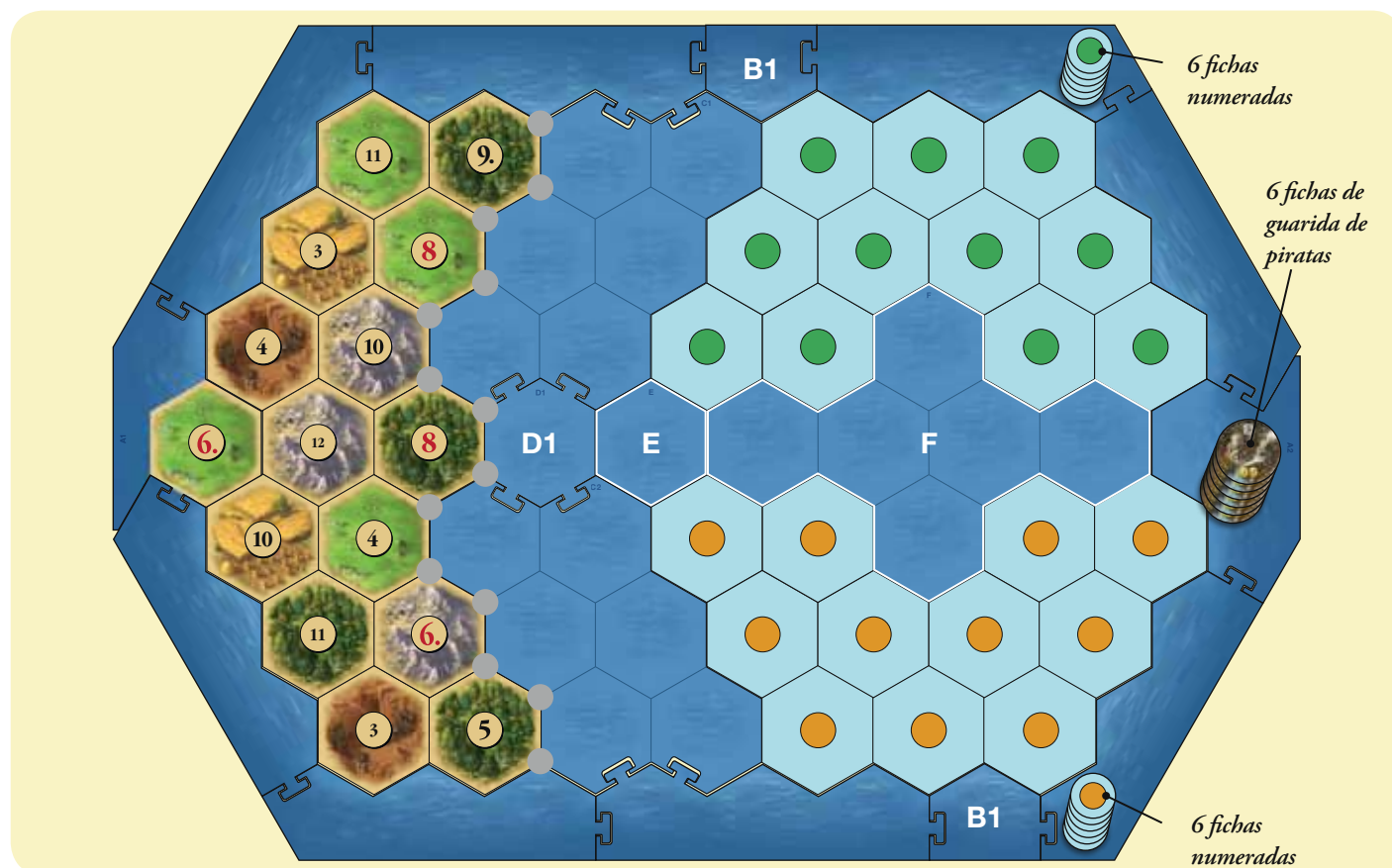
Montaje de la estructura

Las piezas de marco que se utilizaron en el primer escenario se amplían con la pieza B1. El espacio entre el hexágono D1 y la pieza de mar F se cubre con el hexágono de mar E.

Colocación de los hexágonos de terreno y las fichas numeradas en la región de la isla inicial

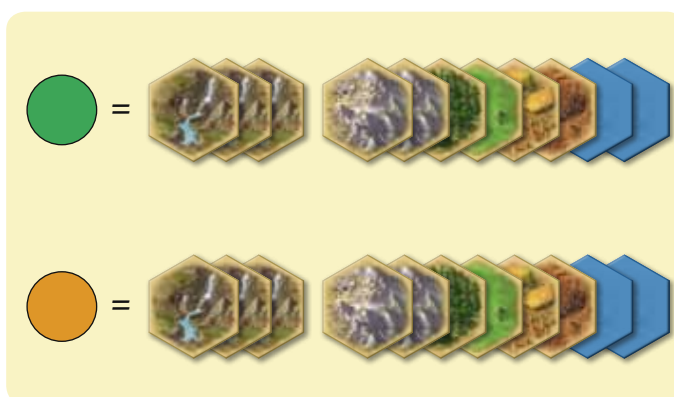
Los hexágonos de terreno y las fichas numeradas del juego básico se disponen en la región de la isla inicial tal como se muestra en la imagen inferior.

Consejo: cuando juegues a este escenario por segunda vez puedes optar, si lo deseas, por mezclar los hexágonos de terreno y colocarlos al azar en la isla inicial. Sin embargo la posición de las fichas numeradas no debería cambiarse.



Colocación de los hexágonos y las fichas numeradas en las regiones inexploradas

Los tres hexágonos de río aurífero con la marca verde en el dorso de la misión “Las guaridas de piratas” se mezclan sin mirar junto con el resto de hexágonos estándar marcados en verde y se colocan boca abajo en la región inexplorada al norte. Los hexágonos de río aurífero y los hexágonos estándar con la marca naranja se mezclan del mismo modo y se colocan boca abajo en la región al sur. Las fichas numeradas se disponen boca abajo formando dos pilas cerca de las regiones pertinentes, tal como se hacía en el escenario 1.



Preparativos especiales

- Se utilizan las mismas figuras que se emplearon en el escenario 1 y además cada jugador recibe todas las unidades, el barco pirata y una ficha de puntuación de su color.
- Para este escenario también es necesario usar los componentes de la bolsa “Las guaridas de piratas”. El marcador de misión y la tarjeta de punto de victoria correspondientes se colocan cerca del tablero de juego. Cada jugador coloca su ficha de puntuación en la casilla de salida (“S”) del marcador de misión.
- Las 6 fichas de guaridas de piratas se mezclan con su lado numerado boca abajo y se dejan en una pila junto al tablero.
- Cada jugador recibe 2 oros.



Fase de fundación. Fundación libre

Los jugadores, siguiendo el orden habitual descrito en las reglas del juego básico, colocan primero una ciudad portuaria y luego un poblado (ninguno de ellos con carretera) en la región de la isla inicial. La ciudad portuaria debe colocarse en una de las encrucijadas marcadas con un círculo (véase la imagen de la página anterior). Los poblados pueden colocarse en cualquier encrucijada (incluida una de las señaladas con un círculo). Tanto en la fundación del poblado como en la de la ciudad debe aplicarse la regla de distancia entre asentamientos.

El último jugador en haber colocado un poblado pone una carretera junto a su poblado y luego coloca un barco de colonos (barco + figura de colono) en una de las dos o tres travesías marítimas que limitan con su ciudad. Le siguen el resto de jugadores en sentido horario. A continuación empieza la partida con la fase de producción del jugador inicial.

Colocación de las figuras neutrales en una partida para dos jugadores

Después de que ambos jugadores hayan colocado su ciudad portuaria cada jugador, empezando por el inicial, coloca la ciudad portuaria de uno de los colores neutrales que no haya sido elegido. En cuanto éstas han sido colocadas, empezando por el segundo jugador y siguiendo por el inicial, cada jugador coloca un poblado de un color neutral.

Misión “Las guaridas de piratas”

Descubrir una guarida de piratas

Cuando un jugador descubre un hexágono de río aurífero con una guarida de piratas (A) recibe 2 oros por el descubrimiento. A continuación toma una ficha de guarida pirata de la pila (B) y la coloca (sin darle la vuelta) en el lugar correspondiente del hexágono (C).

Importante: mientras haya una guarida de piratas en un hexágono no se puede construir ninguna carretera en uno de sus caminos ni ningún poblado en una de sus encrucijadas.

Conquistar una guarida de piratas

Desembarcar unidades

Si un barco cargado con una o dos unidades está junto a una encrucijada de un hexágono de río aurífero con una guarida pirata, se pueden desembarcar las unidades, que en esta misión actúan como guerreros, y colocarlas en la ficha de la guarida. Como máximo puede haber tres unidades en una guarida pirata. **Importante:** no está permitido desembarcar una unidad en un hexágono de terreno normal o en un hexágono de río aurífero que no contenga una guarida pirata.

La conquista

En cuanto se han desembarcado tres unidades en una guarida pirata, esa guarida se considera conquistada. Los efectos de la conquista que se describen a continuación tienen lugar **después** de que el jugador haya concluido su fase de movimiento (es decir, después de haber movido todos sus barcos). Cada jugador que haya participado en la conquista recibe como recompensa 2 oros. Además, cada jugador participante puede avanzar 1 casilla con su ficha de puntuación en el marcador de misión, empezando por el jugador que está jugando su turno y siguiendo con el resto de jugadores en sentido horario.

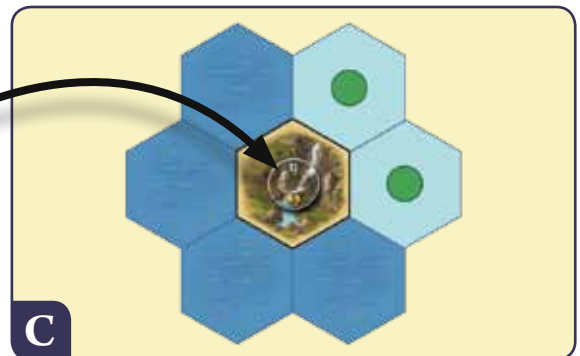
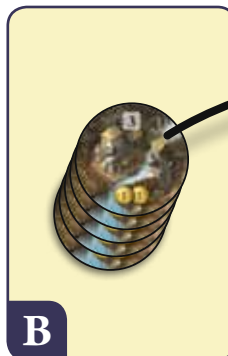
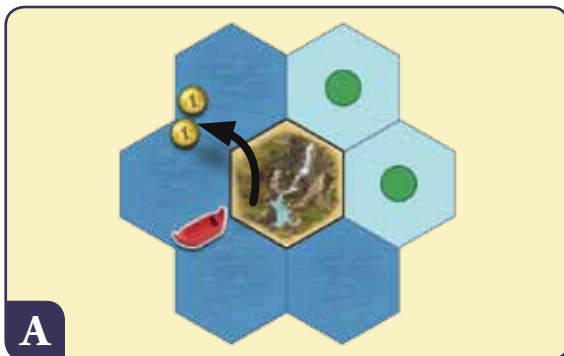
Determinar el héroe

Cada jugador tira un dado y le suma la cantidad de unidades propias que tuviera en la guarida. El jugador que obtenga la cifra más alta puede avanzar una casilla adicional en el marcador de misión, pero también debe retirar una de sus unidades participantes y devolverla a su reserva. En caso de empate gana el jugador que más unidades haya desembarcado. Si siguiera existiendo un empate, todos los jugadores que hayan empatado vuelven a tirar el dado. Si un jugador ha conquistado él solo una guarida de piratas, avanza de forma automática una casilla adicional con su ficha de puntuación (y, de igual modo, debe retirar luego una de sus unidades).

Después de la conquista

Girar la ficha de guarida

Para indicar que una guarida de piratas ha sido conquistada se le da la vuelta a la ficha de guarida para que muestre su lado numerado. Las unidades que queden se apartan y se dejan junto a la ficha descubierta. En turnos posteriores estas unidades pueden ser recogidas con barcos por sus respectivos propietarios.



Construcción y producción en un río aurífero

En un hexágono de río aurífero que haya sido liberado los jugadores podrán construir carreteras (en los caminos) o poblados y ciudades (en las encrucijadas) siempre y cuando éstos no limiten con un hexágono adyacente inexplorado o con una guarida de piratas que no haya sido conquistada. Si en la fase de producción el resultado de los dados coincide con el número de un hexágono de río aurífero, cada jugador que tenga un poblado o ciudad portuaria en ese hexágono recibe 2oros.

Fin de la partida

El jugador que llegue a 12 puntos de victoria durante su turno gana la partida.

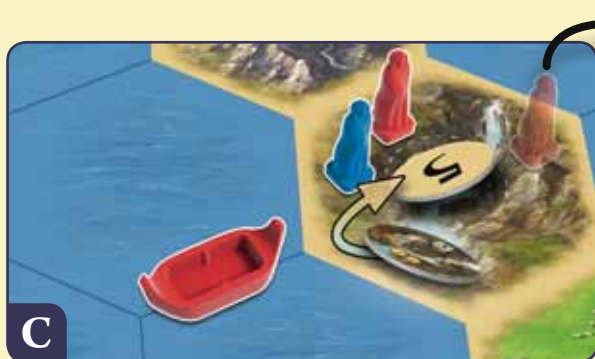
Ejemplo de conquista de una guarida de piratas



El jugador rojo tiene a uno de sus barcos, cargado con dos unidades, junto a la encrucijada de un hexágono de río aurífero. El hexágono del río está ocupado por una guarida de piratas (A).



El jugador rojo desembarca ambas unidades en la guarida pirata (B). Junto con la unidad del jugador azul ya hay tres unidades en la guarida; la guarida ha sido conquistada.



La conquista se resuelve al final del turno del jugador rojo. Se gira la ficha de la guarida para que muestre su lado numerado y tanto el jugador rojo como el jugador azul avanzan su ficha de puntuación una casilla en el marcador de misión. Luego se determina quién ha sido el héroe: el jugador rojo obtiene un "5" con el dado y el azul obtiene un "6". Tras sumar las unidades de cada uno empatan a 7. Como el jugador rojo tiene más unidades gana el duelo de dados. El jugador rojo avanza con su ficha de puntuación una casilla más en el marcador de misión pero también tiene que devolver una de sus unidades a la reserva (C).



En turnos posteriores el jugador azul y después el rojo recogen a sus unidades con un barco (D).

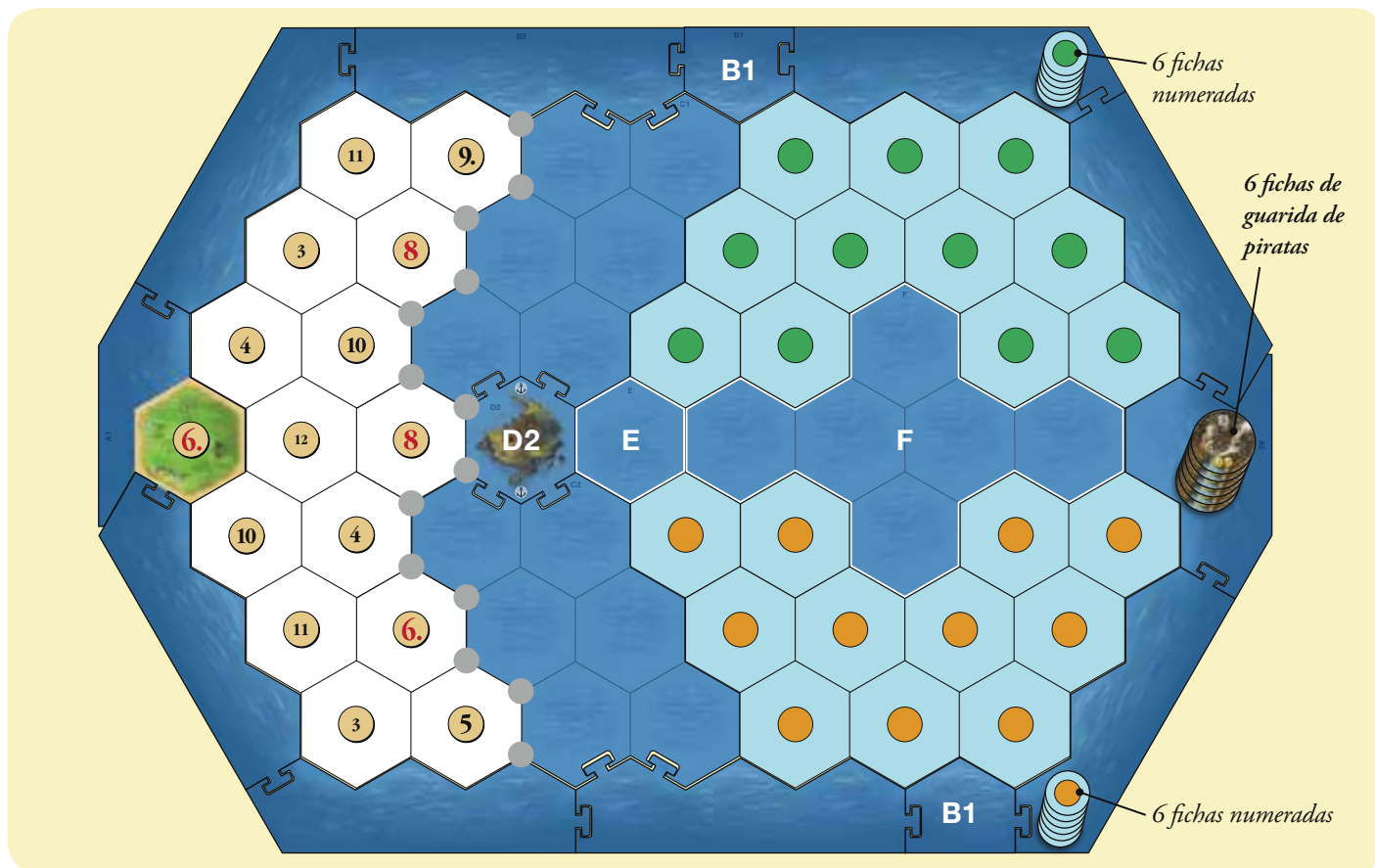
Escenario 3. Pescado para Catán

En este escenario se utilizan los componentes de las misiones “Las guaridas de piratas” y “Pescado para Catán”.

Preparación del tablero

Montaje de la estructura

La estructura se monta como en el escenario 2 con un solo cambio: el hexágono de mar D1 se sustituye por el hexágono D2, el **Consejo de Catán**. El hexágono del Consejo de Catán se considera un hexágono de mar, de modo que no se pueden construir carreteras en sus bordes ni poblados en sus encrucijadas. Como limita con la isla inicial no puede colocarse un barco pirata en él.

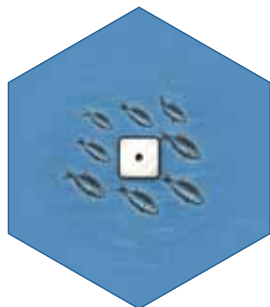


Colocación de los hexágonos y las fichas numeradas en la región de la isla inicial

Se mezclan los hexágonos seleccionados del juego básico y se distribuyen al azar en la región de la isla inicial de modo que el terreno quede visible. Luego se colocan las fichas numeradas tal como se indica en la imagen.

Colocación de los hexágonos en las regiones inexploradas

Se retiran los dos hexágonos de mar de los hexágonos de terreno con la marca verde. A continuación se mezclan sin mirar los seis hexágonos restantes con dos hexágonos verdes de peces elegidos al azar y con los tres hexágonos verdes de río aurífero y se colocan boca abajo en la región inexplorada al norte.

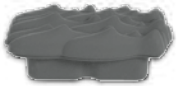


Se retiran los dos hexágonos de mar de los hexágonos de terreno naranjas. Luego se mezclan sin mirar los seis hexágonos restantes con los tres hexágonos naranjas de peces y con dos hexágonos naranjas de río aurífero elegidos al azar y se dejan boca abajo en la región inexplorada al sur.

El hexágono verde de peces y el hexágono naranja de río aurífero que han sobrado se devuelven, sin mirarlos, a su correspondiente bolsa.

Preparación de la partida

- Se utilizan las mismas figuras que se emplearon en el escenario 2. Además cada jugador recibe una ficha de puntuación más de su color.
- Para este escenario también son necesarios los componentes de las bolsas “Las guaridas de piratas” y “Pescado para Catán”. Los marcadores de misión de “Las guaridas de piratas” y “Pescado para Catán”, así como las tarjetas de punto de victoria correspondientes se dejan junto al tablero. Cada jugador coloca una de sus fichas de puntuación en la casilla de salida (“S”) de cada marcador.
- Las 6 fichas de guarida de piratas se mezclan con el número boca abajo y se dejan formando una pila cerca del tablero.
- Los 6 bancos de peces se disponen junto al tablero.



- Cada jugador recibe 2oros.



Fase de fundación

Tal como se describe en el escenario 2.

Misión 1 “Las guaridas de piratas”

Tal como se describe en el escenario 2.

Misión 2 “Pescado para Catán”

El Consejo de Catán ha enviado a los jugadores a una región donde abunda la pesca para garantizar el suministro de comida para la población. Los jugadores deberán intentar pescar tanto como puedan y traer el pescado hasta los puertos del Consejo de Catán.

Descubrir un hexágono de peces

Los hexágonos de mar con la ilustración de unos peces (hexágonos de peces) están marcados con números del 1 al 6. Si un jugador descubre un hexágono de peces recibe inmediatamente 2oros.

Colocar un nuevo banco de peces

Cada jugador puede, en cualquier momento de la fase de movimiento de su turno, tirar un dado para determinar si aparece un banco de peces. La única restricción es que un jugador no puede interrumpir el movimiento de uno de sus barcos para lanzar el dado. Dicho de otro modo, el movimiento de un barco debe haber finalizado por completo o no haber empezado todavía para poder tirar el dado para un banco de peces.

La tirada se realiza con un solo dado. Si el resultado coincide con el número de uno de los hexágonos de peces descubiertos, el jugador toma un banco de peces de la reserva y lo coloca en ese hexágono. Sin embargo no se podrá colocar el banco de peces si ese hexágono

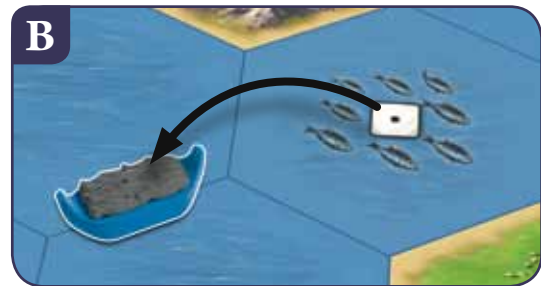
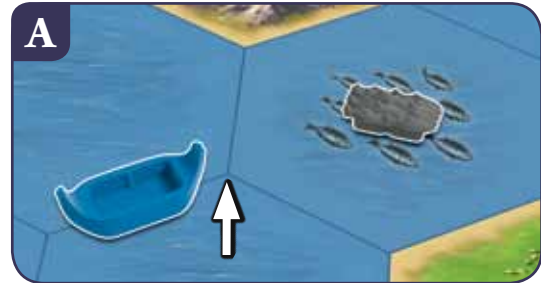
- ya tuviera un banco de peces o bien;
- estuviera ocupado por un barco pirata.

En este caso no se colocaría ningún banco de peces.

Si el resultado corresponde a un hexágono de peces que aún no ha sido descubierto, tampoco se coloca ningún banco de peces nuevo. Si se hubiera agotado la reserva de bancos de peces (ya no quedan figuras de bancos de peces), no se puede tirar el dado para colocar uno nuevo.

Pescar un banco de peces

Un jugador puede pescar un banco de peces si dispone de un barco vacío junto a una encrucijada de un hexágono con un banco de peces (A) o si está en una travesía marítima que bordee dicho hexágono. El jugador recoge el banco de peces del hexágono y lo coloca en su barco (B). Dado que un banco de peces ocupa dos espacios, el barco no puede estar cargado con más figuras. Si un barco ha llegado hasta un banco de peces y lo ha pescado (cargado), puede seguir moviéndose luego si todavía le quedan puntos de movimiento.



Descargar un banco de peces

El Consejo de Catán cuenta en una pequeña isla con una base que dispone de dos puertos (representados por un círculo blanco con un ancla) para descarga. Si un barco cargado con un banco de peces está junto a unos de estos puertos, puede descargarlo. El banco de peces se devuelve a la reserva y a continuación el jugador avanza su ficha de puntuación una casilla en el marcador de la misión “Pescado para Catán”.

Después de pescar o de descargar un banco de peces un barco puede seguir desplazándose si todavía le quedan puntos de movimiento.

Los piratas ahuyentan a los peces

Si un barco pirata se coloca en un hexágono de peces que contiene un banco de peces, el banco de peces se devuelve a la reserva.

Fin de la partida

El jugador que llegue a 15 puntos de victoria durante su turno gana la partida.

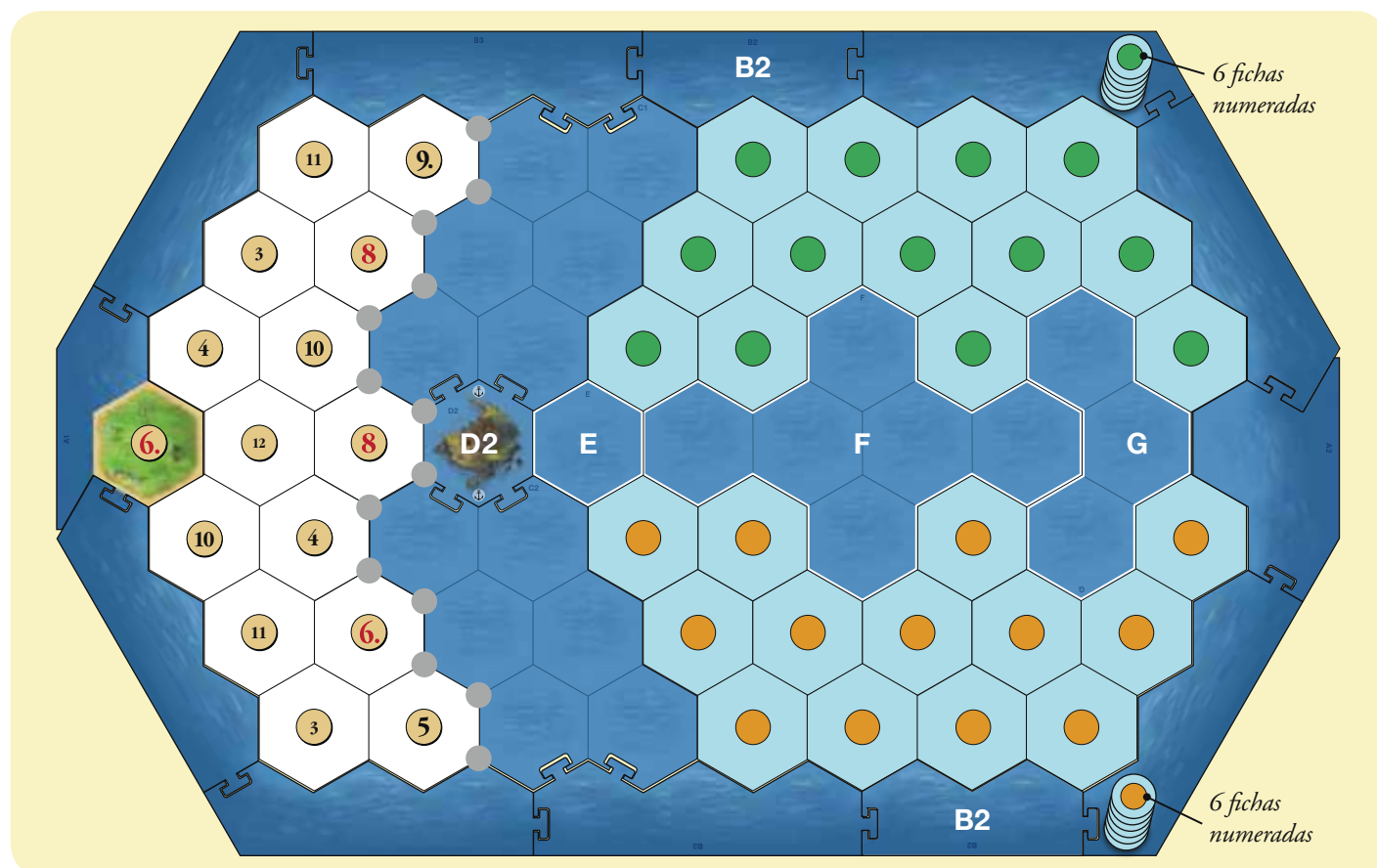
Escenario 4. Especies para Catán

En este escenario se utilizan los componentes de las misiones “Pescado para Catán” y “Especias para Catán”.

Preparación del tablero

Montaje de la estructura

Las piezas de marco del escenario 1 se amplían, en vez de con B1, con la pieza de marco B2. El espacio entre el hexágono D2 y la pieza de mar F se cubre con el hexágono de mar E. La pieza de mar G se coloca tal como se muestra, a la derecha de la pieza F.



Colocación de los hexágonos y las fichas numeradas en la región de la isla inicial

Tal como se describe en el escenario 3.

Colocación de los hexágonos en las regiones inexploradas

Se retira un hexágono de mar de los hexágonos estándar con la marca verde en el dorso. Los siete hexágonos restantes se mezclan sin mirar junto con los tres hexágonos verdes de peces y los tres hexágonos verdes de especias y se colocan boca abajo en la región inexplorada situada al norte.



A continuación se retira un hexágono de mar de los hexágonos estándar con la marca naranja. Los siete hexágonos restantes se mezclan sin mirar junto con los tres hexágonos naranjas de peces y los tres hexágonos naranjas de especias y se colocan boca abajo en la región inexplorada situada al sur.

Preparación de la partida

- Se utilizan las mismas figuras que se emplearon en el escenario 3.
- Además, para este escenario también son necesarios los componentes de las bolsas “Especias para Catán” y “Pescado para Catán”. Los marcadores de misión “Especias para Catán” y “Pescado para Catán” así como las tarjetas de punto de victoria correspondientes se sitúan junto al tablero. Cada jugador coloca una de sus fichas de puntuación en la casilla de salida “S” de cada uno de los marcadores de misión.
- Se disponen los 24 sacos de especias junto al tablero.
- Se disponen los 6 bancos de peces junto al tablero.
- Cada jugador recibe 2oros.

Fase de fundación

Se puede fundar libremente, tal como se describe en el escenario 3.

Misión 1. “Pescado para Catán”

Tal como se describe en el escenario 3.

Misión 2. “Especias para Catán”

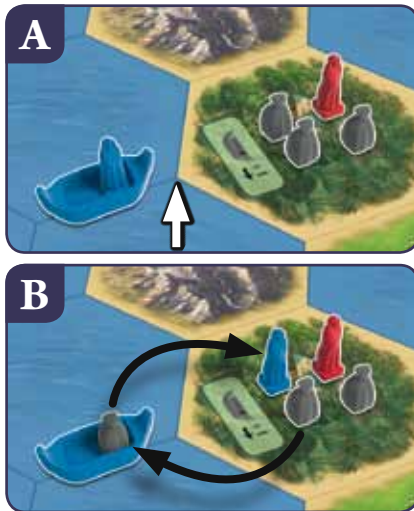
En esta misión las unidades asumen la función de mercaderes. Con los barcos llegarán a las aldeas de las islas de las especias y así podrán trabar amistad con los nativos y comerciar con las valiosas especias. Las especias deben traerse con barco hasta uno de los puertos (anclas) del Consejo de Catán.

Descubrir un hexágono de especias

Si un jugador descubre con uno de sus barcos un hexágono de especias recibe 2oros. A continuación coloca en la aldea de ese hexágono tantos sacos de especias de la reserva como jugadores haya en la partida.

Desembarcar una unidad y cargar un saco de especias

Si un barco cargado con una unidad está junto a un hexágono de especias (A), se puede desembarcar esa unidad en la aldea de dicho hexágono. A cambio se carga el barco con un saco de especias (B). Además el jugador recibe a partir de entonces una ventaja permanente para toda la partida (véase la columna de la derecha).



Descargar los sacos de especias

Si un barco cargado con uno o dos sacos de especias está junto a uno de los puertos del Consejo de Catán, se pueden descargar los sacos. Los sacos descargados se devuelven a la reserva y a continuación el jugador avanza su ficha de puntuación en el marcador “Especias para Catán” 1 casilla por cada saco entregado.

Reglas adicionales

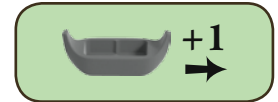
- Cada jugador sólo puede desembarcar una unidad en cada hexágono de especias, de modo que sólo puede conseguir un saco de especias de cada hexágono.
- Una unidad desembarcada ya no puede abandonar el hexágono de especias. Es decir, ya no puede volver a cargarse en un barco.
- Si un jugador tiene una unidad en la aldea de un hexágono de especias, puede construir una carretera en uno de sus caminos o un poblado en una de sus encrucijadas.
- Después de cargar o descargar un saco de especias un barco puede seguir desplazándose si todavía no ha utilizado todos sus puntos de movimiento.

Ventajas que aportan los hexágonos de especias

Si un jugador desembarca una unidad en un hexágono de especias, habrá entablado amistad con los habitantes de la aldea y podrá utilizar a partir de entonces la ventaja que se indica en el hexágono, incluido ese mismo turno.

1. A toda vela (2)

Los habitantes de dos aldeas son unos experimentados navegantes que conocen muy bien estos mares y ayudan a los jugadores a desplazarse más deprisa con sus barcos.



La ventaja “A toda vela” aumenta **inmediatamente** la cantidad de puntos de movimiento para todos los barcos de un jugador en 1. De este modo los barcos del jugador pueden recorrer 5 travesías marítimas en vez de 4. Si un jugador ha entablado amistad con las dos aldeas que confieren la ventaja “A toda vela”, en cada turno dispondrá para cada uno de sus barcos de 6 puntos de movimiento. Si el jugador se gasta además 1 lana para uno de sus barcos, podría llegar a la máxima velocidad posible de 8 puntos de movimiento.

2. Bonificación contra piratas (2)

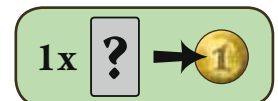
Los habitantes de dos aldeas están acostumbrados a luchar contra los piratas y aumentan las probabilidades de que el jugador tenga éxito a la hora de ahuyentar un barco pirata.



Una aldea muestra un dado con el número “5” y otra un dado con el número “4”. Si un jugador traba amistad con una de estas aldeas no sólo va a expulsar el barco pirata con un resultado de “6”, sino también con el resultado que aparece en la aldea. Si ha entablado amistad con ambas aldeas podrá ahuyentar a un barco pirata con un resultado de 4, 5 ó 6.

3. Comercio de oro (2)

Los habitantes de dos aldeas son unos avezados mercaderes y compran materias primas a cambio de oro.



Si un jugador ha trabado amistad con una de estas dos aldeas, una vez durante su fase de construcción y comercio puede entregar una materia prima a cambio de 1 oro. Si ha trabado amistad con ambas aldeas, puede entregar materia prima a cambio de oro dos veces durante su fase de comercio y construcción.

Fin de la partida

El jugador que llegue a 15 puntos de victoria durante su turno gana la partida.

Los colonos de Europa

Descubre
la Europa
de las rutas
comerciales
de la mano
de Catán



Preparación del tablero

Las piezas de marco que se empleaban en el escenario 1 se amplían con las piezas B1 y B2. El espacio entre el hexágono D2 y la pieza de mar F se cubre con el hexágono de mar E. La pieza de mar G se coloca a la derecha de la pieza F, tal como se indica en la imagen. El espacio entre la pieza G y el marco se cubre con un hexágono de mar sacado de los hexágonos estándar (naranja).



Uno de los hexágonos de mar de los hexágonos estándar naranjas ya está colocado. Los 7 hexágonos restantes se mezclan sin mirar junto con los tres hexágonos naranjas de las misiones “Pescado para Catán”, “Especias para Catán” y “Las guardias de piratas” y se colocan boca abajo en la región inexplorada al sur.

- Se utilizan las mismas figuras que se emplearon en el escenario 3. Además cada jugador recibe una tercera ficha de puntuación.
- Para este escenario también es necesario el contenido de las bolsas “Especias para Catán”, “Las guaridas de piratas” y “Pescado para Catán”.
- Los tres marcadores de misión así como las tarjetas de punto de victoria correspondientes se dejan junto al tablero. Cada jugador

- Los 24 sacos de especias se dejan junto al tablero.
- Los 6 bancos de peces se dejan junto al tablero.
- Las 6 fichas de guarida de piratas se mezclan con el número boca abajo y se dejan formando una pila junto al tablero.
- Cada jugador recibe 2 oros.

El jugador que llegue a 17 puntos de victoria durante su turno gana la partida.

Glosario

Bancos de peces

Colocar un nuevo banco de peces	página 16
Descargar un banco de peces.....	página 16
Descubrir un hexágono de peces.....	página 16
Pescar un banco de peces.....	página 16

Barco pirata

Ahuyentar a un barco pirata.....	página 10
Colocar el barco pirata. Robar materia prima.....	página 10
Colocar el primer barco pirata.....	página 9
Los piratas ahuyentan a los peces	página 16
Obtener un “7”. Colocar el barco pirata	página 10
Pagar un tributo al pirata.....	página 10

Barcos

Cargar y descargar barcos	páginas 7, 8 y 9
Construir barcos.....	página 7
Descubrir con un barco.....	página 7
Mover barcos.....	página 7

Ciudad portuaria.....

página 8

Colonos

Cargar un colono	página 8
Construir un colono.....	página 8
Fundar un poblado con un barco de colonos	página 8

Construir

Barco.....	página 7
Ciudad portuaria.....	página 8
Colono.....	página 8
Poblado	página 8
Unidad.....	página 9

Descubrir

Al descubrir finaliza el movimiento de un barco	página 7
Descubrir un hexágono de especias	página 18
Descubrir un hexágono de peces	página 16
Descubrir una guarida de piratas.....	página 13
Recompensa por descubrir	página 7

Escenarios

Escenario 1. Escenario de introducción “¡Tierra a la vista!”	página 4
Escenario 2. Las guaridas de piratas	página 12
Escenario 3. Pescado para Catán	página 15
Escenario 4. Especies para Catán	página 17
Escenario 5. Piratas y exploradores	página 19

Especies

Cargar un saco de especias.....	página 18
Descubrir un hexágono de especias	página 18
Desembarcar una unidad y cargar un saco de especias	página 18
Reglas adicionales.....	página 18

Fase de fundación

Fundación libre	página 13
-----------------------	-----------

Guaridas de piratas

Conquistar una guarida de piratas.....	página 13
Descubrir una guarida de piratas.....	página 13
Después de la conquista	página 13
Determinar el héroe	página 13
Producción de oro en los hexágonos de río aurífero	página 14

Hexágonos de especias, ventajas.....	página 18
A toda vela	página 18
Bonificación contra piratas.....	página 18
Comercio de oro	página 18

Isla inicial

Colocación de la isla inicial	páginas 5, 12, 15 y 17
Fase de fundación	página 6

Materias primas

Cambiar	página 6
Comprar	página 6

Misiones

Misión “Especies para Catán”	página 17
Misión “Las guaridas de piratas”	página 12
Misión “Pescado para Catán”	página 15
Reglas generales de las misiones.....	página 11

Mover

Barco.....	página 7
Barco de colonos	página 8
Barco pirata.....	páginas 9 y 10
Unidad.....	página 9

Oro

Comercio de oro	página 18
Comprar materias primas con oro.....	página 6
Oro de compensación (fase de producción)	página 6
Producción de oro en los hexágonos de río aurífero	página 14
Recompensa por descubrir	páginas 7, 13, 16 y 18

Regiones inexploradas

Colocar hexágonos de especias	página 17
Colocar hexágonos de peces	página 15
Colocar hexágonos de río aurífero	página 12
Colocar hexágonos estándar	página 5

Transferir la carga

Transferir la carga entre dos barcos.....	página 9
Transferir la carga entre un barco y una ciudad portuaria.....	página 9

Turno de juego

Cambios 3:1.....	página 6
Fase de comercio y construcción	página 6
Fase de movimiento	páginas 6 y 7
Fase de producción	página 6

Unidades

Construir y cargar unidades	página 9
Movimiento de las unidades.....	página 9

CRÉDITOS

Autor: Klaus Teuber, catan.com
Licenciatario: Catan GmbH © 2013
Diseño gráfico: Michaela Kienle / Fine Tuning
Ilustraciones: Michael Menzel
Diseño de las figuras: Andreas Klobner
Redacción: TM-Spiele y Sebastian Rapp

© 2013 Franckh-KOSMOS Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
Todos los derechos reservados
FABRICADO EN ALEMANIA

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Producción editorial: Xavi Garriga y Joaquim Dorca
Adaptación Gráfica: Antonio Catalán y Bascu
Traducción: Oriol Garcia

El autor y la editorial desean dar las gracias a las siguientes personas que han probado el juego y las reglas: Stefan Wiewiora, Stefanie Dohmen, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn, Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren y Christoph Rother.