

CATAN

El juego de Cartas

Para 2 a 4 jugadores a partir de 8 años.

Diseñado por Klaus Teuber



COMPONENTES

- 67 cartas de materia prima: 11 de arcilla, 11 de madera, 16 de mineral, 15 de lana y 14 de cereales.
- 42 cartas de construcción: 9 cartas de carretera, 15 cartas de poblado (ciudad al dorso), 5 cartas de caballero, 9 cartas de ampliación de ciudad y 4 tablas de costes de construcción.
- 1 carta de destino.

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores tratan de usar de la mejor manera posible sus materias primas para construir poblados, ciudades, ampliaciones de ciudad, caballeros y carreteras, para con ello conseguir puntos de victoria. Mientras que los poblados, las ciudades y las ampliaciones que construyes nante te las puede quitar, las carreteras y los caballeros pueden cambiar de propietario. La construcción de las ampliaciones de ciudad es lo que acostumbra a decidir la partida, porque aportan puntos de victoria adicionales y ventajas permanentes.

El primer jugador que consiga llegar a 10 puntos de victoria con las cartas que tenga sobre la mesa gana la partida.



Punto de victoria

PREPARATIVOS

Las cartas de construcción

Las cartas de construcción (carretera, poblado/ciudad, caballero y ampliación de ciudad) se separan por tipos y se colocan en 4 pilas separadas, una al lado de la otra, en el centro de la mesa. En las partidas de 2 ó 3 jugadores algunas cartas se deben retirar.



Partida de 2 jugadores: Se retiran todas las cartas que tienen en la esquina inferior derecha símbolos con 3 y 4 jugadores.



Partida de 3 jugadores: Se retiran todas las cartas que tienen símbolos con 4 jugadores.

En una partida de 4 jugadores se juega con todas las cartas de construcción.

- Las cartas de poblado/ciudad se deben colocar en la pila con el lado de "poblado" hacia arriba. Antes de empezar la partida se mezclan las cartas de la pila.
- Las cartas de caballero y de carretera tienen un lado A en el que se describe una ventaja, y un lado B en la que aparece 1 punto de victoria. Estas cartas se deben colocar en las pilas con el lado A hacia arriba.
- Las cartas de ampliación de ciudad se colocan con el anverso hacia arriba.

Las cartas de materia prima y el mercado:

- Se mezclan las cartas de materia prima y se colocan boca abajo formando una pila de la que se robará durante la partida. De esta pila se roban 5 cartas y se colocan boca arriba. Estas cartas son el mercado.
- Cada jugador roba 3 cartas de materia prima de la pila. Las cartas de materia prima se mantienen ocultas en la mano.

Disposición de las cartas de materia prima y de construcción:



La carta de destino se usa en las partidas de 3 y 4 jugadores. Se coloca con el lado con las flechas blancas hacia arriba, junto a la pila de descartes. **Atención:** En las partidas de 2 jugadores esta carta no se usa.

Importante: La dirección indicada por la flecha no determina el orden de juego. La función de esta carta se explica más adelante, en la sección "Cambio de propietario de carreteras y caballeros".



La carta de destino

Disposición inicial: Para empezar la partida cada jugador toma un poblado y una carretera y los coloca delante de él. La carretera se coloca con el lado A hacia arriba. Cada jugador recibe también una tabla de costes de construcción y la coloca delante de él. De esta forma, cada jugador empieza la partida teniendo ya 1 punto de victoria.

DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza a jugar el jugador de más edad. Durante su turno, un jugador puede hacer, en el orden indicado, lo siguiente:

1. Comerciar una o más cartas de materia prima: con el mercado, con otro jugador o con la pila de cartas.
2. "Construir" una o más cartas de construcción: el jugador coloca la carta de construcción delante de él y paga las materias primas indicadas en la tabla de costes de construcción.
3. Robar cartas de materia prima.

A continuación es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, independientemente de la dirección indicada por la carta de destino. Si durante el transcurso de la partida se agota la pila de cartas de materia prima, se mezcla la pila de descartes y se forma con ella una nueva pila de cartas.

1. Comerciar una o más cartas de materia prima

Un jugador puede, al principio de su turno, comerciar cartas de materia prima. La cantidad máxima de cartas que puede comerciar depende de cuántas carreteras tenga con el lado A hacia arriba delante de él, las carreteras que tenga con el lado B hacia arriba no cuentan.

- Si un jugador no tiene ninguna carretera delante de él: sólo podrá comerciar 1 carta con la pila de cartas.
- Si un jugador tiene una o más carreteras con el lado A hacia arriba delante de él: por cada una de estas carreteras el jugador puede comerciar una carta de su mano con la pila de cartas, con el mercado o con otro jugador.

En la imagen de la derecha, el jugador tiene 3 carreteras delante de él, y 2 de ellas tienen hacia arriba su lado A. Por tanto, el jugador puede comerciar 2 cartas de materia prima.



Comerciar con la pila de cartas: El jugador coloca en la pila de descartes como máximo tantas cartas de materia prima como carreteras con el lado A hacia arriba tenga delante de él. A continuación, roba de la pila de cartas tantas cartas como haya descartado.

Comerciar con el mercado: El jugador toma del mercado como máximo tantas cartas de materia prima como carreteras con el lado A hacia arriba tenga delante de él. A continuación, devuelve al mercado tantas cartas como haya tomado.

Comerciar con otro jugador: El jugador roba al azar de la mano oculta de un jugador a su elección como máximo tantas cartas de materia prima como carreteras con el lado A hacia arriba tenga delante de él.

A continuación, le devuelve tantas cartas como le haya robado. Por supuesto, le puede devolver cartas que le acabe de robar.

Importante: Si un jugador comercia 2 o más cartas de materia prima, puede usar para cada carta un tipo de comercio diferente. Por ejemplo, si tiene 3 carreteras con el lado A hacia arriba delante de él, podría comerciar una carta con el mercado, una carta con otro jugador y una carta con otro jugador diferente al anterior.

A tener en cuenta: Un jugador que haya construido la ampliación de ciudad "biblioteca" puede, una vez durante su fase de comercio, elegir una carta de la mano descubierta de un jugador en lugar de robarla al azar de la mano oculta. Si quiere comerciar una segunda carta con el mismo jugador, la tendrá que robar al azar de la mano oculta. El jugador puede, por supuesto, mezclar sus cartas antes de comerciar por segunda vez.

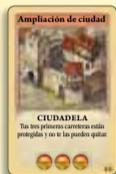
2. "Construir" una o más cartas de construcción



Poblado: Un poblado vale 1 punto de victoria. Construir un poblado cuesta 1 carta de madera, 1 de arcilla, 1 de cereales y 1 de lana. El jugador paga el coste de construcción descartando las cartas de materia prima a la pila de descartes. A continuación, toma una carta de poblado del centro de la mesa y la coloca delante de él. Si ya no queda ningún poblado en el centro de la mesa, no se puede construir un nuevo poblado. Las cartas de poblado se colocan una junto a la otra. Cuando un jugador construye un poblado, **puede** dar la vuelta a la carta de destino para que el otro lado quede boca arriba.



Ciudad: Una ciudad vale 2 puntos de victoria. Construir una ciudad cuesta 2 cartas de cereales y 3 de mineral. Cuando un jugador construye una ciudad, le da la vuelta a una de sus cartas de poblado para que el lado con la ciudad quede boca arriba. A continuación, lee en voz alta el evento de la ciudad y todos los jugadores deben seguir lo que indique. Si el evento es el "Asalto del ladrón" también se **debe** dar la vuelta a la carta de destino. Un jugador que no tenga delante de él ninguna carta de poblado, no puede construir una ciudad.



Importante: Los jugadores no pueden mirar el lado con la ciudad de las cartas de poblado hasta que construyan la ciudad.

Ampliación de ciudad: Una ampliación de ciudad puede valer 3 ó 4 puntos de victoria dependiendo de la carta. Construir una ampliación de ciudad cuesta 3 cartas de lana y 1 de mineral. Cuando un jugador quiere construir una ampliación de ciudad, primero paga el coste de construcción, y después elige una carta de la pila de cartas de ampliación y la coloca encima de una de sus cartas de ciudad. Los puntos de victoria de la ciudad que queda cubierta ya no cuentan. Cada ampliación de ciudad ofrece una ventaja permanente en concreto, que está descrita en la carta correspondiente y que se empieza a aplicar desde el mismo momento de su construcción. Un jugador no puede construir dos veces la misma ampliación de ciudad. No se permite, por ejemplo, que un jugador construya 2 iglesias. Un jugador que no tenga delante de él ninguna ciudad, no puede construir una ampliación de ciudad.



Carretera: Construir una carretera cuesta 1 carta de madera y 1 de arcilla. Las carreteras se colocan solapadas una encima de la otra, de tal forma que sus textos y puntos de victoria queden a la vista. La primera carta de carretera construida por un jugador se debe colocar con el lado A hacia arriba. La siguiente carta se debe colocar con el lado B hacia arriba, y las siguientes cartas se deben ir colocando de tal manera que los lados A y B se vayan alternando.



Caballero: Construir un caballero cuesta 1 carta de cereales, 1 de lana y 1 de mineral. Igual que con las cartas de carretera, las cartas de caballero se colocan de forma que sólo queden a la vista sus textos y sus puntos de victoria. La primera carta de caballero construido por un jugador se debe colocar con el lado A hacia arriba. Las siguientes cartas se deben ir colocando de tal manera que los lados B y A se vayan alternando.

Cambio de propietario de carreteras y caballeros:

- Si un jugador construye una carretera o un caballero y la pila correspondiente del centro de la mesa está agotada, el jugador le quita a otro jugador la carretera o el caballero que tenga más arriba. El jugador al que le quitará la carta será el que esté más cerca **en la dirección indicada por la flecha de la carta de destino**. Si el jugador al que apunta la flecha no tiene ninguna carta de carretera o de caballero, se salta y se pasa al siguiente jugador en la dirección de la flecha, que será el que perderá la carta.
- Si un jugador tiene una iglesia o una ciudadela, su primer caballero y sus tres primeras carreteras están protegidas y no se pueden robar. En el caso de que sólo tenga un caballero o tres o menos carreteras, se salta y se pasa al siguiente jugador.

Más reglas importantes sobre la construcción:

- Al construir, puedes sustituir 1 carta de materia prima que no tengas entregando 3 cartas iguales de otra materia prima, y lo puedes hacer tantas veces como quieras.
- Durante el mismo turno sólo se puede construir una vez cada elemento de construcción. Se permite construir en un mismo turno varios elementos de construcción diferentes. Por ejemplo, en un mismo turno no se pueden construir dos carreteras. Sin embargo, en un mismo turno sí se puede construir una carretera y un caballero.

3. Robar cartas de materia prima

El jugador roba las dos cartas superiores de la pila de cartas. Por cada una de sus cartas de caballero que tenga el lado A hacia arriba, puede robar una carta más.

FIN DE JUEGO

La partida acaba en el turno en que un jugador consiga 10 puntos de victoria o más.

En la ilustración se muestran las cartas con las que un jugador ha ganado la partida. Tiene 2 poblados, ha convertido un poblado en ciudad y ha ampliado una ciudad con una iglesia. Las 2 cartas de caballero y las 4 cartas de carretera le dan otros 3 puntos de victoria más.



PARTIDAS DE 5 Ó 6 JUGADORES

Se puede jugar perfectamente con 5 ó 6 jugadores, utilizando las mismas reglas y sin hacer ningún cambio. Tan sólo se necesita un segundo ejemplar del juego. Las cartas de materia prima del segundo juego se mezclan con las del primero. De las cartas de construcción del segundo juego sólo se utiliza una parte, dependiendo del número de jugadores.

Partida de 5 jugadores: del segundo juego se añaden todas las cartas de construcción que están marcadas con el símbolo de 3 jugadores.

Partida de 6 jugadores: del segundo juego se añaden todas las cartas de construcción que están marcadas con los símbolos de 3 y 4 jugadores

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licenciario: Catan GmbH, www.catan.com
Redacción: TM-Spiele
Ilustraciones: Michael Menzel, www.atelier-krappack.de
Diseño gráfico: Michaela Kienle, www.fine-tuning.de

Pásatelo en grande con Catán, el juego de mesa de éxito mundial



© 2011 Kosmos Verlag
Todos los derechos reservados.
FABRICADO EN ALEMANIA

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