

A

Resumen del juego y montaje del tablero para principiantes

LOS COLONOS DE CATAN



¿Quieres saber ya cómo se juega a "Los colonos de Catán"?

Pues visita mi página web www.profeasy.de

y mira cómo juegan Marlene, Vicky y Siegfried.

Prof. Easy

Para comenzar a jugar, lee primero esta introducción, que te proporcionará rápidamente las nociones básicas del juego. Para que empezar a jugar te sea lo más fácil posible, utilizamos el premiado sistema de reglas de "Los colonos de Catán", que se compone de 3 partes: **A**, **B** y **C**.

- B** En el reverso encontrarás unas breves instrucciones de juego: léelas después de la introducción, y ya podrás empezar a jugar.
- C** Con el "Manual de los Colonos" podrás resolver tus dudas sobre las reglas; allí encontrarás ejemplos y reglas opcionales.

1 Delante de ti tienes la isla de Catán. Está dividida en 19 campos, rodeados por el mar. El objetivo es colonizar la isla.

2 En Catán hay un desierto y cinco tipos diferentes de campo. Cada uno de ellos produce una materia prima diferente:

- Bosque = madera (en las cartas, troncos)
- Pasto = lana (oveja)
- Sembrado = cereales (haz de espigas)
- Cerro = arcilla (ladrillos)
- Montaña = minería (minerales)
- (El desierto no produce nada)

3 Cada jugador comienza el juego con 2 poblados y 2 carreteras. Cada poblado vale 1 punto. El primero que consiga 10 puntos, gana el juego.

4 Para conseguir puntos hay que construir nuevas carreteras y fundar nuevos poblados; también habrá que transformar los poblados en ciudades. Cada ciudad vale 2 puntos. Pero para construir, hacen falta materias primas.

5 ¿Cómo se consiguen las materias primas? Muy fácil: en cada turno se decide qué campos van a producir beneficios, tirando dos dados. Por eso hay una ficha con un número encima de cada campo. Si, por ejemplo, sale un 3 en los dados, todos los campos marcados con un 3 producen beneficios (en la ilustración lo harían el bosque y el sembrado, que producirían, respectivamente, madera y cereales).

6 Los jugadores sólo pueden obtener beneficios de los campos que limitan con uno de sus poblados o ciudades. En nuestro ejemplo, el poblado rojo (A) limita con un sembrado, y el naranja (B) con un bosque. Por eso, si sale un 3 en los dados, el jugador rojo obtendrá cereales, y el naranja, madera.

7 Lo mejor es que un poblado (o una ciudad) limite con todos los campos posibles (máximo 3), para que así consiga diferentes materias primas según indiquen los dados. En nuestro ejemplo, el poblado C limita con 3 campos: bosque, montaña y cerro, mientras que el poblado D, que está en la costa, sólo puede conseguir productos de 2 campos (bosque y sembrado).

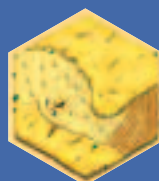
8 Ahora ya eres un buen colono que acumula productos. Pero como no tienes poblados en todas partes, no puedes conseguir algunas de las materias primas. Esto no te conviene, porque para seguir construyendo necesitas combinaciones concretas de materias primas.

9 Por este motivo, tienes que comerciar con los demás jugadores. Haz tu oferta o escucha las ofertas de los demás, y es posible que puedas conseguir las cartas que te faltan para construir un nuevo poblado.

10 Puedes construir un nuevo poblado en cualquier encrucijada que esté libre, siempre que uno de tus carreteras lleve hasta ella y que el poblado más próximo esté por lo menos a dos encrucijadas de distancia.

11 Pero piénsate bien dónde vas a construir tu poblado. Los números de las fichas tienen tamaños diferentes. Eso quiere decir que los números más grandes tienen más probabilidades de salir en los dados. Los números 6 y 8, que son los más grandes y de color rojo, son los que tienen más posibilidades de salir en los dados. Conclusión: cuantas más veces salga un número, más veces conseguirás materias primas del campo que tiene ese número.

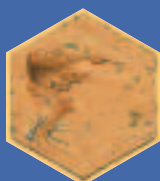
Lee ahora la parte **B**, en el reverso.



Cereales



Sembrado (Haz de espigas)



Arcilla



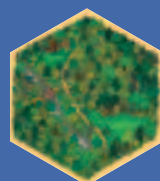
Cerro (Ladrillos)



Minería



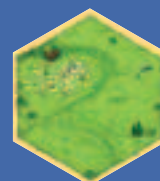
Montaña (Minerales)



Madera



Bosque (Troncos)



Lana



Pasto (Oveja)



Poblado



Carretera



Ciudad

B INSTRUCCIONES DE JUEGO

Esta página contiene toda la información necesaria para jugar. Si necesitas más información durante el juego, la encontrarás junto a la palabra clave correspondiente (→) en el Manual de los Colonos.

Lee primero el resumen del juego que hay en el reverso. Después, lee con atención las instrucciones de juego de esta página. Ahora deberías poder comenzar a jugar. No obstante, se recomienda dedicar una hora a estudiar con calma las reglas antes de jugar por primera vez. En el Manual de los Colonos encontrarás consejos y ejem-

plos explicati, ordenados alfabéticamente por palabras clave. Cada vez que aparezca una flecha (→) después de una palabra, significa que hay más información sobre esa palabra clave en el Manual de los Colonos.

Montaje de la isla

Montaje para principiantes

Aunque hay diferentes formas de montar la isla, para las primeras partidas se recomienda utilizar el montaje para principiantes (→) que figura en el reverso. Con este montaje, las posibilidades de todos los jugadores están equilibradas. Monta el tablero de juego exactamente como se ve en la ilustración. Coloca primero los campos hexagonales; sobre éstos, las fichas numeradas, y alrededor, las 6 piezas que forman el mar. Asegúrate de que los puertos (→) están bien colocados.

Montaje para jugadores avanzados

Es más divertido jugar con un tablero de juego aleatorio. El tablero se monta al azar, poniendo las piezas boca abajo, y es diferente cada vez. Si quieres jugar así (ahora o en el futuro), encontrarás toda la información que necesitas en “Montaje de la isla, aleatorio” (→). También encontrarás consejos útiles en “Fase de fundación” (→) y “Táctica” (→).

Preparación

Montaje para principiantes

- Cada jugador elige un color y recibe 5 poblados (→), 4 ciudades (→) y 15 carreteras (→), ni más ni menos. Cada jugador coloca 2 carreteras y 2 poblados sobre el tablero de juego (ver reverso), y deja los poblados, carreteras y ciudades restantes delante de él. Si sólo hay 3 jugadores, se retiran todas las piezas rojas del juego.
- Cada jugador recibe una carta de “Costes de construcción” (→).
- Las cartas especiales Gran ruta comercial (→) y Gran ejército de caballería (→) se dejan junto al tablero de juego, al igual que los dos dados.
- Las cartas de materia prima (→) se separan por materia y se dejan boca arriba en 5 montones en los compartimentos del portacartas. El portacartas se deja junto al tablero de juego.
- Las cartas de desarrollo (→) se barajan y se dejan boca abajo en el compartimento libre del portacartas.
- Por último, cada jugador recibe de cada poblado marcado con una estrella ★ (ver reverso) las primeras cartas de materia prima (→): por cada campo con el que limite el poblado, coge del montón una carta de la materia prima correspondiente. Por ejemplo, el jugador azul consigue de su poblado de arriba 2 cartas de madera y una de cereales.
- Los jugadores deben mantener las cartas de materia prima ocultas en su mano.

Desarrollo del juego (resumido)

El jugador de más edad comienza. En su turno, el jugador puede hacer varias cosas distintas, siempre siguiendo este orden:

1. Tirar los dados para determinar cuáles son las materias primas (→) que se van a obtener en este turno. El resultado de los dados vale para todos los jugadores.
 2. **Comerciar** (→): intercambiar materias primas, solo o con los otros jugadores.
 3. **Construir** (→): carreteras (→), poblados (→) o ciudades (→), y/o comprar cartas de desarrollo (→).
- **Además**, en cualquier momento de su turno, el jugador puede jugar una de sus cartas de desarrollo (→).

Después, el turno pasa al siguiente jugador por la izquierda, que comienza otra vez desde el punto 1.

Desarrollo del juego (detallado)

1) Obtener materias primas (→)

- El jugador comienza su turno tirando los dos dados: la suma de los resultados determina qué campos van a producir beneficios.
- Cada jugador que tenga un poblado en una encrucijada (→) que limite con uno de estos campos obtiene una carta de materia prima de ese campo.

Ejemplo: ver Obtener materias primas (→).

Si tiene 2 ó 3 poblados que limiten con ese campo, obtiene 1 carta de materia prima por cada uno de los poblados.

2) Comercio (→)

Ahora, el jugador puede intentar comerciar (de cualquiera de las dos formas que se indican) para conseguir las cartas de materia prima que le faltan.

a) Comercio interno (→)

El jugador puede intercambiar cartas de materia prima con todos los demás jugadores. Puede decir qué materias primas necesita y cuáles está dispuesto a ofrecer a cambio. También puede escuchar las ofertas de los demás jugadores y hacer contraofertas.

Importante: sólo se puede comerciar con el jugador al que le toca en ese momento. Los demás jugadores **no pueden comerciar entre ellos**.

b) Comercio marítimo (→)

El jugador, en su turno, también puede comerciar sin hacerlo con ningún otro jugador.

- En principio, siempre puede cambiar 4:1. Para hacerlo, devuelve **cuatro cartas de materia prima iguales** al montón y coge **una carta de la materia prima que quiera**.
- Si ha construido un poblado junto a un puerto (→), puede comerciar de forma **más ventajosa**, a razón de 3:1, o incluso 2:1 en los puertos especiales (los que tienen un símbolo de materia prima).
- Importante:** el intercambio 4:1 siempre es posible, incluso cuando no se tienen poblados junto a los puertos.

3) Construir

¡Por último, en su turno el jugador puede construir y obtener así más puntos (→)!

- Para construir hay que pagar una determinada combinación de cartas de materia prima (ver carta Costes de construcción); a cambio, el jugador coge de su reserva las carreteras, poblados o ciudades correspondientes y los pone sobre el tablero de juego.
- Ningún jugador puede construir más edificios de los que posee, es decir, como máximo 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras.

a) Carretera (→); necesitas arcilla + madera.

- Una carretera nueva siempre tiene que partir de otra de tus **propias** carreteras, poblados o ciudades.
- En cada camino (→) sólo se puede construir 1 carretera.
- En cuanto que un jugador construya una ruta que se componga de, por lo menos, 5 carreteras (las bifurcaciones no cuentan), obtendrá la carta especial Gran ruta comercial (→). Sin embargo, si otro jugador consigue construir otra ruta más larga que la del jugador que posee la carta, se quedará inmediatamente con dicha carta (y por tanto, con los 2 puntos).

b) Poblado (→); necesitas arcilla + madera + lana + cereal

- **Importante:** la “regla de la distancia” (→): sólo se puede construir un poblado en una encrucijada (→), si las tres encrucijadas de alrededor NO están ocupadas por poblados (sean de quien sean).
- El poblado **tiene que** partir de una de tus carreteras, obligatoriamente.
- Por cada poblado, su propietario obtiene materias primas de los campos limítrofes: **1 carta de materia prima** de cada uno, cuando los dados así lo indiquen.
- Cada poblado vale **1 punto**.

c) Ciudad (→); necesitas 3 minerales + 2 cereales.

- ¡Una nueva ciudad sólo se puede formar por la ampliación de un poblado!
- Si un jugador amplía uno de sus poblados a ciudad, retira la pieza del poblado y la pone en su reserva, sustituyéndola por una ciudad.
- Por cada ciudad, el jugador obtiene el doble de materias primas de los campos de alrededor: **2 cartas de materia prima** cada vez, cuando los dados así lo indiquen.
- Cada ciudad vale **2 puntos**.

d) Comprar cartas de desarrollo (→); necesitas mineral + lana + cereal.

- Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, coge siempre la primera del montón.
- Hay tres tipos diferentes de cartas de desarrollo, con distintos efectos en el juego: “caballero” (→), “progreso” (→) y “puntos” (→).
- Lo mejor es mantener las cartas compradas boca abajo hasta que se utilicen, para que ningún jugador pueda sacar conclusiones.

4) Excepciones

a) Si sale el siete (→), el ladrón entra en escena.

- Si a un jugador le sale un 7, nadie recibe materias primas ese turno.
- Todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima deberán deshacerse de la mitad de ellas (las que ellos quieran), dejándolas en sus montones correspondientes. En los números pares se redondea hacia abajo (p.ej., si un jugador tiene 9 cartas, tiene que deshacerse de 4).
- Después, el jugador está obligado a cambiar de sitio al ladrón, según se indica a continuación en los puntos 1) y 2).

1) El jugador tiene que colocar inmediatamente al ladrón (→) sobre la ficha numérica de otro campo, a su elección.

2) Después le roba a otro jugador que tenga una ciudad o poblado alrededor de ese campo, una carta de materia prima, escogiendo entre las cartas que el jugador “robado” mantiene boca abajo (sólo las de materia prima, no las de desarrollo). Si hay más de un jugador que tenga poblados o ciudades alrededor de ese campo, podrá elegir a qué jugador desea robarle la carta.

Importante: si sale el número sobre el que se encuentra el ladrón, los jugadores que tengan poblados o ciudades en esos números no reciben **ninguna materia prima**, y el ladrón se mantiene en el mismo lugar.

b) Jugar cartas de desarrollo (→)

El jugador puede decidir jugar (mostrar) **una** carta de desarrollo en cualquier momento de su turno, incluso antes de tirar los dados, siempre que NO sea una carta que haya comprado en ese mismo turno.

Cartas de “caballero” (→):

- Quien juegue una carta de caballero, tiene que cambiar de sitio inmediatamente al ladrón, siguiendo los puntos 1 y 2 (ver más arriba).
- Las cartas de caballero que ya hayan sido jugadas permanecen **boca arriba** delante de su propietario.
- El jugador que primero tenga **tres** cartas de caballero boca arriba ante sí, obtiene la carta especial Gran ejército de caballería, que vale 2 puntos.
- Cuando otro jugador tenga más cartas de caballero descubiertas ante sí que el poseedor actual del Gran ejército de caballería, obtiene de inmediato la carta, y con ella, los 2 puntos.

Cartas de progreso (→):

Quien juegue una de estas cartas, deberá seguir las indicaciones contenidas en ella. Después, la carta se retira del juego (se deja otra vez en la caja).

Puntos (→):

Las cartas con puntos se mantendrán boca abajo. No se pueden descubrir hasta que el jugador esté seguro de que tiene 10 puntos, y por tanto, de que va a ganar el juego (entonces se pueden descubrir todas a la vez).

Final del juego (→)

El juego acaba en el que un jugador consiga 10 ó más puntos. Para ganar, el jugador tiene que conseguir los 10 puntos en su turno.

