



Klaus Teuber

CATAN

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Retira todas las piezas de las plantillas troqueladas de cartón.

Atención: El reverso de las fichas numeradas que se incluyen en esta ampliación tiene un diseño diferente que las fichas numeradas incluidas en "Catán – El juego". Esto permite separar fácilmente las fichas numeradas del juego básico de las fichas numeradas de esta ampliación.

Importante: Para jugar con cinco o seis jugadores se necesitan **todos** los hexágonos de terreno del juego básico y de esta ampliación. Sin embargo, **sólo se usan las fichas numeradas de esta ampliación.**

COMPONENTES

- 11 hexágonos de terreno:
 - 2 de bosque
 - 2 de sembrado
 - 2 de pasto
 - 2 de cerro
 - 2 de montaña
 - 1 de desierto
- 25 cartas de materia prima (5 de cada materia prima)
- 9 cartas de desarrollo
- 2 tablas de costes de construcción
- 4 piezas de marco
- 2 sets de figuras de juego en marrón y verde. Cada set se compone de:
 - 5 poblados
 - 4 ciudades
 - 15 carreteras
- 28 fichas numeradas

Sobre la edición con figuras de plástico de los juegos de Catán

La serie de juegos de "Catán" ha conocido tres ediciones diferentes en español. En la primera edición las piezas del juego están fabricadas en madera. Después de esta edición, apareció otra (segunda edición en español) en la que las figuras son de plástico.

La edición que tienes ahora en las manos (tercera edición en español) se ha rediseñado gráficamente de nuevo en 2010. Pero, aparte de esto, tiene los mismos componentes en plástico que la segunda edición y es compatible con ella.

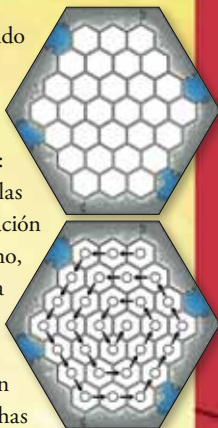
En conclusión, el juego básico y las ampliaciones y expansiones de la tercera edición son compatibles con la segunda edición y viceversa, porque comparten los componentes de plástico, pero no con la primera edición de piezas de madera.

MONTAJE DEL TABLERO AL AZAR

En primer lugar se coloca el marco, formado por 10 piezas: 6 piezas de marco del juego básico y 4 piezas de marco (de color azul) de esta ampliación. Coloca las piezas de marco grandes del juego básico en cualquier orden, con los puertos boca arriba, y entre ellas, como se muestra en la ilustración, las piezas pequeñas de marco.

La isla ahora se compone de un total de 30 hexágonos de terreno (combinando los hexágonos del juego básico y los incluidos en esta ampliación).

- Mezcla todos los hexágonos de terreno y ponlos boca abajo en una pila. Toma el primer hexágono de esta pila y colócalo boca arriba dentro del marco siguiendo este esquema: primero una fila de 6 hexágonos en el centro; a continuación coloca dos filas de 5 hexágonos, por encima y por debajo de la primera fila; a continuación añade, por encima y por debajo, dos filas de 4 hexágonos. Y, por último, coloca, por encima y por debajo, dos filas de 3 hexágonos. Consulta la ilustración.
- Pon sobre la mesa las 28 fichas numeradas (de esta ampliación) con la letra a la vista. Empieza colocando la ficha A en un hexágono que esté en una esquina y continúa colocando las fichas en orden alfabético (B, C, etc.) en espiral hacia el centro en el sentido contrario a las agujas del reloj. En los dos desiertos no se coloca ninguna ficha. Por último, dales la vuelta a las fichas numeradas para que el número quede a la vista.
Atención: Las tres últimas fichas tienen 2 letras: Za, Zb, Zc.
- El ladrón se coloca en uno cualquiera de los dos desiertos.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega según las mismas reglas que en las partidas de 3 ó 4 jugadores, con una única excepción. Como habitualmente, el jugador con el turno (jugador A) resuelve las tres fases:

- 1) Tirar los dados para determinar la producción de materias primas.
- 2) Comerciar.
- 3) Construir.

La excepción:

Cuando el jugador A termina su turno, empieza una fase de construcción adicional que se produce fuera del orden normal de juego: ahora el resto de jugadores pueden, siguiendo el orden en que están sentados alrededor de la mesa, construir y comprar cartas de desarrollo.

Esto se lleva a la práctica de la siguiente forma:

El jugador A construye. Antes de entregar los dados al jugador de su izquierda, pregunta al resto de jugadores si alguno quiere construir. Si algún jugador responde afirmativamente, entonces puede inmediatamente construir y/o comprar cartas de desarrollo. Si más de un jugador quiere construir, entonces lo deben hacer en orden, en sentido horario contando desde el jugador A. Una vez terminada la fase de construcción adicional, comienza el turno del siguiente jugador.

Importante: Durante la fase de construcción adicional sólo se pueden construir poblados, carreteras, ciudades y/o comprar cartas de desarrollo. No se pueden jugar ni intercambiar cartas, y están prohibidas todas las formas de comercio (interior y marítimo).

CONSEJO: La fase de construcción adicional te permite influir sobre el desarrollo de la partida, incluso fuera de tu turno. Por ello, durante la fase de comercio del jugador actual, deberías intentar comerciar con él lo máximo posible, porque después de su turno, durante la fase de construcción adicional, podrás construir, siempre que tengas las cartas de materia prima necesarias, y con ello tomar ventaja sobre otros jugadores. Además, construir durante la fase de construcción adicional te permite controlar mejor el riesgo de perder cartas si aparece el ladrón.

Créditos

© 1996, 2010 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licenciario: Catan GmbH, www.catan.com
Diseño gráfico: Fine Tuning/Michaela Schell
Ilustraciones: Michael Menzel
Desarrollo creativo: SOMMER+SOMMER
Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobber
Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Créditos de la edición en castellano

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

