

Klaus Teuber

CATAN

Las expediciones navales de Catán

Descubre la sensación de navegar en Catán recreando sus expediciones navales históricas.

En el mapa inferior se muestran los 8 lugares que podrás visitar durante las expediciones.

¡Vive la historia de Catán! La campaña se compone de 8 escenarios. Los cuatro primeros escenarios sirven como introducción a las reglas básicas de esta ampliación y, por tanto, son más fáciles de jugar. Los escenarios 5 a 8 añaden nuevas reglas y son un poco más complejos. Por ello, se recomienda jugar los escenarios en el orden indicado. El escenario 9 está pensado para que se pueda jugar libremente, utilizando tus propias ideas.



COMPONENTES

- 2 piezas de marco de mar
- 7 hexágonos de mar
- 3 hexágonos de terreno
 - 2 de río aurífero
 - 1 de desierto
- 1 puerto de lana
- 6 tablas de costes de construcción
- 30 fichas catán
- 15 barcos marrones
- 15 barcos verdes
- 1 reglamento

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.

NAVEGANTES

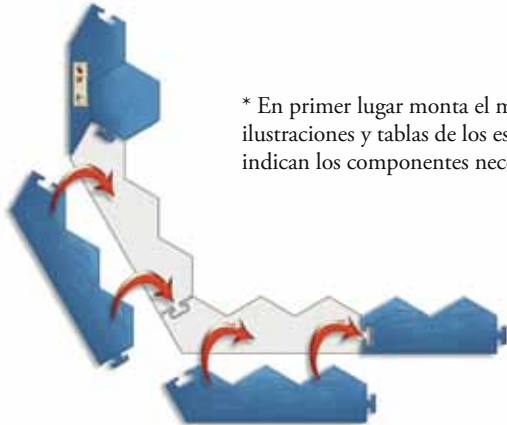
AMPLIACIÓN
PARA 5 Y 6 JUGADORES

CAMBIOS DE REGLAS PARA 5 Y 6 JUGADORES

CONSEJO IMPORTANTE

El montaje del marco es muy fácil si las piezas de marco de "Catán" se insertan desde arriba en las piezas de marco de "Navegantes". Si se hace al revés hay que hacer más fuerza y las piezas del marco pueden resultar dañadas.

PREPARATIVOS



* En primer lugar monta el marco. Las ilustraciones y tablas de los escenarios indican los componentes necesarios.

El resto de preparativos hazlos siguiendo las indicaciones del reglamento de la expansión "Navegantes".

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega según las reglas del juego básico de "Catán" y de la expansión "Navegantes". En los escenarios para 5 y 6 jugadores se aplica 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.

ESCENARIO 1: RUMBO A NUEVAS ORILLAS



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.

Atención:

En esta reedición de Catán los dorsos de los hexágonos de las expansiones y ampliaciones no son diferentes de los dorsos de los hexágonos del juego básico. El motivo de esto es que en algunos escenarios los hexágonos de terreno empiezan colocados boca abajo y los dorsos podrían dar información sobre qué tipo de terreno son. Puedes saber a qué expansión o ampliación corresponde un hexágono por la marca de su anverso. Los hexágonos de esta expansión están marcados con S_E (del alemán “Seefahrer_Ergänzung”).

ADVERTENCIA IMPORTANTE

La expansión “Navegantes” y la ampliación correspondiente para 5 y 6 jugadores han sido reeditadas en 2010. En algunos escenarios se ha cambiado el montaje del tablero, los puntos de victoria necesarios para ganar y los puntos de victoria especiales que se pueden conseguir. Si tu edición de “Navegantes” es más antigua puedes descargar el reglamento actual de www.devir.es. Este reglamento actual corresponde a la edición con “copyright © 1997, 2010 KOSMOS Verlag” y con el mismo aspecto gráfico que esta ampliación.

1. MATERIAL

Isla principal	Hexágonos									Total	
	Cantidad	14	2	-	6	5	5	6	6	44	
	Fichas numeradas										
	Cantidad	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Islotes:	Hexágonos									Total	
	Cantidad	2	-	3	1	2	2	1	1	12	
	Fichas numeradas										
	Cantidad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Puertos:
6 puertos especiales
(puertos de lana: 2)
5 puertos 3:1

Componentes adicionales:
48 fichas catán

2. PREPARATIVOS

La isla principal se monta según las reglas del juego básico y de la ampliación para 5 y 6 jugadores del juego básico. Los islotes, que en la ilustración están rodeados con un marco más oscuro, se montan según la ilustración.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores, con los siguientes cambios respecto a la edición anterior. Por cada primer poblado que un jugador construye en un islote se reciben 2 puntos

de victoria especiales. La partida termina en el momento en que un jugador tiene 14 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

La isla principal se monta al azar. Los hexágonos de los islotes (las zonas rodeadas con el marco más oscuro) se mezclan boca abajo, se colocan al azar y, por último, se les da la vuelta. Las fichas numeradas se colocan también al azar. Se ha de procurar que las fichas con números rojos no queden juntas.

ESCENARIO 2: LAS SEIS ISLAS



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos										Total	Puertos: 6 puertos especiales (puertos de lana: 2) 5 puertos 3:1	
	Cantidad	24	-	-	6	6	6	7	7	56			
	Fichas numeradas											Total	Componentes adicionales: 60 fichas catán
	Cantidad	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32	

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores. Los puertos se colocan al azar.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores, con los siguientes cambios respecto a la edición anterior. El ladrón empieza en el pasto con el 12. Por cada primer poblado que un jugador construye en una isla "extraña" se reciben 2 puntos de victoria especiales. La partida termina en el momento en que un jugador tiene 13 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

ESCENARIO 3: OCEANÍA



1. MATERIAL

Islas principales:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	14	-	-	5	5	4	5	5	38		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24
Oceanía:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	3	1	3	2	2	3	2	2	18		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	2	2	1	2	1	1	1	2	1	14	

Puertos:
6 puertos especiales
(puertos de lana: 2)
5 puertos 3:1

Componentes adicionales:
-

2. PREPARATIVOS

Las dos grandes islas principales y el mar se montan según la ilustración. La tabla superior indica los componentes necesarios para las islas principales. Los hexágonos grises quedan libres, y se descubrirán durante el desarrollo de la partida. Por lo demás, el escenario es igual que con 3 y 4 jugadores. (En ediciones anteriores este escenario se llamaba "La Isla de la Niebla").

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 ju-

gadores, con los siguientes cambios respecto a la edición anterior. Todos los jugadores fundan sus dos poblados iniciales en las islas principales. El ladrón empieza en el sembrado con el 12.

4. MONTAJE VARIABLE

Se recomienda mantener la silueta de las islas principales. Dentro de la silueta se pueden distribuir como se quiera los hexágonos de terreno, los puertos y las fichas numeradas. De forma excepcional, en este escenario se permite que 2 fichas numeradas rojas queden una al lado de la otra.

ESCENARIO 4: A TRAVÉS DEL DESIERTO



1. MATERIAL

Isla principal:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	16	5	-	4	5	4	4	4	42		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	21
Islotes / más allá del desierto:	Hexágonos									Total		
	Cantidad	4	-	3	3	2	3	3	3	21		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	17

Puertos:
6 puertos especiales
5 puertos 3:1

Componentes adicionales:
60 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores. Los puertos se colocan al azar.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores, con los siguientes cambios respecto a la edición anterior. El ladrón empieza en uno de los 5 desiertos. Por cada **primer poblado** que un jugador construye en un territorio "extraño" recibe 2 puntos de victoria especiales. La partida termina en el momento en que un jugador tiene 14 puntos de victoria en su turno.

4. MONTAJE VARIABLE

Isla principal: Se mezclan los hexágonos de terreno de la isla principal y se colocan al azar. Las fichas numeradas también se colocan al azar. Al colocar las fichas numeradas se ha de procurar que los números rojos no queden juntos.

Islotes: Los hexágonos de las zonas rodeadas con el marco más oscuro se mezclan, incluyendo los cuatro hexágonos de mar, se mezclan boca abajo, se colocan al azar y, por último, se les da la vuelta. Las fichas numeradas se colocan también al azar. Se ha procurar que las fichas con números rojos no queden juntas, y que ningún hexágono de río aurífero reciba una ficha roja.

ESCENARIO 5: EL PUEBLO PERDIDO



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especiales 3 puertos 3:1	
	Cantidad		22	4	3	7	7	6	7	7		63
Fichas numeradas												Total
Cantidad		1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

Componentes adicionales:
6 cartas de desarrollo
10 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores.

4. MONTAJE VARIABLE

Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

ESCENARIO 6: TELAS PARA CATÁN



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 6 puertos especiales (puertos de lana: 2) 5 puertos 3:1 Componentes adicionales: 70 fichas catán como balas de tela	
	Cantidad	24	4	2	6	4	5	5	6	56		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores. Se colocan 12 aldeas y en cada una de las aldeas se colocan 5 fichas catán. Las 10 fichas que sobran se dejan al lado del tablero, formando una "reserva común". El ladrón empieza en el sembrado con el 11 que está arriba a la izquierda.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores.

4. MONTAJE VARIABLE

Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

ESCENARIO 7: LAS ISLAS PIRATAS



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 5 puertos especiales (puertos de lana: 2) 4 puertos 3:1	
	Cantidad	26	5	4	5	4	7	6	6	63		
	Fichas numeradas											Total
	Cantidad	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Componentes adicionales:
18 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores. Se colocan 6 fortalezas pirata, cada una con 3 fichas catán.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores. En el hexágono de mar marcado con una exclamación de color amarillo se aplica la regla siguiente: si el barco pirata acaba su movimiento en este hexágono no se produce ninguna incursión pirata, ni siquiera aunque haya poblados construidos en los puntos de color adyacentes. En una partida de 5 jugadores, se retiran todos los componentes del color marrón.

4. MONTAJE VARIABLE

Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

ESCENARIO 8: LAS MARAVILLAS CATANAS



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos									Total	
	Cantidad		24	4	3	6	6	6	7	7	63
Fichas numeradas											Total
	Cantidad	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2

Puertos:
6 puertos especiales (puertos de lana: 2)
5 puertos 3:1

Componentes adicionales:
7 cartas de maravilla
18 fichas catán

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores. Hay disponibles 7 maravillas (5 de la expansión "Navegantes") para construir. Las 2 cartas de maravilla que faltan se incluyen con esta ampliación.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores. El ladrón empieza en uno cualquiera de los cuatro desiertos.

4. MONTAJE VARIABLE

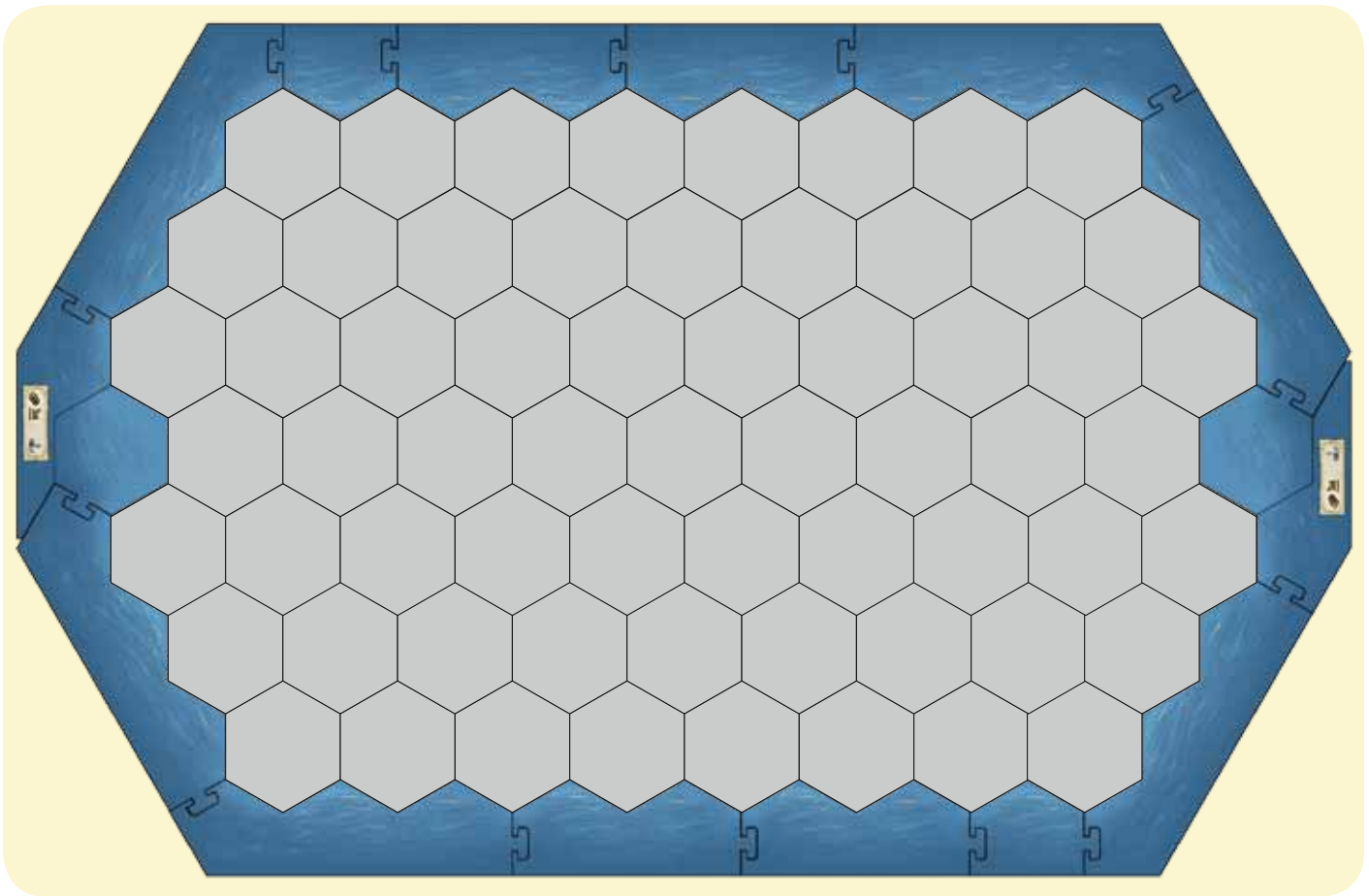
Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

Material adicional para el escenario 8 "Las maravillas catanas."
Para fotocopiar y recortar.

Requisitos:
Un poblado en el estrecho del norte (cuadrado violeta)

Requisitos:
2 ciudades

ESCENARIO 9: UN NUEVO MUNDO



1. MATERIAL

Todas las islas:	Hexágonos									Total	Puertos: 6 puertos especiales (puertos de lana: 2) 5 puertos 3:1	
	Cantidad		21	3	4	7	7	7	7	7		63
Fichas numeradas												Componentes adicionales: 50 fichas catán
Cantidad		2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	

2. PREPARATIVOS

Se prepara igual que el mismo escenario para 3 y 4 jugadores.

3. REGLAS ADICIONALES

Se aplican las reglas correspondientes al mismo escenario para 3 y 4 jugadores.

4. MONTAJE VARIABLE

Ver el escenario para 3 y 4 jugadores.

CRÉDITOS

© 1997, 2010 Kosmos Verlag
 Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
 Licenciatarío: Catan GmbH, www.catan.com

Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning
 Ilustraciones: Michael Menzel
 Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobler
 Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Créditos de la edición en español:

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

Klaus Teuber

CATAN

Mercaderes y bárbaros

La tercera expansión, titulada **"Mercaderes y Bárbaros"**, incluye varias aventuras que transcurren a lo largo y ancho del mundo de Catán. Ahora se puede pescar en los hexágonos de mar, y existen ríos que atraviesan Catán que sólo se pueden cruzar construyendo puentes. Las caravanas de camellos viajan por la isla, y gracias al uso de carromatos se puede sacar aún más provecho del comercio. Los aterradores bárbaros vuelven a hacer aparición, pero ahora su objetivo es conquistar la isla.



Klaus Teuber

CATAN CIUDADES Y CABALLEROS

"Ciudades y Caballeros" es la aventura más emocionante que pueden disfrutar los jugadores experimentados de Catán. Hordas de bárbaros se aproximan inexorablemente y amenazan con atacar Catán. Los jugadores han de procurar tener preparados a sus caballeros para, todos juntos, combatir a los bárbaros. Sin embargo, la tentación de evitar este deber es grande, a pesar de que las consecuencias pueden ser muy graves para el jugador que se quede sin ningún caballero.

