

# NAVEGANTES

## AMPLIACIÓN PARA

### *Viajes a través de Catán*



Descubre un viaje por los mares de Catán con ayuda de estos conocidos "viajes marítimos" de la historia de Catán. En el mapa de al lado encontrarás las 8 paradas que vamos a recorrer en este viaje. ¡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 fáciles de jugar. Los escenarios 5 a 8 son más complejos, y contienen reglas adicionales. Por tanto, es recomendable jugar los escenarios en orden.

El escenario 9 está pensado para que se pueda jugar libremente con ideas propias.

## Instrucciones de juego:

### ESTE JUEGO CONTIENE

- 1 Cartón con 6 piezas marco
- 4 Cartones con 30 piezas hexagonales
  - 19 de Mar
  - 2 de Cerro
  - 2 de Montaña
  - 1 de Sembrado
  - 1 de Bosque
  - 1 de Pasto
  - 2 de Río de oro
  - 2 de Desierto
  - 10 fichas de puerto
  - 57 fichas Catán
- 60 Barcos de 4 colores (15 de cada color)
- 1 Pirata (balsa negra)
- 1 Instrucciones de juego (ésta)

### ÍNDICE

#### Reglas del juego

Reglas de navegantes	pág. 2
Material y montaje de un escenario	pág. 2
Construcción de los barcos y su colocación	pág. 2
Barcos y carreteras	pág. 3
Fichas Catán	pág. 3
El pirata	pág. 3
Nueva materia prima: oro	pág. 3

#### Viaje por mar a través de Catán

Escenario 1 "Rumbo a nuevas orillas" para 3-4 jugadores	pág. 4
Escenario 2 "Las cuatro islas" para 3-4 jugadores	pág. 5
Escenario 3 "La isla de la niebla" para 3-4 jugadores	pág. 6
Escenario 4 "A través del desierto" para 3-4 jugadores	pág. 7
Escenario 5 "El pueblo perdido" para 3-4 jugadores	pág. 8
Escenario 6 "Mercancías para Catán" para 3-4 jugadores	pág. 10
Escenario 7 "Las islas piratas" para 3-4 jugadores	pág. 11
Escenario 8 "Las maravillas catanas" para 3-4 jugadores	pág. 13
Escenario 9 "Nuevo mundo" para 3-4 jugadores	pág. 15

#### Créditos

pág. 16



## REGLAS DEL JUEGO

### Reglas de Navegantes

Fundamentalmente se utilizarán las reglas de la caja básica “Los colonos de Catán”, a las que se añaden desde ahora las reglas de “Navegantes”. Algunos escenarios contendrán reglas especiales que se detallarán en su descripción.

#### A) Material y montaje de un escenario

Necesitas la caja básica “Los colonos de Catán” para todos los escenarios. La descripción de los escenarios contiene un apartado titulado “Material”, donde encontrarás las piezas específicas que vas a necesitar. También necesitarás las piezas para construir el mar (piezas marco) de la caja básica (*Nota importante: “Navegantes de Catán” incluye piezas de marco adicionales para todos aquellos jugadores que dispongan de la edición de madera del juego “Los Colonos de Catán”, que no incorporaba esta piezas*). La parte de atrás de las piezas de “Navegantes” son distintas para que se puedan distinguir de las básicas. Sigue los siguientes pasos para montar los escenarios:

- Coloca las piezas marco de la manera indicada en el montaje del escenario. Las 6 piezas marco de la caja básica se colocarán giradas, por el lado en el que no hay impreso ningún puerto.
- Coloca los hexágonos de tierra y de mar de la manera que se indique en el montaje del escenario.
- Coloca las fichas numeradas según el montaje del escenario.
- Los puertos estarán marcados mediante las fichas incluidas en la caja “Navegantes”. Sigue las siguientes instrucciones:
- Antes de cada partida da la vuelta a las fichas de puerto y mézclalas.
- Toma la primera ficha del montón y colócala en el mapa según el montaje del escenario. No te olvides de volver a darle la vuelta a la ficha.

#### B) Construcción de los barcos y su colocación



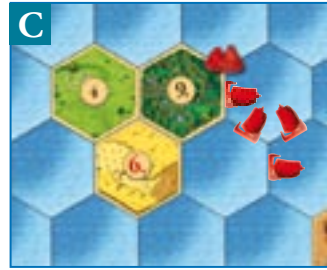
##### 1. Construcción de los barcos

- Para construir un barco se necesita 1 carta de lana (para la vela) y 1 carta de madera (para el casco). Los barcos se colocan de la misma manera que las carreteras (es decir, no navegan), pero al contrario que las carreteras, sí se pueden **trasladar**.
- Los barcos sólo se pueden colocar entre dos hexágonos de mar (una vía marítima) o entre un hexágono de mar y uno de tierra (costa). Ver A.
- Los barcos se colocan de las siguientes maneras:
- Al lado de una ciudad o poblado propios; ver A y B.
- Al lado de un barco propio (se pueden bifurcar); ver C.
- Sólo puede colocarse 1 barco por cada vía marítima (en mar abierto).
- En la costa se pueden colocar **tanto** barcos **como** carreteras.

**No se puede** continuar una carretera con un barco, o un barco



propio con una carretera; ver D. La única manera de continuar una carretera con un barco (o viceversa), es construir un poblado al lado de la carretera, y desde ese poblado, construir un barco.



##### 2. Función de los barcos

Los barcos tienen la misma función en el mar que las carreteras en tierra:

- Un barco une dos encrucijadas vecinas.
- Gracias a varios barcos adyacentes (es decir, una “línea de barcos”) se pueden conectar dos puntos separados por el mar.
- Una línea de barcos que conecte un poblado o ciudad con tierra firme, permite la construcción de un nuevo poblado (¡ten en cuenta las reglas especiales!). Desde ese nuevo poblado, se puede continuar por tierra mediante carreteras, o descubrir nuevos lugares por mar. Ver E.



*En este ejemplo (E) se consigue llegar a una isla vecina, permitiéndose así la construcción de un poblado.*

##### 3. Fase de fundación

Si un jugador construye un poblado en la costa podrá construir un barco en lugar de una carretera. Esto tiene sentido si el jugador tiene la intención de cruzar el mar lo más rápido posible.

##### 4. Traslado de barcos

Los barcos se pueden trasladar. Éstas son las instrucciones que hay que seguir para hacerlo:

- Una línea de barcos que conecte un poblado o ciudad con otro se considera **cerrada**. No se puede quitar ningún barco de una “línea cerrada”. Ver F.
- Una línea de barcos que aún no conecte un poblado con otro se considera **abierto**. El barco más adelantado (en ese momento) de una “línea abierta” puede quitarse y colocarse en otro sitio (siempre y cuando se esté de acuerdo con las demás reglas). Ver G.



- Sólo se puede trasladar un barco por turno, y sólo en el turno del jugador que quiera realizar el traslado. No se puede trasladar un barco que se haya construido en el mismo turno. Si un jugador tuviera más de una posibilidad (por tener 2 líneas abiertas o más de un extremo abierto), podrá elegir cuál de los barcos va a trasladar.



**Línea abierta:** se puede quitar el barco más adelantado, siempre y cuando no se haya construido en ese mismo turno, y se puede trasladar, de acuerdo con las reglas, a las vías marítimas marcadas con una "x".

## C) Barcos y carreteras

### 1. Gran ruta comercial

Además de las carreteras, ahora se contarán también los barcos para la obtención de la "Gran ruta comercial". El jugador, que construya la ruta más larga de carreteras o barcos seguidos, obtendrá esta carta especial.

**Atención:** los barcos sólo se conectan con las carreteras si hay un poblado o ciudad entre medias.



El jugador rojo tiene la "Gran ruta comercial" con 4 barcos y 2 carreteras. Para que la ruta comercial tuviese 8 elementos, el jugador rojo tendría que construir un poblado entre la carretera y los barcos (en el hexágono 12).

### 2. "Construcción de carreteras"

Al jugar esta carta de progreso se pueden construir 2 barcos o 1 carretera y 1 barco en lugar de 2 carreteras.

## D) Fichas Catán

Según el escenario, las fichas Catán cumplen distintas funciones. Pueden servir como puntos especiales, marcadores o como ayuda para saber los objetivos conseguidos.



## E) El pirata

En esta caja encontrarás una balsa negra... nada más y nada menos que ¡el pirata! Según el escenario que sea, se jugará sólo con el pirata, o con el pirata y el ladrón.



### Partidas con pirata

El pirata comienza la partida en el hexágono de mar designado con una "x". Se mueve cuando un jugador obtenga un "7" en los dados, o cuando se juegue una carta de caballero. El pirata se coloca en el **centro** de un hexágono de mar, **no** en una encrucijada.

El jugador que tenga que mover al pirata puede escoger dónde colocarlo. A continuación ha de seguir las siguientes instrucciones:

- Roba una carta de materia prima a otro jugador que tenga un barco en uno de los lados del hexágono de mar. En el caso de que hubiese barcos de varios jugadores, elige a uno.
- En las vías marítimas que rodeen al pirata (esto es, los lados del hexágono que ocupe) no se podrán quitar ni poner barcos. Los demás barcos no quedarán afectados por esta regla.

### Partidas con pirata y ladrón

El ladrón comienza la partida en el hexágono designado en el escenario.

- En caso de que un jugador obtenga un "7", tendrá que elegir si mueve al pirata o al ladrón. Siempre tendrá que mover una de las dos figuras.
- El ladrón se puede mover a cualquier hexágono de tierra, aunque éste se encuentre separado por el mar del terreno en el que se encuentra. Por lo demás, se siguen las reglas de la caja básica. El movimiento del pirata está descrito en el apartado anterior.
- Cuando un jugador juegue una carta de caballero, tiene la opción de mover al ladrón o al pirata, siguiendo las reglas descritas anteriormente.

## F) Nueva materia prima: ORO

Como novedad para el juego se introduce el "río de oro", de donde se obtiene la nueva materia prima: el oro.



- El oro sólo existe como moneda de intercambio, ¡no existe como carta de materia prima!
- Si el número del hexágono de río de oro sale en los dados, los jugadores que tengan poblados en ese hexágono obtendrán 1 carta de su elección.
- Si un jugador tiene una ciudad en ese hexágono, obtendrá 2 cartas que podrán ser de distinto tipo.

## G) Final de la partida

La partida termina en el turno en el que un jugador consigue el número de puntos indicados en el escenario. Para ganar, el jugador tiene que estar en su turno, y sumar los puntos necesarios.



# ESCENARIO 1: RUMBO A NUEVAS ORILLAS



**D**espués de un largo viaje, los colonos llegaron a Catán y fundaron sus primeros poblados. Se construyeron puertos y con ellos barcos capaces de navegar por el mar. Osados catanos se adentran a través de los océanos en busca de lo desconocido, y, en poco tiempo, comienzan a correr rumores de la existencia de pequeñas islas no muy lejos de Catán; incluso se habla de que en algunas se ha llegado a descubrir oro. También en Catán es muypreciado ese valioso metal; por esta razón comienza a aumentar la construcción de navíos y, en poco tiempo, barcos catanos comienzan a surcar los mares en busca del oro de las islas.

## 1. MATERIAL

Hexágonos:	Mar	Desierto	Río de oro	Sembrado	Cerro	Montaña	Pasto	Bosque	Total		
Isla principal:	0	1	0	4	3	3	4	4	19		
Islotes:	15	0	2	1	1	2	1	1	23		
Fichas numeradas:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Isla principal:	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	
Islotes:	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	

**Puertos:** 5 puertos especiales, 4 puertos 3:1 / **Material adicional:** 16 fichas Catán

## 2. PREPARACIÓN

La isla grande (isla principal) se construirá siguiendo las reglas de la caja básica. En las tablas, el material para la isla principal aparece en la primera línea, y en la segunda, el material para los islotes.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Los jugadores construyen sus poblados iniciales con sus carreteras en la isla principal, siguiendo las reglas de la caja básica. En caso de

que un jugador construya un poblado en la costa, podrá construir un barco en vez de una carretera, pudiendo así adentrarse en el mar cuanto antes.

### Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón comienza en el desierto, mientras que el pirata comienza en el hexágono de mar marcado con una "x".

## Puntos especiales

Se consigue un punto (ficha Catán) por cada primer poblado que construya un jugador en una de las islas pequeñas. Este punto de “primer poblado” se consigue independientemente de si en esa misma isla existe ya un poblado construido por otro jugador.

## Final de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador consigue 13 puntos en su propio turno.

## 4. MONTAJE OPCIONAL

La isla principal puede montarse de manera variable. Se recomienda mantener la silueta de las islas pequeñas. Los hexágonos y fichas numeradas que se encuentran dentro de las islas pequeñas pueden cambiarse como se desee.

## ESCENARIO 2: LAS CUATRO ISLAS

**P**ronto los habitantes de Catán se convierten en avezados navegantes, y no tardan en descubrir la primera isla del archipiélago conocido como “las cuatro islas”. Aquí también encuentran campos fértiles para el sembrado, jugosos pastos, y regiones con ricas minas. Rápidamente se fundan los primeros poblados. Sin embargo, nada más acabar los curiosos catanos comienzan a preguntarse: ¿qué maravillas nos aguardan en las otras islas? Y en cada uno de ellos brota la ambición de llegar de la manera más rápida posible a las cuatro islas, desencadenándose así una carrera frenética.



## 1. MATERIAL

Hexágonos:									Total		
Cantidad:	19	2	0	4	4	4	5	4	42		
Fichas numeradas:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Cantidad	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

**Puertos:** 5 puertos especiales, 5 puertos 3:1 / **Material adicional:** 16 fichas Catán

## 2. PREPARACIÓN

El material necesario se encuentra en las tablas. Monta el tablero de juego y al final coloca las fichas de puerto (después de mezclarlas boca abajo).

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Cada jugador coloca sus poblados iniciales en las islas que desee. Por tanto, cada jugador tiene una o dos islas natales, y las demás islas se consideran islas “extrañas”





Fichas numeradas:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Isla principal y 2 islotes dorados	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
? Tierra por descubrir	0	1	1	2	1	1	1	1	0	0	8
<b>Puertos: 5 puertos especiales, 4 puertos 3:1</b>											

## 2. PREPARACIÓN

La isla grande, los dos islotes con río de oro y los hexágonos de mar se montarán como se describe en el cuadro (para el material, ver la fila “isla principal y 2 islotes dorados” de la tabla).

Los espacios blancos que aparecen con un signo de interrogación permanecerán vacíos, y se descubrirán a lo largo de la partida. Los hexágonos que les corresponden (el material aparece en ? - Tierra por descubrir) se mezclarán y estas piezas quedarán apiladas boca abajo en un montón. Las fichas numeradas de estos hexágonos (que aparecen en la última fila de la tabla) también se mezclarán y apilarán de la misma manera.

Para terminar, coloca las fichas de puerto (de un montón mezclado con las piezas boca abajo).

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Todos los jugadores construyen sus dos poblados iniciales en la isla principal. **Atención:** en caso de que un jugador construya un poblado en la costa, podrá construir un barco en vez de una carretera. Esto es válido

solamente en aquellas costas desde las que se pueda viajar a otras islas, no en aquellas costas que den a las piezas de mar que sirven de marco.

### Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El pirata comienza en el hexágono de mar marcado con una “x”, mientras que el ladrón comienza en uno de los **islotes dorados**.

### Explorar nuevos territorios

Siempre y cuando un jugador construya un barco o carretera, y falte un hexágono en la encrucijada siguiente, dicho jugador tomará un hexágono del montón y lo pondrá en el lugar vacío.

- En caso de que dicho hexágono sea de tierra, el jugador tomará una ficha numerada del montón y lo colocará en el hexágono de tierra. Ese jugador obtiene una carta de materia prima de ese tipo de terreno.
- Obviamente, a los hexágonos de mar no se les coloca ninguna ficha numerada.

### Final de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador consigue 12 puntos en su propio turno.

# ESCENARIO 4: A TRAVÉS DEL DESIERTO

## 1. MATERIAL

Hexágonos:									Total		
Cantidad:	14	3	2	4	5	4	5	5	42		
Fichas numeradas:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Cantidad:	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	25
<b>Puertos: 5 puertos especiales, 4 puertos 3:1 / Material: 16 fichas catán</b>											

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se describe en el plano. El material necesario se describe en la tabla. Monta el tablero de juego y coloca las fichas de puerto (de un montón mezclado con las piezas boca abajo).

Todos los jugadores construirán los poblados iniciales en **la parte principal de la isla**, es decir, debajo del cinturón desértico. Los islotes que se encuentran al sur y la franja de tierra separada por el desierto cuentan como islas “**extrañas**”.

### Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón comienza en cualquiera de los tres hexágonos de desierto, y el pirata en el hexágono de mar marcado con una “x”.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Un cinturón desértico separa una pequeña **franja de tierra** (ver el borde superior derecho de la isla) de **la parte principal de la isla**.



**A**llá lejos, al oeste de Catán, se descubrió una nueva Isla. Al norte de la isla un gran cinturón desértico separaba a ésta en dos, y por eso los catanos la llamaron "la Isla del Desierto". Poco después de la construcción del primer poblado en la parte sur de la isla, los exploradores encontraron tierra fértil al otro lado del desierto. Al mismo tiempo también se descubrían islotes al sur, con yacimientos de oro y ricas minas. ¿Quién será y hacia dónde irá aquel que construya nuevos poblados? Los más valientes eligen ir hacia el norte, a través del árido desierto; otros, por el contrario, intentan llegar cuanto antes a los islotes que se encuentran al sur, para construir poblados y convertirlos en ciudades prósperas.

### Puntos especiales

Se consigue un punto (ficha Catán) por **cada primer** poblado que construya un jugador en cualquiera de los territorios "extraños" (en cualquiera de los islotes o en la franja de tierra que está al norte) de las islas pequeñas; la ficha se coloca debajo del poblado. Este punto se consigue independientemente de si en esa misma isla existe ya un poblado construido por otro jugador.

### Final de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador consigue 12 puntos en su propio turno.

### 4. MONTAJE OPCIONAL

Los hexágonos de tierra y fichas numeradas de la parte principal de la isla pueden colocarse como se desee. Del mismo modo, los puntos de tierra y fichas numeradas de los territorios "extraños" (la franja de tierra septentrional y los pequeños islotes) pueden colocarse de otra forma. No obstante se recomienda que los hexágonos de río de oro no tengan un 6 o un 8.

## ESCENARIO 5: EL PUEBLO PERDIDO

### 1. MATERIAL

Hexágonos:									Total		
Cantidad:	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Fichas numeradas:											Total
Cantidad	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

**Puertos:** 5 puertos especiales, 1 puerto 3:1 / **Material adicional:** 4 cartas de desarrollo, 8 fichas Catán para usar como puntos.





**L**ejos, al sur, los catanos llegan a una pequeña isla. Después de explorar las aguas que la bordean, los catanos se topan con otras islas pobladas. Los primeros encuentros indican que este pueblo extraño habla una lengua similar, al igual que conocen las mismas leyendas. Poco después se comprueba que este pueblo extraño se trata en realidad de un grupo de personas cuyo barco se perdió; uno de los barcos pertenecientes a la flota que hace siglos llegó a Catán. La alegría que siente este nuevo pueblo al volver a encontrarse con sus hermanos catanos es muy grande, y no dudan en prestarles ayuda y agasajarlos con regalos.

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se muestra en el plano. El material necesario se describe en la tabla. Monta el tablero de juego. **Atención:** Los islotes **no** tienen ficha numerada.

- Pon 8 fichas Catán en las costas marcadas.
- Coloca los 6 puertos boca abajo en los lugares designados. A continuación dalo la vuelta.
- Toma las 4 primeras cartas de la baraja (mezclada) de cartas de desarrollo, y ponlas boca abajo en los lugares marcados.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Los jugadores construyen sus poblados iniciales con sus carreteras en la isla principal, tal y como se describe en la caja básica. En caso de que un jugador construya un poblado en la costa, podrá colocar un barco en vez de una carretera. No se permite construir poblados en los islotes que están alrededor, además estos islotes no producen materias primas.

### Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón comienza en cualquiera de los hexágonos de desierto, y el pirata en el hexágono de mar marcado con una "x". Si se obtiene un "7" en los dados, se puede mover uno de los dos. Una vez que el ladrón abandone su hexágono inicial, no podrá volver a colocarse en ninguno de los islotes.

### Puntos especiales

Cada una de las fichas Catán que se encuentran en los islotes valen 1 punto. Cuando un jugador alcance uno de los islotes y construya un barco en uno de los lados donde haya una ficha Catán, se quedará

con la ficha y la pondrá delante de él a la vista de todo el mundo. Las fichas Catán no se reponen.

### Regalos

Los regalos del pueblo extraño constan de puntos (fichas Catán), cartas de desarrollo y de puertos.

#### • Cartas de desarrollo

Si un jugador construye un barco en uno de los lados donde hay una carta, se queda la carta para él. Esta carta sigue las mismas reglas que las cartas compradas normalmente, con sus mismas limitaciones (sólo se puede jugar 1 carta por turno, las cartas recién compradas se juegan a partir del turno siguiente; las cartas de punto sólo se dan la vuelta si con ellas se gana la partida).

#### • Puertos

Si un jugador construye un barco en uno de los lados donde hay un puerto, se queda la ficha. Si el jugador tiene un poblado en la costa, el puerto deberá colocarse en ese lugar. Si el jugador no tiene poblado alguno en la costa, se quedará el puerto hasta que consiga uno de ese tipo. Sólo puede colocarse un puerto por hexágono de mar, y no puede haber dos puertos adyacentes.

Los puertos pueden colocarse en el mismo turno en que se consiguen.

### Final de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador consigue 13 puntos en su propio turno.

## 4. MONTAJE VARIABLE

Los hexágonos de tierra y fichas numeradas de la isla principal pueden colocarse como se desee. No obstante hay que prestar atención para que los hexágonos que se encuentran más a la derecha no obtengan fichas numeradas demasiado buenas (esto es, nada de 5, 6, 8, 9).

# ESCENARIO 6: MERCANCIAS PARA CATAN



**M**ás tarde, al continuar el camino hacia el oeste, los catanos llegan a más islas habitadas por gente perteneciente al “pueblo perdido”. Artículos lujosos y ropajes espléndidos captan la atención de los catanos. A lo largo de los siglos, los habitantes de las islas tienen la fortuna de que las mercancías que producen sean muy apreciadas por los recién llegados, cuyos artículos propios no alcanzan la calidad de las que ellos fabrican. Pronto, comienza un intensivo comercio por estos bienes tan espléndidos.

## 1. MATERIAL

Hexágonos:	 Mar	 Desierto	 Río de oro	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total		
Cantidad:	18	2	2	5	3	4	4	4	42		
Fichas numeradas:	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Total
Cantidad:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

**Puertos:** 5 puertos especiales, 4 puertos 3:1 / **Material adicional:** 50 fichas Catán (mercancías).

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se describe en el plano. El material necesario se describe en la tabla. Monta el tablero de juego y coloca las fichas de puerto. En los 4 islotes se colocan 2 fichas numeradas, justo en las encrucijadas (cada ficha numerada representa una aldea). En cada una de las 8 aldeas se colocan 5 fichas Catán. Coloca las 10 fichas Catán restantes al lado del tablero, serán las “existencias comunes”. En este escenario cada una de las fichas Catán representa un paquete de mercancías.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Los jugadores construyen sus poblados iniciales con sus carreteras en las islas principales superior e inferior, tal y como se describe en la caja básica. Cuando el último jugador coloque su segundo poblado, cada uno de los jugadores, comenzando por él y en sentido de las agujas del reloj, construirá un tercer poblado, del que conseguirán los jugadores sus materias primas iniciales. En caso de que un jugador construya un poblado en la costa, podrá colocar un barco en vez de una carretera (pudiendo así adentrarse en el mar cuanto antes). En los 4 islotes del centro del tablero (ficha numerada = aldea) viven los miembros del “pueblo perdido”. En esos 4 islotes no se puede construir ningún poblado.



## El comercio con mercancías

Desde el momento en el que un jugador construya una línea de barcos entre un poblado propio y una aldea del “pueblo perdido” (es decir, se llegue a una encrucijada con una ficha numerada), se establece una “vía mercantil” con esa aldea.

- El jugador toma 1 paquete de mercancías (ficha) de las existencias de **ese** pueblo. El jugador tomará 1 ficha más cuando en el transcurso de la partida se obtenga el número de la aldea al tirar los dados.
- Si 2 o más jugadores tienen una conexión con una aldea cuyo número aparezca en los dados, cada uno de ellos tomará 1 paquete de mercancías (ficha).
- Si las existencias de dicha aldea no son suficientes para que todos los jugadores obtengan una ficha, las fichas que falten se tomarán de las “existencias comunes”.
- Si aparece en los dados el número de una aldea al que **ya no le quedan** fichas, ninguno de los jugadores obtendrá ficha alguna (ni de las “existencias comunes”).
- 2 paquetes de mercancías (fichas) equivalen a 1 punto. **Atención:** 1 ficha no equivale a medio punto.

## Colocación de los barcos

Cuando un jugador construya una línea de barcos entre un poblado propio y una aldea del “pueblo perdido”, la línea contará como si estuviera cerrada. Es decir, no se podrá continuar la línea con más barcos.

## Pirata / ladrón

Este escenario se juega con el ladrón y el pirata. El ladrón comienza la partida en el sembrado marcado con un “12”, y no podrá desplazarse

a ninguno de los islotes del “pueblo perdido”. El pirata comienza la partida en el hexágono de mar marcado con una “x”. Si se obtiene un “7” en los dados, se siguen las reglas normales, pero con la siguiente excepción: los jugadores podrán mover al pirata solamente desde el momento en que tengan al menos una línea de barcos con una de las aldeas del “pueblo perdido”.

El jugador que mueva al pirata podrá escoger entre robarle una carta de materia prima o una ficha Catán (paquete de mercancías) a uno de los jugadores que tenga un barco en el hexágono donde termine el pirata.

## Gran ruta comercial

Este escenario no se juega con la carta “Gran ruta comercial”, sin embargo, sí se puede obtener la carta “Gran ejército de caballería”.

## Final de la partida

La partida termina en el momento en que un jugador consigue 14 puntos en su propio turno, o cuando sólo queden fichas en 3 de las aldeas del “pueblo perdido”. En el segundo de los casos, gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador con más puntos de mercancía.

## 4. MONTAJE OPCIONAL

Los hexágonos de tierra y las fichas numeradas de las dos islas principales pueden colocarse como se desee. Se recomienda que no se cambie la posición y las fichas numeradas de los 4 islotes del centro.

## ESCENARIO 7: LA ISLA PIRATA



**A**lnoroeste, un grupo de piratas amenaza el archipiélago catano. Estos piratas, versados en las artes de la guerra, se dedican a hundir los pacíficos barcos mercantes catanos y a conquistar poblados de las islas situadas al oeste. Después de amurallar los poblados conquistados, los piratas se dirigen a su objetivo siguiente: la isla que se encuentra al este. En repetidas ocasiones asaltan los poblados costeros, robando a los catanos materias primas valiosas. Con el fin de acabar con estas péfidas actividades, los catanos deciden construir una flota de guerra.

## 1. MATERIAL

Hexágonos:	 Ma	 Desierto	 Río de oro	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Pasto	 Bosque	Total		
Cantidad:	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Fichas numeradas:	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Total
Cantidad:	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24
<b>Puertos:</b> 5 puertos especiales, 3 puertos 3:1 / <b>Material adicional:</b> 12 fichas Catán.											

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se describe en el plano. El material necesario se describe en la tabla. Monta el tablero de juego y coloca las fichas de puerto (de un montón mezclado boca abajo). Atención: El hexágono de pasto que está en la isla doble inferior (en el centro), no tiene ficha numerada, es decir, no produce materias primas. Lo mismo ocurre con los cerros de las islas occidentales.

En la costa de la **isla oriental** se colocará un poblado y un barco por cada jugador, del modo en que se indica en el plano. Esta isla es normal, mientras que todas las demás son islas piratas.

En la costa de las **islas occidentales** se colocarán las 4 fortalezas piratas, del modo en que se indica en el plano. Cada fortaleza pirata se compone de 3 fichas Catán, colocadas boca abajo, y de un poblado (del color indicado) colocado encima.

**Atención:** si se juega con 3 jugadores, se quitan todos los componentes del color blanco. En este caso, también se quitan las cartas de Punto del mazo de cartas de desarrollo. Si se juega con 4 jugadores, las cartas de Punto permanecen en el mazo, pero contarán como si fueran de caballero.

En este escenario se quitan las cartas especiales “Gran ruta comercial” y “Gran ejército de caballería”.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Cada uno de los jugadores elige un color y construye 2 poblados en la isla oriental, siguiendo las reglas normales. ¡Ten en cuenta que al final de la fase de fundación, todos tendréis 3 poblados en la isla oriental!

### Pirata / ladrón

La flota pirata se representa con el pirata, y comienza en el hexágono marcado con una “X”. En este escenario no hay ladrón.

### Construcción de barcos

Cada uno de los jugadores podrá construir solamente **una** línea de barcos. La línea de barcos comienza en el poblado costero de la isla oriental, y se construirá hacia la fortaleza pirata del color propio, pasando por el punto marcado del mismo color. Esta línea de barcos no podrá ramificarse, y no podrá construirse más allá de la fortaleza pirata. La línea de barcos deberá construirse de manera que llegue a

su objetivo por el camino más corto. No podrá bloquear otras líneas de barcos.

### Buques de guerra

Cuando un jugador juega una carta de caballero (en el caso de que haya cuatro jugadores, también cuentan las cartas de punto), podrá cambiar el barco “normal” más atrasado en un buque de guerra. Para marcar un barco como buque de guerra, tumba el barco. La carta de caballería o de punto se deja en una pila de descartes.

**Atención:** Desde el momento en el que se agote el mazo de cartas de desarrollo, no se podrán comprar más cartas de este tipo. Las cartas que se encuentran en la pila de descartes no vuelven al juego ni pueden reutilizarse.

### La flota pirata

La flota pirata circunda las dos islas desiertas en el sentido de las agujas del reloj. Cada vez que un jugador tira los dados, mueve primero la flota pirata. Ésta se moverá el número de hexágonos marcados por el dado menor (si el número es el mismo, se moverá ese número de casillas). Una vez que la flota pirata se haya movido, los jugadores podrán tomar sus cartas de materia prima correspondientes.

### Incursión pirata

En caso de que la flota pirata termine en un hexágono de mar en el que haya un poblado o ciudad, dicho poblado o ciudad sufrirá una incursión. Esto ocurre antes de que los jugadores tomen sus materias primas o se lleve a cabo los efectos de un “7”.

- La fuerza del pirata equivale al número del dado menor.
- La fuerza del jugador cuyo poblado o ciudad sufra la incursión equivale al número de buques de guerra que tenga.
- En caso de que el pirata sea más fuerte, el jugador perderá 1 carta de materia prima, y 1 adicional por cada ciudad que tenga. Estas cartas las robará otro jugador a elección, sin mirar la mano; las cartas se devolverán al montón común.
- En caso de que el jugador sea más fuerte, obtendrá una carta de materia prima de su elección.
- Si ambas partes son igual de fuertes, no pasará nada.

### Construcción de un poblado en una isla pirata.

Desde el momento en el que un jugador alcance la encrucijada marcada con su color en una isla pirata, podrá construir un poblado pagando los costes de construcción. Obviamente, todos los poblados podrán convertirse en ciudades.





## 1. MATERIAL

Hexágonos:	 Mar	 Desierto	 Río de oro	 Sembrado	 Cerro	 Montaña	 Parto	 Bosque	Total		
Cantidad:	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Fichas numeradas:	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Total
Cantidad:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27
<b>Puertos:</b> 5 puertos especiales, 4 puertos / <b>Material adicional:</b> 5 cartas de maravilla, 10 fichas Catán.											

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se describe en el plano. El material necesario se describe en la tabla. Monta el tablero de juego y coloca las fichas de puerto (de un montón mezclado boca abajo).

En caso de que sea posible: fotocopia la página de las 5 cartas de maravilla. En caso de que no sea posible, ten a mano la página del reglamento en donde aparecen. Ver más adelante.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

En la fase de fundación no se puede construir ningún poblado en los islotes ni en las encrucijadas con los cuadrados coloreados (en marrón y en violeta). Tampoco se podrá construir en las encrucijadas con signos de admiración rojos.

- A continuación, cada jugador coge una ficha Catán.
- Pon la página con las 5 cartas de maravilla al lado del tablero de juego.

**Además:** si un jugador construye a lo largo de la partida un poblado en un islote, obtiene 1 ficha Catán (con valor de 1 punto). Este punto se colocará debajo de dicho poblado.

### Construcción de las maravillas catanas

El primero jugador que comience la construcción de una maravilla, podrá elegir entre todas. Los demás jugadores tendrán que elegir entre las maravillas restantes en el momento en que comiencen su construcción.

- Se puede empezar la construcción de una maravilla catana, siempre y cuando el jugador cumpla los requisitos correspondientes de dicha maravilla (ver las cartas de maravilla). Por ejemplo, un jugador podrá comenzar la construcción del Coloso cuando tenga una ciudad con puerto, y una vía comercial de por lo menos 5 piezas seguidas (carreteras o barcos).
- Una vez que el jugador cumpla los requisitos, podrá poner uno de sus barcos en la carta de maravilla deseada (se recomienda poner debajo de los costes de materia prima). Ahora tendrá que construir la maravilla.
- Cada maravilla tiene 4 fases de construcción. Cada fase de construcción cuesta las 5 materias primas dadas en la carta.
- Cuando un jugador devuelva las materias primas necesarias para la primera fase de construcción, da a conocer a los otros jugadores que lo ha hecho. Para ello, coloca una ficha Catán en el cuadro "1" de la carta de maravilla. Cuando consiga acabar la segunda fase, moverá la ficha en el cuadro 2, etc.

- Si un jugador tiene materias primas suficientes para acabar más fases, lo podrá hacer en el transcurso de su turno.

### Pirata / ladrón

El ladrón comienza la partida en uno de los tres desiertos. El pirata no se usa en esta partida.

### Final de la partida




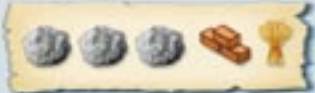




Un jugador gana cuando:

- haya acabado su maravilla del mundo.
- haya conseguido 10 puntos y esté en una fase de construcción de la maravilla del mundo mayor a la de sus oponentes.

## 4. MONTAJE OPCIONAL

Los hexágonos de tierra y las fichas numeradas de la isla principal pueden colocarse como se desee. Sin embargo, se recomienda que los hexágonos que se encuentran adyacentes a los desiertos no obtengan buenas fichas numeradas (ya sea 6 u 8).



 <p><b>Gran Puente</b></p>  <p><b>Requisitos:</b> Un poblado en el estrecho (casilla violeta)</p>	 <p><b>Catedral</b></p>  <p><b>Requisitos:</b> 1 ciudad y un mínimo de 6 puntos</p>	 <p><b>Gran Teatro</b></p>  <p><b>Requisitos:</b> 2 ciudades</p>	 <p><b>Coloso</b></p>  <p><b>Requisitos:</b> Una ciudad con puerto y una vía comercial con 5 carreteras/barcos</p>
---	---	--	--

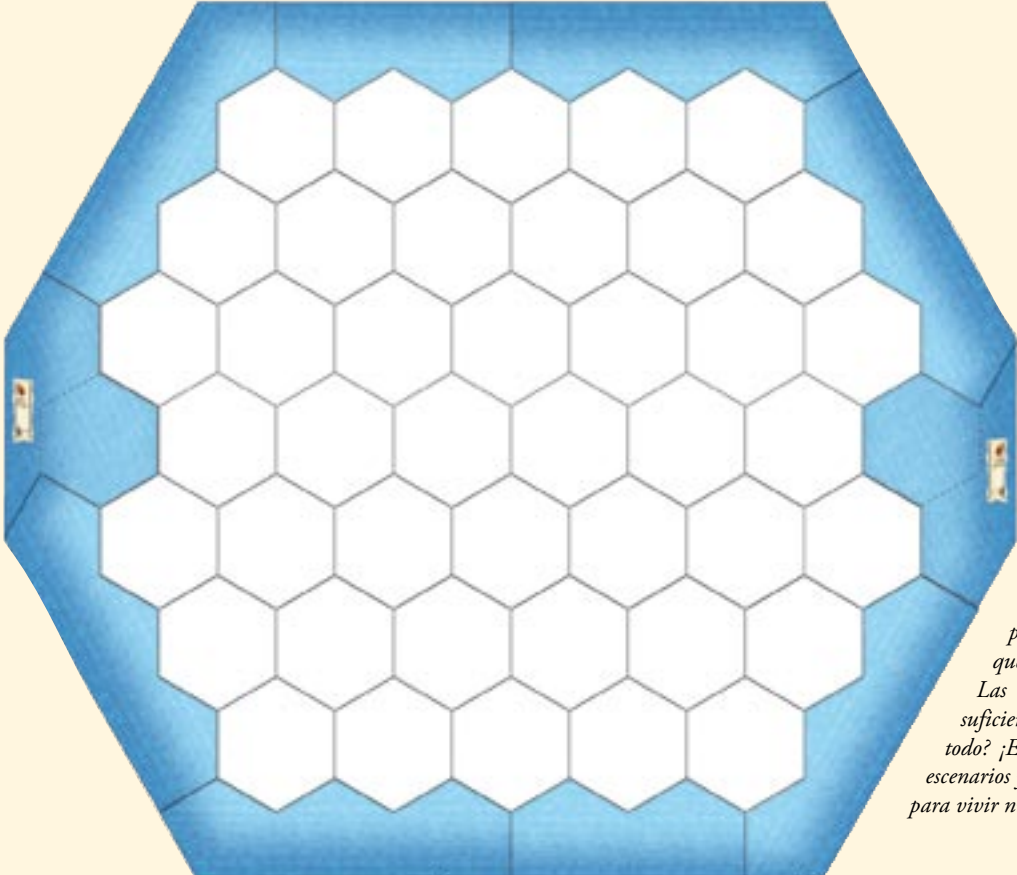


**Gran Muralla**



**Requisitos:**  
Poblado en las tierras baldías (casilla marrón)

## ESCENARIO 9: NUEVO MUNDO



*¿Tienes ganas de nuevas aventuras? ¡No hay problema! Juega sin más, y deja que el azar se encargue de todo. Las siguientes instrucciones son suficientes. ¿O quieres encargarte de todo? ¡Entonces construye tus propios escenarios y llama a tus amigos o familia para vivir nuevas aventuras en Catán!*

## 1. MATERIAL

Hexágonos:									Total		
Cantidad:	19	0	0	5	4	4	5	5	42		
Fichas numeradas:											Total
Cantidad:	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23
<b>Puertos: 5 puertos especiales, 5 puertos 3:1 / Material adicional: 16 fichas Catán.</b>											

## 2. PREPARACIÓN

Coloca el marco como se describe en el plano. El material necesario se describe en la tabla.

Pon todos los hexágonos boca abajo y mézclalos. A continuación toma los hexágonos y colócalos uno a uno dentro del marco.

Haz lo mismo con las fichas numeradas. Ten cuidado en que las fichas rojas (6 y 8) no sean adyacentes. Si usas hexágonos de río de oro, estas fichas no deberían colocarse ahí. Todos los jugadores tienen que estar de acuerdo con los cambios que haya que hacer.

Mezcla las fichas de puerto boca abajo y apílalos. A partir del jugador de más edad, los jugadores robarán un puerto y lo colocarán donde lo crean conveniente.

## 3. REGLAS ADICIONALES

### Fase de fundación

Cada uno de los jugadores colocará sus poblados iniciales donde quieran. En el comienzo de la partida, cada jugador tendrá una o dos islas natales. Las demás islas las considerará islas “extrañas”.

### Puntos especiales

Por cada primer poblado que un jugador construya en una isla “extraña”, consigue 1 punto (ficha Catán) adicional.

### Final de la partida

La partida termina cuando un jugador consiga 12 puntos.

## 4. MONTAJE OPCIONAL

Si a los jugadores no les gusta cómo ha quedado el tablero de juego (hay muchos islotes o una isla demasiado grande), pueden hacerse cambios. Para realizar estos cambios, todos los jugadores deberán estar de acuerdo.

También se pueden crear nuevos escenarios y probarlos. Cada uno es libre de cambiar las reglas de este reglamento, o renunciar a usarlas.

### Créditos

© 2002

Autor: Klaus Teuber  
[www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

Licencia: Catan GmbH  
[www.catan.com](http://www.catan.com)

Ilustraciones: Tanja Donner  
Diseño gráfico: Michaela Schelk  
[www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)

KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0  
Fax: +49 (0) 711-2191-422  
e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
Página Web: [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

### Créditos de la edición en castellano

Traducción: Andrés Moon  
Maquetación: Darío Pérez Catán



DEVIR IBERIA, S.L.  
Rambla Catalunya, 117, pral. 2ª  
08008 Barcelona  
España  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

