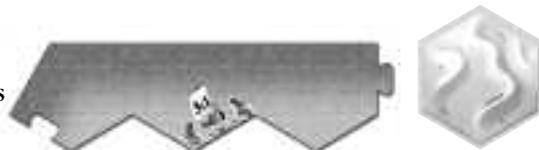
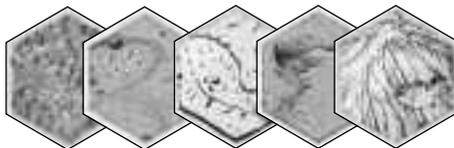


Contenido del juego

19 hexágonos con diferentes tipos de campo:

- Bosque (4)
- Pasto (4)
- Sembrado (4)
- Cerro (3)
- Montaña (3)
- 6 piezas para hacer el mar, con 9 puertos
- Desierto (1)



95 cartas de materia prima (19 de cada una)

- Madera = troncos de árbol = del bosque
- Lana = oveja = del pasto
- Cereales = haz de espigas = del sembrado
- Arcilla = ladrillos = del cerro
- Minería = minerales = de la montaña



25 cartas de desarrollo

- Caballero (14)
- Progreso (6)
- Punto (5)



4 cartas de "costes de construcción"



2 cartas especiales:

- Gran ruta comercial
- Gran ejército de caballería



Figuras (de cuatro colores)

- 16 ciudades
- 20 poblados
- 60 carreteras



18 fichas numeradas



2 dados

Aclaraciones y ejemplos sobre las reglas de “Los Colonos de Catán

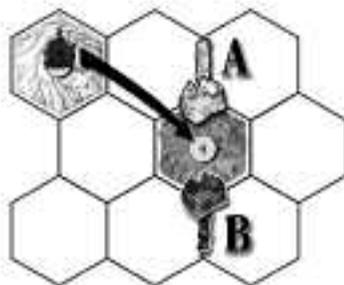
Caballero
Caminos
Carretera
Cartas de desarrollo
Cartas de materia prima
Cartas de progreso
Cartas de punto
Ciudad
Comerciar con materias primas
Comercio
Comercio interno
Comercio marítimo
Construir
Costa
Costes de construcción
Desarrollo del juego
Desierto
Encrucijada
Fase combinada de comercio y construcción
Fase de fundación
Fichas numeradas
Final del juego
Gran ejército de caballería
Gran ruta comercial
Ladrón
Montaje de la isla, aleatorio
Montaje para principiantes
Obtener materias primas
Poblado
Puertos
Puntos
Regla de la distancia
Si sale el 7, el ladrón entra en escena
Táctica

C

Caballero

Si, durante su turno, un jugador descubre la carta de desarrollo “caballero” (lo que puede hacer incluso antes de tirar los dados), tendrá que cambiar de sitio al ladrón (→) inmediatamente.

- El jugador que haya jugado la carta de caballero tendrá que cambiar de sitio al ladrón, colocándolo sobre la ficha numerada del campo que quiera.
- Después, podrá robarle 1 carta de materia prima (y conservarla) al jugador que tenga un poblado o ciudad junto a ese campo. Si hay dos o más jugadores que han construido junto al campo, el jugador podrá elegir a quién quiere robarle.
- La carta se roba de la mano, sin verla.
- El primero que tenga 3 cartas de caballero descubiertas ante sí, consigue la carta especial “Gran ejército de caballería”(→), que vale 2 puntos.
- En cuanto otro jugador tenga una carta de caballero descubierta más que el poseedor actual del “Gran ejército de caballería”, la carta pasa a sus manos de inmediato, y con ella los 2 puntos.



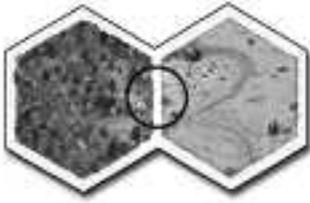
Ejemplo:

En su turno, Hans descubre una carta de caballero. Coge al ladrón y lo cambia de la montaña al bosque marcado con el “4”. Ahora, Hans puede quitarle de la mano una carta de materia prima (sin verla) al jugador A o al B.

Caminos

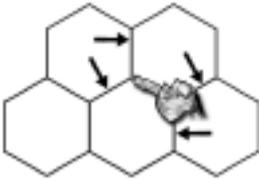
Los caminos son los bordes que hay entre dos campos que se tocan. Es decir, los caminos van por los límites entre dos campos, y a veces, entre un campo y el mar. Sobre cada camino sólo se puede construir una carretera (→). Cada camino termina en

una encrucijada (↔), que es el punto en el que confluyen tres campos.



Carretera

Tus carreteras son conexiones entre dos de tus poblados o ciudades. Las carreteras se construyen siempre sobre los caminos (↔). Sin construir nuevas carreteras tampoco se pueden construir nuevos poblados. Las carreteras sólo dan puntos en un caso: cuando consigues la carta especial “Gran ruta comercial” (↔). Por supuesto, sólo se puede construir una carretera sobre cada camino. También se pueden construir carreteras en las costas.



Ejemplo: el jugador que tiene el poblado “A” quiere construir una carretera. Puede construirla sobre los caminos que están marcados por una flecha.



El jugador blanco no puede construir ninguna carretera junto al poblado negro. Sólo el jugador negro puede hacerlo, porque según las reglas sólo puedes construir una carretera junto a uno de tus propios poblados o carreteras.

Cartas de desarrollo

Hay tres tipos diferentes de cartas de desarrollo: “caballero” (↔), “progreso” (↔) y “punto” (↔). Cuando compras una carta de desarrollo, coges la carta de más

arriba del montón, que estará boca abajo. Las cartas de desarrollo se mantienen ocultas hasta que se juegan; que pasen lo más desapercibidas que se pueda, para no dar ninguna pista a los demás jugadores.

En su turno, el jugador sólo puede jugar 1 de estas cartas cada vez: o bien 1 carta de caballero, o 1 carta de progreso. El jugador puede jugar esta carta en cualquier momento de su turno, incluso **antes de tirar los dados**; pero no se puede jugar una carta que se haya comprado en ese mismo turno. Hay una excepción: si el jugador compra una carta y es una carta de punto (↔), y el jugador alcanza los 10 puntos con ella, entonces puede descubrirla en ese mismo turno y habrá ganado el juego.

Las cartas de punto (una o más) sólo se descubren al final del juego, cuando el jugador ha reunido los 10 puntos, y así termina el juego.

Cuidado: cuando se le roba una carta a un jugador (ver “Si sale el 7, el ladrón entra en escena”), sólo puede ser una carta de materia prima de su mano. El jugador tendrá que apartar las cartas de desarrollo antes de que le roben, o guardarlas de otra manera.

Cartas de materia prima

Hay 5 tipos distintos de materias primas (ver página 2): cereales (del sembrado), arcilla (del cerro), minerales (de la montaña), madera (del bosque) y lana (del pasto).

Los jugadores consiguen estas cartas como beneficio, es decir, como producción de los campos. Los beneficios se determinan tirando los dados y sumando los resultados de los dos. Los jugadores consiguen beneficios de los campos junto a los que tienen poblados y/o ciudades, siempre que el número del campo salga en los dados.

Cartas de progreso

Las cartas de progreso son un tipo de cartas de desarrollo. En su turno, el jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo. Hay dos cartas de cada uno de estos tipos:

- **Construcción de carreteras:** el jugador que juega esta carta puede construir inmediatamente, y sin coste de materias primas, 2 carreteras nuevas (según las reglas generales) en el tablero de juego.
- **Descubrimiento:** el jugador que juega esta carta puede tomar inmediatamente las 2 cartas de materia prima que quiera del montón. Si el jugador todavía no ha terminado su fase de construcción, puede utilizar esta(s) carta(s) para construir.

- **Monopolio:** el jugador que juega esta carta elige una materia prima. Todos los demás jugadores tendrán que darle todas las cartas de esa materia prima que posean. Si algún jugador no tiene cartas de esa materia prima, no tiene que entregar nada.

Cartas de punto

Las cartas de punto son un tipo de cartas de desarrollo (→), así que se pueden comprar. Estas cartas de desarrollo representan importantes logros culturales, que se reflejan en determinados edificios. Cada carta de punto suma 1 punto. Si un jugador compra una carta de punto, debe mantenerla boca abajo. Si un jugador consigue alcanzar los 10 puntos **en su turno**, descubre su(s) carta(s) de punto y gana el juego.

Sugerencia: debes mantener tus cartas de punto ocultas de tal manera que los demás jugadores no puedan adivinar nada por ellas. Si tienes delante 1 ó 2 cartas y nunca las descubres, despertarás la sospecha de que son cartas de punto.

Ciudad

Sólo se puede construir una ciudad ampliando un poblado ya existente. El jugador paga las materias primas exigidas, retira la pieza del poblado del tablero y la sustituye por una pieza de ciudad en la misma encrucijada. Cada ciudad vale 2 puntos, y su propietario obtiene el doble de beneficios de los campos de alrededor (2 cartas de materia prima) cuando los dados indican el número de esos campos. Las piezas de los poblados que han sido sustituidos por ciudades se pueden volver a utilizar para construir más poblados nuevos.



Ejemplo: se tiran los dados y sale un 8. El jugador negro recibe 3 cartas de minerales: 1 por el poblado y 2 por la ciudad. El jugador blanco obtiene 2 cartas de madera de su ciudad.

Sugerencia: es prácticamente imposible ganar el juego sin construir ciudades (que valen 2 puntos cada una), porque como cada jugador tiene sólo 5

poblados, sólo puede conseguir 5 puntos con ellos.

Comerciar con materias primas

En la segunda fase de su turno, el jugador puede comerciar con el resto de los jugadores. Los jugadores no pueden comerciar entre ellos si no es su turno; sólo pueden hacerlo con el jugador al que le toque. Hay dos tipos de comercio: comercio interno (→) y comercio marítimo (→).

Comercio

Después de tirar los dados para determinar la obtención de materias primas en ese turno, el jugador puede comerciar. Puede intercambiar materias primas con los demás jugadores (comercio interno (→)), pero también puede hacerlo sin ellos (comercio marítimo (→)), cambiando sus cartas de materia prima por cartas del montón. El jugador puede comerciar en su turno tantas veces como quiera, mientras sus cartas de materia prima se lo permitan.

Comercio interno

En su turno, el jugador puede cambiar cartas de materia prima **con el resto de los jugadores** (después de haber tirado los dados para obtener materias primas). Las condiciones del cambio (cuántas cartas a cambio de cuántas) dependen de la habilidad para negociar que tenga cada jugador. No está permitido regalar cartas (es decir, cambiar 0 cartas por 1 o más cartas).

Importante: sólo se puede comerciar con el jugador en su turno. Los demás jugadores no pueden comerciar entre ellos.

Ejemplo: es el turno de Hans. Necesita 1 de arcilla para construir una carretera, y tiene 2 de madera y 3 de minerales. Hans pregunta: “¿Quién me da 1 de arcilla a cambio de 1 de minerales?”. Werner le responde: “Si me das 3 de minerales, yo te doy 1 de arcilla”. Pero Gabi dice: “Yo te doy 1 de arcilla si tú me das 1 de madera y 1 de minerales”. Hans se decide por la oferta de Gabi y le cambia 1 de madera y 1 de minerales por 1 de arcilla. **Importante:** Werner no habría podido comerciar con Gabi en ese momento, porque era el turno de Hans.

Comercio marítimo

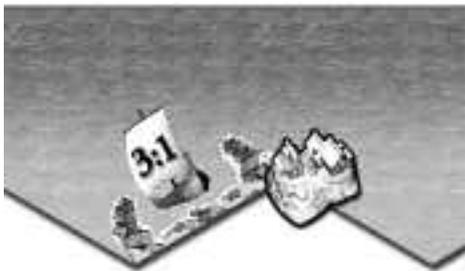
En la fase de comercio de su turno, el jugador también puede comerciar sin tener que recurrir a cambiar cartas de materia prima con los demás jugadores. Esto es posible mediante el comercio marítimo.

- **Sin puerto:** la forma más fácil (y menos ventajosa) de comercio es 4:1; el jugador deja en el montón **4 cartas de materia prima iguales** y coge una carta de la materia prima que quería. El jugador no necesita **ningún puerto** (→) (ningún poblado en un puerto) para cambiar 4:1.

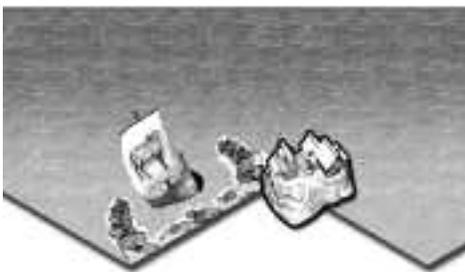
***Ejemplo:** Hans devuelve 4 cartas de minerales al montón y coge 1 carta de madera. Sería mejor intentar llegar antes a un trato mejor con alguno de los jugadores (comercio interno), pero si nadie quiere comerciar...*

- **Con puerto:** si el jugador ha construido un poblado o ciudad en un puerto (→), tendrá mejores condiciones de comercio. Hay dos tipos distintos de puerto:

1. Puerto normal (3:1): durante su turno, en la fase de comercio, el jugador puede cambiar tres cartas de materia prima iguales por una carta de la materia prima que quiera.



2. Puerto especial (2:1): hay un puerto especial (con el mismo símbolo) para cada tipo de materia prima. Por eso es importante en qué puerto especial tiene el jugador su poblado o ciudad. Esta forma de cambio 2:1, más ventajosa, sólo se aplica a la materia prima que está dibujada en el puerto. ¡Un puerto especial no permite cambiar el resto de materias primas a razón de 3:1!



***Ejemplo:** el jugador ha construido un poblado (o ciudad) en el puerto especial para lana. Ahora puede devolver 2 car-*

tas de lana al montón a cambio de una carta de la materia prima que quiera. También puede cambiar 4 cartas de lana por 2 de otro tipo, etc.

Construir

Después de que el jugador al que le toque haya tirado los dados para determinar la obtención de materias primas, y haya comerciado, puede construir. Para eso, tiene que entregar determinadas combinaciones de materias primas (consulta la carta "Costes de construcción"), devolviéndolas al montón. El jugador puede construir **todo lo que quiera** y comprar **todas las cartas de desarrollo que quiera**, siempre que tenga materias primas con que "pagarlo", y siempre que queden suficientes cartas de desarrollo y suficientes edificios. Consulta también "costes de construcción" (→), "poblado" (→), "ciudad" (→), "carretera" (→) y "cartas de desarrollo" (→).

Cada jugador dispone como máximo de 15 carreteras, 5 poblados y 4 ciudades. Si un jugador construye una ciudad, puede utilizar el poblado que retire para construir otra vez. Por el contrario, las carreteras y las ciudades, una vez que se han construido permanecen en el mismo lugar hasta el final del juego.

Después de construir, el turno del jugador termina, y le toca al jugador que esté a su izquierda. Hay más variaciones de las reglas en "fase combinada de comercio y construcción" (→).

Costa

Cuando un campo limita con el mar, entonces es una "costa". Se puede construir una carretera a lo largo de una costa. En las encrucijadas que limitan con el mar se pueden construir poblados y ampliarlos a ciudades. El inconveniente es que la zona de influencia se limita a sólo dos campos o incluso sólo a uno, lo que significa menos materias primas. La ventaja: en las costas hay puertos, que permiten, mediante el comercio marítimo, comerciar con materias primas de forma más favorable.

Por otra parte, los poblados de las encrucijadas de la costa que no tienen puerto no proporcionan ninguna ventaja comercial (la costa es escarpada y rocosa, y sólo es accesible en los puertos).

Costes de construcción

La carta "costes de construcción" indica qué es lo que se puede construir y qué materias primas hay que pagar por ello. Pagar los costes de construcción significa siempre que el jugador tiene que devolver

al montón las cartas de materia prima exigidas. El jugador puede construir poblados (→) y carreteras (→). También puede transformar los poblados en ciudades (→) y comprar cartas de desarrollo (→).

D

Desarrollo del juego

Éste es un resumen del desarrollo del juego, con los apartados en los que puedes encontrar más detalles:

1. Montaje del tablero de juego: Montaje de la isla, aleatorio (→).
2. Preparación del tablero: Fase de fundación (→)
3. El juego: un jugador comienza, y luego el turno va pasando en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador pasa por las 3 fases del juego:
 - Tirar los dados para determinar la obtención de materias primas (→) (la tirada vale para todos los jugadores)
 - Comerciar
 - Construir

Después, el turno del jugador termina, y le toca al jugador de su izquierda, que repite las 3 fases del juego.

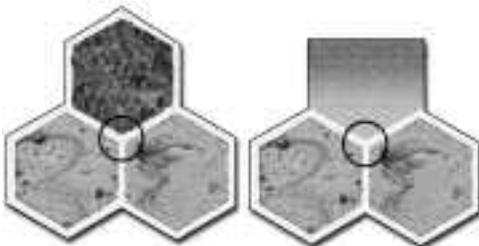
Desierto

El desierto es el único campo que no produce materias primas. El desierto es el hogar del ladrón (→); ahí es donde él comienza el juego. Si alguien construye un poblado o ciudad junto al desierto, debe tener claro que ahí sólo podrá obtener materias primas de dos campos.

E

Encrucijada

Las encrucijadas son los puntos en los que confluyen tres campos. Los poblados sólo se pueden construir en las encrucijadas. La zona de influencia (de la que se obtienen materias primas) de los poblados y las ciudades de la encrucijada se limita a los tres campos que la constituyen.



F

Fase combinada de comercio y construcción

La separación entre fase de comercio y fase de construcción sirve para que las estructuras estén más claras, de modo que los principiantes puedan empezar a jugar sin dificultades. No obstante, se recomienda que los jugadores experimentados eliminen esta separación; de esta forma, tras tirar los dados y obtener materias primas, el jugador puede construir y comerciar en el orden que quiera. Esto quiere decir que, por ejemplo, se podría comerciar, construir, seguir comerciando y luego volver a construir; y así, mientras lo permitan las cartas.

Fase de fundación

La “fase de fundación” comienza una vez que se ha montado el tablero de juego de forma aleatoria (→).

- Cada jugador elige un color y recibe las piezas correspondientes: 5 poblados, 4 ciudades, 15 carreteras, y además una carta de costes de construcción.
- Las cartas de materia prima se reparten en 5 montones y se dejan boca arriba en la caja de las cartas. La caja de las cartas se deja junto al tablero de juego.
- Las cartas de desarrollo (→) se barajan y se dejan boca abajo en el compartimento libre de la caja de las cartas.
- Las dos cartas especiales y los dados se dejan a mano junto al tablero de juego.
- El ladrón se coloca en el desierto.

La fase de fundación dura dos turnos, en los que cada jugador construye 2 poblados y 2 carreteras:

Primer turno:

Los jugadores tiran los dados; el que saca la tirada más alta, comienza.

El jugador coloca uno de sus poblados en una encrucijada (→) a su elección. Junto a ese poblado, coloca una carretera en cualquier dirección.

Después les toca al resto de los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj; cada uno coloca 1 poblado y 1 carretera.

Atención: ¡Cuando se colocan los poblados, hay que tener en cuenta la **regla de la distancia** (→)!

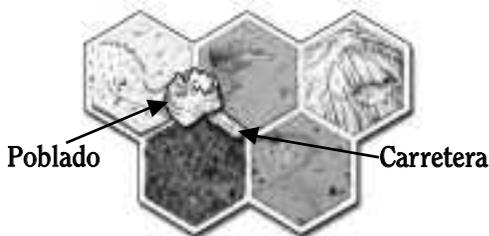
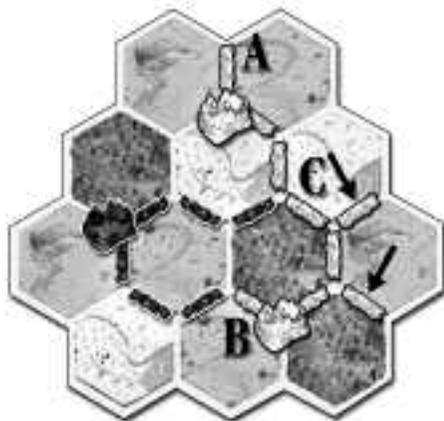
Gran ejército de caballería

El primer jugador que descubra en su turno la tercera carta de caballero, obtiene esta carta especial, que vale 2 puntos. El jugador deja la carta especial Gran ejército de caballería boca arriba delante de él. Cuando otro jugador tenga más cartas de caballero descubiertas ante sí que el poseedor actual de la carta, ésta pasa de inmediato a sus manos y, con ella, los 2 puntos.

Gran ruta comercial

- En cuanto un jugador construya una **ruta** que se componga de, por lo menos, 5 carreteras **seguidas**, obtendrá esta carta especial y la dejará boca arriba delante de él. Esta carta vale 2 puntos. **Atención:** si un jugador posee una carretera con bifurcaciones, para la Gran ruta comercial sólo cuenta el trozo ininterrumpido más largo.
- Tan pronto como otro jugador consiga construir otra **ruta comercial más larga** que la del jugador que posee la carta, se quedará inmediatamente con ella (y por tanto, con los 2 puntos).
Ejemplo: el jugador blanco tiene una ruta formada por 7 carreteras (A-B). Las carreteras marcadas con flechas (bifurcaciones) no cuentan. El jugador blanco consigue la carta especial "Gran ruta comercial".
- ¡Una ruta comercial puede ser interrumpida si otro jugador construye un poblado en una encrucijada libre de la ruta!

Ejemplo: si el jugador negro consigue construir un poblado en la encrucijada "C" (lo que es posible) la ruta comercial del jugador blanco queda interrumpida. El jugador blanco debe entregarle la carta especial al negro, que ahora tiene la Gran ruta comercial y 2 puntos más.



Segundo turno:

Cuando todos los jugadores hayan construido su primer poblado, el último jugador que lo haya hecho empieza el segundo turno: construye su segundo poblado y su segunda carretera. **Atención:** después de él, sigue el resto de los jugadores **en sentido contrario** a las agujas del reloj; es decir, el jugador que empezó el primer turno es ahora el último en colocar su segundo poblado.

El segundo poblado se construye independientemente del primero, en la encrucijada que se quiera, aunque hay que tener siempre en cuenta la regla de la distancia. La segunda carretera debe ir junto al segundo poblado, en cualquier dirección.

Tras la construcción de su segundo poblado, el jugador obtiene las primeras materias primas: por **cada** campo que limite con su **segundo** poblado, recibe del montón una carta de la materia prima correspondiente.

El jugador que comenzó (el último que ha construido su segundo poblado) comienza el juego: tira los dos dados y determina la obtención de materias primas del primer turno. En el apartado "Táctica" (→) puedes encontrar consejos útiles sobre la fase de fundación.

Fichas numeradas

Los números de estas fichas indican la probabilidad con la que el campo correspondiente producirá materias primas. Cuanto más grandes estén dibujados los números, mayor es la probabilidad de que salgan en los dados. De este modo, un campo marcado con un 8 tendrá más probabilidades de producir beneficios que uno marcado con un 11 o un 12.

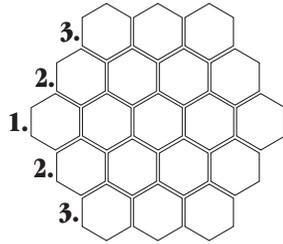
Final del juego

Cuando sea el turno de un jugador y éste haya conseguido sumar 10 puntos (o los sume en ese turno), el juego termina: el jugador ha ganado.

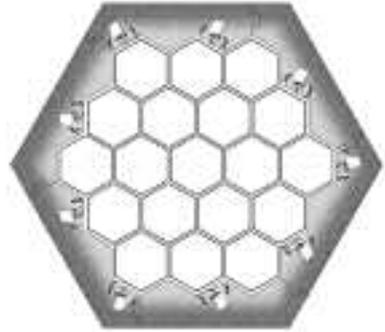
Ejemplo: un jugador tiene 2 poblados (2 p), la carta especial Gran ruta comercial (2 p), 2 ciudades (4 p) y 2 cartas de punto (2 p). El jugador descubre sus dos cartas de punto y consigue así los 10 puntos necesarios para ganar.

- Si, al interrumpir una ruta comercial, hay varios jugadores que tienen rutas igual de largas, esta carta especial se retira momentáneamente del juego, hasta que vuelva a haber un solo jugador que tenga la ruta más larga.

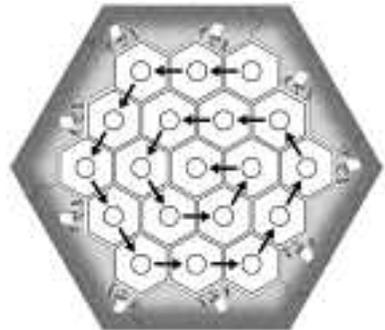
La carta también se retira si no hay ningún jugador que tenga una “Gran ruta comercial”.



4. Coge ahora las 6 piezas del mar y colócalas como quieras alrededor de la isla. Fíjate bien en que uno de los lados de la pieza no tiene puerto; utiliza sólo el lado del puerto.



5. Coloca las fichas numeradas:
 - Coloca las fichas numeradas junto al tablero de juego, con las letras hacia arriba.
 - Distribuye las fichas por orden alfabético sobre los campos. Empieza por un campo que esté en una **esquina**, y ve poniendo las fichas en el sentido de las agujas del reloj (ver ejemplo). **Atención:** sobre el desierto no se pone ninguna ficha; tienes que saltártelo.
 - Cuando hayas repartido todas las fichas, dales la vuelta para ver los números.



Ahora empieza la fase de fundación (→).

L

Ladrón



El ladrón comienza el juego situado en el desierto (→). Sólo se mueve si sale un 7 (→) en los dados o si un jugador juega una carta de caballero (→). Mientras esté encima de un campo, el ladrón impide que éste produzca materias primas. Los jugadores que tengan poblados y/o ciudades junto a ese campo no recibirán ninguna materia prima de él mientras que el ladrón permanezca allí.

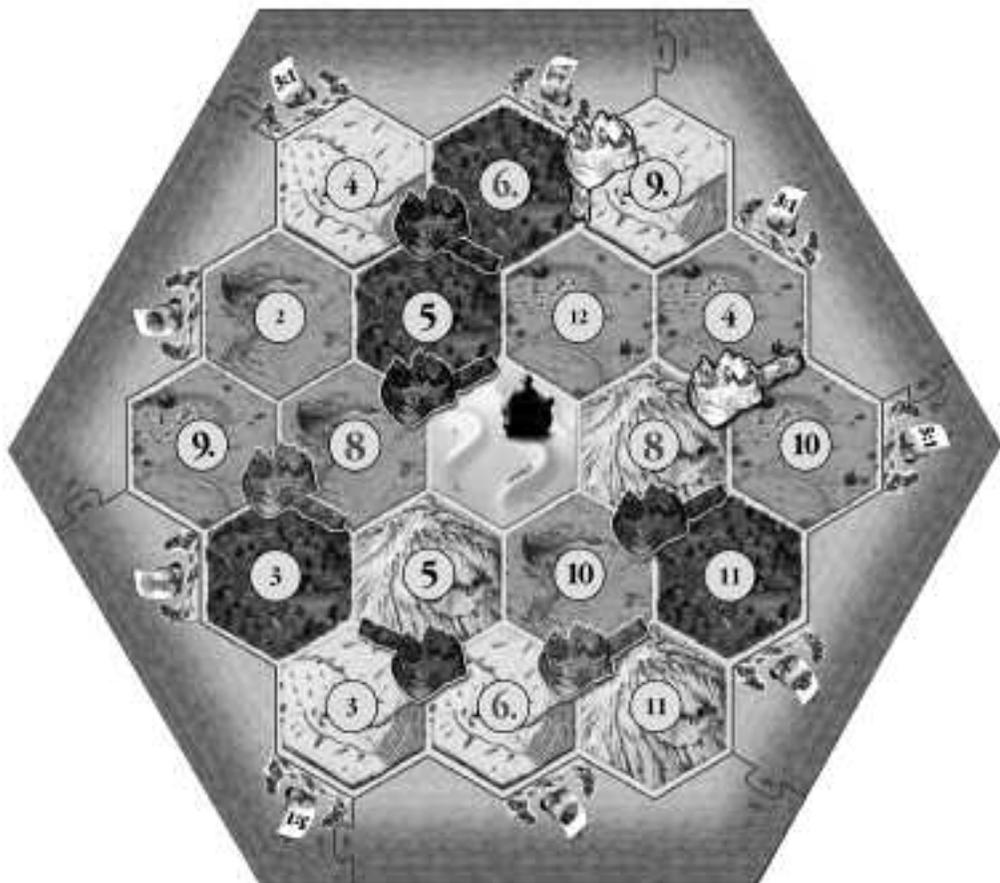
***Ejemplo (ver la ilustración de “caballero”):** Es el turno de Hans, que saca un 7 con los dados y tiene que cambiar al ladrón de sitio. El ladrón estaba en una montaña. Hans lo pone sobre el número 4, en un bosque. Si en el siguiente turno sale un 4, los propietarios de los poblados “A” y “B” no obtendrán madera de ese campo. Esta situación se mantiene hasta que el ladrón cambie de lugar, bien porque salga otro 7 en los dados o porque se juegue una carta de caballero. Además, Hans puede robar una carta de materia prima, sin verla, de la mano de cualquiera de los dos jugadores que poseen los poblados “A” y “B”.*

M

Montaje de la isla, aleatorio

- En primer lugar, separa los campos del mar.
 - Baraja los campos boca abajo. Ve cogiendo hexágonos del montón (sin verlos) y colócalos como se describe a continuación:
1. Coloca 5 campos alineados en el centro de la mesa.
 2. Coloca 4 campos alineados sobre los primeros, y luego otros 4 debajo.
 3. Ahora, coloca otras dos líneas de 3 campos por encima y por debajo del conjunto.

Montaje para principiantes



Si quieres jugar con el montaje para principiantes, monta el tablero como se indica a continuación:

- Coloca los campos tal y como se indica en la ilustración.
 - Sitúa las piezas del mar alrededor según la ilustración.
 - Distribuye ahora las fichas numeradas sobre los campos, también siguiendo la ilustración.
 - Por último, construye 2 poblados y 2 carreteras de cada color, como se indica en la ilustración. Si hay sólo 3 jugadores, se retiran los edificios rojos.
- El juego comienza cuando el primer jugador tira los dados. Es el primer turno, y se determinan los beneficios...

0

Obtener materias primas

En el turno de cada jugador, éste debe determinar en primer lugar la obtención de materias primas para ese turno (tirando los dos dados). El resultado

indica los campos que producen beneficios. Cada número está representado dos veces, excepto los números 2 y 12, que sólo están una vez.

Todos los jugadores que tengan poblados (→) o ciudades (→) junto a estos campos obtienen beneficios (cartas de materia prima) de ellos. Cada poblado proporciona 1 carta de materia prima, y cada ciudad 2 cartas de materia prima.



Ejemplo: el jugador que posee el poblado "A" ha sacado un 4. Su poblado limita con dos campos que tienen el número 4: una montaña y un pasto. El jugador coge del montón 1 carta de minerales y otra de lana. El jugador que posee el poblado "B" obtiene una carta de lana. Si el poblado "B" fuera una ciudad, el jugador recibiría 2 cartas de lana.

P

Poblado

Cada poblado vale 1 punto. Los poblados se construyen en las encrucijadas (→), que son los puntos en los que confluyen 3 campos. El jugador que posea un poblado obtendrá materias primas de los campos de alrededor.



Para construir un poblado hay que tener en cuenta dos cosas:

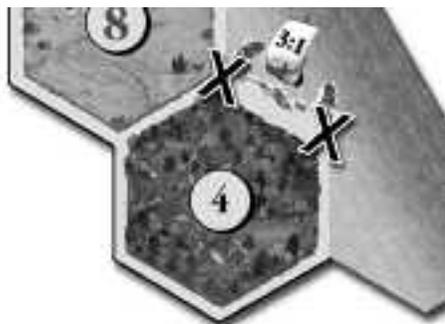
- El poblado siempre tiene que estar conectado con una de tus propias carreteras (→).
- Hay que cumplir la regla de la distancia (→).

Ejemplo: el jugador blanco quiere construir un nuevo poblado. Puede hacerlo en las encrucijadas marcadas con una "B". No puede hacerlo en la encrucijada "A", porque incumpliría la regla de la distancia, ni en la "C", porque ninguna carretera blanca conduce hasta ella.

Atención: cuando un jugador haya construido sus 5 poblados, tendrá que transformar uno en una ciudad. El jugador retira el poblado y lo sustituye por una ciudad. Ahora puede construir un nuevo poblado.

Puertos

Los puertos tienen la ventaja de que permiten cambiar materias primas de forma más ventajosa. Para poseer un puerto, el jugador tendrá que construir un poblado en la costa (→), en una de las dos encrucijadas del puerto. Consulta también "Comercio marítimo" (→).



Importante: cuando un jugador consigue un puerto así, no puede utilizarlo hasta su siguiente turno, es decir, hasta su siguiente fase de comercio.

Puntos

El primer jugador que consiga 10 puntos, gana el juego cuando llegue su turno. Los puntos se consiguen por:

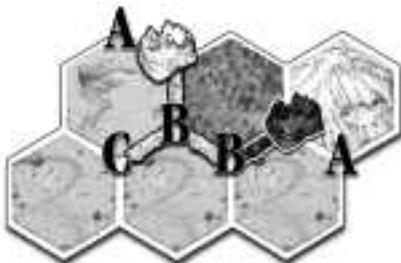
Un poblado	1 punto
Una ciudad	2 puntos
Gran ruta comercial	2 puntos
Gran ejército de caballería	2 puntos
Carta de desarrollo: Punto	1 punto

Cada jugador comienza el juego con 2 poblados, así que tiene 2 puntos desde el principio, y debe conseguir los otros 8.

R

Regla de la distancia

Sólo es posible construir un poblado en una encrucijada (→) libre, si en las tres encrucijadas siguientes no hay ya ningún otro poblado o ciudad



Ejemplo: los poblados marcados con una "A" ya están contruidos. En las encrucijadas marcadas con una "B" no se puede construir. En la encrucijada marcada con una "C" sí se puede construir un nuevo poblado.

S

Si sale el 7, el ladrón entra en escena

Cuando un jugador saca un 7 con los dados, **ningún** jugador obtiene materias primas, sino que:

- Todos los jugadores cuentan las cartas de materia prima que tienen en su poder. El jugador que tenga más de 7 cartas (8, 9 o más) tiene que elegir la mitad y devolverlas al montón. Cuando el número de cartas es impar, se redondea hacia abajo: p.ej., quien tenga 9 cartas, tiene que devolver 4.

Ejemplo: Hans saca un 7. Él sólo tiene 6 cartas de materia prima en la mano. Benni tiene 8 y Wolfgang tiene 11. Benni tiene que devolver 4 cartas y Wolfgang 5 (redondea).

- Ahora, el jugador al que le toca tiene que cambiar al ladrón de sitio y ponerlo sobre el número de otro campo, el que quiera, con lo que la producción de materias primas de ese campo queda bloqueada. Además, ese mismo jugador puede robar 1 carta de materia prima (sin verla) de la mano de un jugador que tenga un poblado o ciudad junto al campo en el que ha puesto al ladrón. Si hay 2 o más jugadores que hayan construido junto al mismo campo, el jugador al que le toca puede elegir a quién quiere robarle. Consulta también "caballero" (→).
- También es posible colocar al ladrón en el desierto (→), aunque allí no hay ningún número. A continuación viene la fase de comercio del jugador.

T

Táctica

Como "Los Colonos de Catán" se juega sobre un tablero aleatorio, los problemas tácticos son diferentes cada vez. Aun así, hay algunas cosas que todos los jugadores deberían tener en cuenta:

1. Al principio de la partida, la arcilla y la madera son las materias primas más importantes, porque se necesitan para construir carreteras y poblados. Los jugadores deberían tratar de tener acceso desde el principio a un buen campo de arcilla o madera.
2. No se debe subestimar el valor de los puertos. Por ejemplo: si tienes poblados o ciudades junto a un buen campo de cereales, deberías tratar de construir un poblado en el puerto de cereales.
3. Cuando se construyen los dos primeros poblados, se debe tener en cuenta que haya suficiente terreno para poder expandirse. Es peligroso construir los dos primeros poblados en el centro de la isla, porque los caminos quedarán bloqueados pronto por los demás jugadores.
4. Si comercias mucho, tendrás más posibilidades. ¡Propón tratos al jugador al que le toca!

©1995, 2002 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Licencia: Catan GmbH

www.catan.com

Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning

Ilustraciones: Tanja Donner

Diseño de las piezas de juego: Andreas Klobner



CATAN JUNIOR

*¡Ahora los más pequeños
también pueden disfrutar
fantásticas aventuras
en la isla de CATAN!*

LOS COLONOS DE CATAN



Manual de los colonos

**Aclaraciones y ejemplos
sobre las reglas de
LOS COLONOS DE CATÁN**

Este manual contiene una presentación detallada de las reglas del juego “Los Colonos de Catán”. No es necesario que lo leas en profundidad antes de la primera partida: basta con jugar siguiendo las instrucciones de juego. Si entonces te surgen dudas, puedes resolverlas aquí, buscando en las palabras clave (ordenadas alfabéticamente).

¡Éstas no son las instrucciones de juego!