

CATAN

O JOGO

ALMANAQUE

Resumo da linha de produtos Catan,
explicações detalhadas das regras e exemplos de jogo



DEVIR

Caro jogador,

Como pode ver nestas páginas, além do jogo básico de Catan que já conhece, existe mais uma grande variedade de jogos da linha Catan. Alguns deles são expansões para o jogo básico enquanto outros são jogos independentes. Existem tantas possibilidades que não é nada simples elaborar um resumo de todas elas. Também é igualmente complicado decidir qual das expansões se adapta mais às suas necessidades ou se um jogo independente pode ser do seu interesse ou não. Por esse motivo, nas próximas páginas, apresentamos em poucas palavras alguns dos jogos da linha Catan que existem atualmente, destacando as particularidades de cada um para que possas decidir se serão ou não do seu interesse.

Cumprimentos,



Klaus Teuber





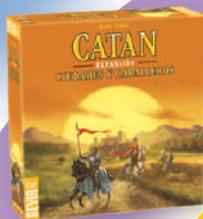
CATAN – Expansão para 5 -6 jogadores – Jogo básico

Número de jogadores	5 – 6	
Idade	A partir dos 10 anos	
Duração do jogo	90 min	
Nível de dificuldade	2/5	
Regras	Quase inexistentes	
Em resumo	Mais jogadores!	



CATAN – Junior

Variantes independentes



Cidades e Cavaleiros

Expansões



Navegantes

Jogo básico

5-6 jogadores



CATAN – Jogo básico

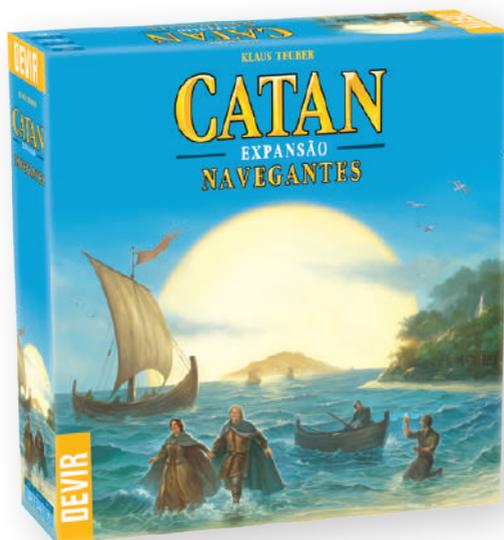


Mercadores e Bárbaros

Navegantes

Navegantes é a expansão ideal para todos aqueles exploradores que queiram ampliar o mundo de Catan sem a necessidade de incorporar muitas regras novas. Às já conhecidas figuras juntam-se agora os barcos que, no fundo, funcionam como as estradas..., mas através do mar. Há muito por descobrir: nas proximidades de Catan existem novas ilhas para colonizar e a névoa oculta territórios desconhecidos.

Navegantes	
Número de jogadores	3 – 4
Idade	A partir dos 10 anos
Duração do jogo	75 – 120 min
Nível de dificuldade	2/5
Regras	Poucas
Em resumo	Poucas regras, muitas variantes.



*“Já descobri mais
de 20 ilhas”*

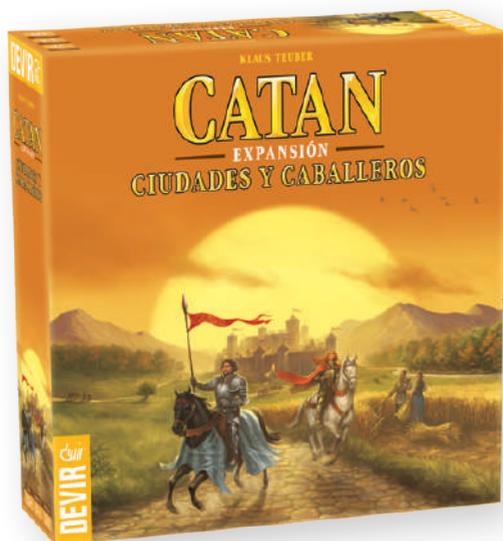
Ivan C., conrtramestre



Cidades e Cavaleiros

Se nunca fica cansado de jogar Catan, com a formidável expansão Cidades e Cavaleiros os jogos serão mais demorados e intensos. Os exércitos de cavaleiros combaterão as hordas de bárbaros invasores e as cidades converter-se-ão em poderosas metrópoles graças às mercadorias. Adicionando novos níveis às regras do jogo básico, poderás ampliar ainda mais a diversão e apreciar como nunca o universo de Catan.

Cidades e Cavaleiros	
Número de jogadores	3 – 4
Idade	A partir dos 12 anos
Duração do jogo	120 min
Nível de dificuldade	5/5
Regras	Bastantes
Em resumo	Uma experiência de jogo intensa para os jogadores mas experientes.



Disponível em breve

*“Oh, meu valente cavaleiro,
salva-me dos bárbaros!”*

Marta, jovem dama

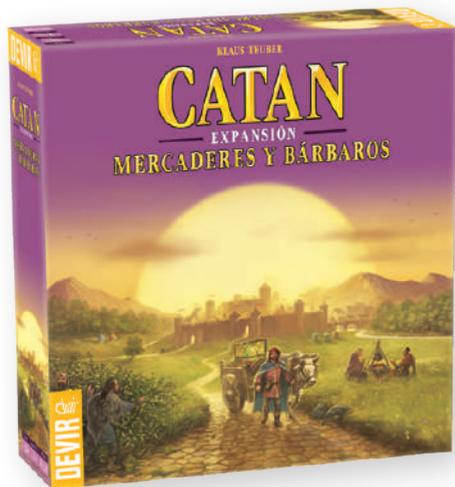


Mercadores e Bárbaros

Quer uma mudança?

A terceira expansão, Mercadores e Bárbaros, é direcionada para todos os fãs que estão à procura de pequenas variações e novos desafios. Tudo é possível aqui: das novidades facilmente integráveis até aos cenários de complexidade variável. Apanhar peixe na costa, construir pontes para atravessar os rios ou enviar caravanas que atravessam a Ilha. Para além disto, Mercadores e Bárbaros também inclui regras para jogos com dois jogadores!

Mercadores e Bárbaros	
Número de jogadores	2 – 4
Idade	A partir dos 10 anos
Duração do jogo	75 – 120 min
Nível de dificuldade	2 – 4/5
Regras	depende do cenário, poucas ou bastantes
Em resumo	Muitas possibilidades para todos os gostos e necessidades!



Disponível em breve

„É melhor que esses bárbaros não se metam comigo!“

Maite O., mercador



CATAN – Junior

Finalmente os mais jovens já poderão aderir ao fascinante mundo de Catan. Piratas com mais de 5 anos já podem colonizar a ilha e construir seus covis de piratas. Para isso necessitarão dos utensílios típicos, como madeira, sabres e tesouros. Mas cuidado! Um pirata traiçoeiro ronda a ilha!

Regras simplificadas e uma introdução emocionante para que os mais novos se convertam em autênticos catanenses.



CATAN – Junior	
Número de jogadores	2 – 4
Idade	A partir dos 6 anos
Duração do jogo	30 min
Nível de dificuldade	1/5
Regras	Poucas
Em resumo	Uma introdução simples e duração reduzida, mas 100% Catan

“Eu já ensinei ao meu irmão!”

Júlia, professora



Componentes

19 terrenos hexagonais

- Floresta (4)
- Pasto (4)
- Lavoura (4)
- Colina (3)
- Montanha (3)
- Deserto (1)
- 6 Peças para fazer o mar, com 9 portos



95 cartas de Matéria-prima (19 de cada)

- Madeira = troncos de árvore = da Floresta
- Lã = ovelha = do Pasto
- Cereal = molho de espigas = da Lavoura
- Argila = tijolos = da Colina
- Minério = pedras de minério = da Montanha



25 cartas de Desenvolvimento

- Cavaleiro (14)
- Progresso (6)
- Pontos de vitória (5)



4 tabelas de Custo de Construção



2 cartas Especiais



Maior Estrada Comercial



Maior Exército de Cavalaria

2 suportes de cartas



figuras de jogo (em 4 cores)

- 16 Cidades
- 20 Aldeias
- 60 Estradas



Cidade



Aldeia



Estrada

1 figura de Ladrão



18 fichas numeradas



2 dados



Regras detalhadas e exemplos para Catan - O jogo

Aldeias
Caminhos
Cartas de Desenvolvimento
Cartas de Ponto de Vitória
Cartas de Progresso
Cavaleiros
Cidades
Comércio
Comércio Interno (com os jogadores)
Comércio Marítimo
Construir
Costa
Deserto
Encruzilhada
Estradas
Fase conjunta de comércio e construção
Fase de Fundação
Fichas Numeradas
Fim do Jogo
Ladrão
Maior Estrada Comercial
Montagem da Ilha, Variável
Pontos de Vitória
Portos
Saiu o 7, o ladrão entra em cena
Táticas

A

Aldeias

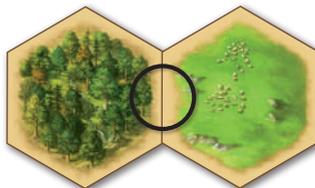
Uma aldeia vale 1 ponto de vitória e permite ao seu proprietário obter matérias-primas de todos os terrenos adjacentes.

Importante: ao construir uma aldeia deve ser tida em conta a regra da distância: não pode existir outra aldeia em nenhuma das três encruzilhadas adjacentes (seja de que jogador for). Se um jogador já construiu as suas 5 aldeias, terá de converter uma delas em cidade para poder construir outra aldeia. Assim, recupera uma peça de aldeia (que é substituída por uma cidade) e já pode construir uma nova aldeia.

C

Caminhos

Os caminhos são os lados de um hexágono que estão situados entre dois terrenos adjacentes. Também se consideram caminhos os lados situados entre um terreno hexagonal e o mar. Sobre cada caminho apenas se pode construir uma estrada (→). Um caminho situa-se sempre entre duas encruzilhadas (→), onde se podem construir aldeias.



Cartas de Desenvolvimento

Existem três tipos diferentes de cartas de Desenvolvimento: Cavaleiro (→), Progresso (→) e Pontos de vitória (→). Quando um jogador compra uma carta de Desenvolvimento, retira a que está no topo do baralho e coloca-a na sua mão. Cada jogador guarda em segredo as suas cartas de Desenvolvimento até ao momento da sua utilização. Durante o seu turno, um jogador só pode jogar 1 carta de Desenvolvimento, isto é, 1 carta de Cavaleiro ou 1 de Progresso. Poderá jogá-la em qualquer momento do seu turno, inclusivamente antes de lançar os dados. Contudo, não poderá jogar uma carta no mesmo turno em que tenha sido comprada.

Exceção: se um jogador compra uma carta e se trata de uma carta de Pontos de Vitória (→) com a qual consegue alcançar os 10 pontos de vitória, pode revelá-la de imediato para, assim, vencer o jogo. As cartas de Pontos de Vitória (sejam uma ou mais) apenas serão reveladas no final do jogo, quando o jogador que as revela tiver somado 10 pontos e, com eles, vencido o jogo.

Atenção: quando se rouba uma carta a um jogador (ver “Saiu o 7, o ladrão entra em cena”), apenas se pode roubar uma carta de matéria-prima da sua mão. As cartas de Desenvolvimento deverão ser colocadas de parte por um momento.

Cartas de Pontos de Vitória

As cartas de Pontos de Vitória são cartas de Desenvolvimento (→), o que significa que se podem comprar. Estas cartas de Pontos de Vitória representam importantes avanços culturais, simbolizados por diferentes edifícios. Cada uma destas cartas vale 1 ponto de vitória. Se um jogador comprar uma carta de Pontos de Vitória, deve mantê-la oculta. Se durante o seu turno, um jogador alcançar os 10 pontos de vitória (contando com os pontos obtidos com as cartas de pontos) revela a(s) sua(s) carta(s) de Pontos de Vitória e vence o jogo.

Sugestão: deve manter as cartas de Pontos de Vitória ocultas, mas de modo a que os jogadores restantes não possam tirar conclusões através delas. Se tem à sua frente 1 ou 2 cartas e nunca as revela, fará com que os jogadores restantes suspeitem que sejam Cartas de Ponto.

Cartas de Progresso

As Cartas de Progresso são um tipo de cartas de Desenvolvimento (→). No seu turno, um jogador só pode jogar uma carta de Desenvolvimento. Existem duas cartas de cada um destes tipos:

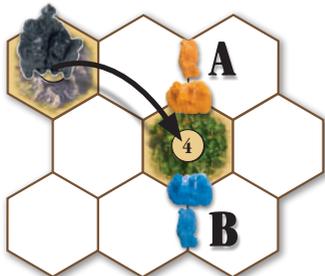
- **Construção de Estrada:** ao jogar esta carta, o jogador pode construir de imediato 2 estradas novas, sem custo de matérias-primas. Devem ser seguidas as regras habituais para a construção de estradas.
- **Invenção:** ao jogar esta carta, o jogador pode recolher duas cartas de matéria-prima à sua escolha da reserva. Se o jogador ainda não terminou a sua fase de construção, poderá utilizá-las para construir.
- **Monopólio:** ao jogar esta carta, o jogador escolhe uma matéria-prima. Todos os jogadores restantes terão que lhe entregar todas as cartas que possuam dessa matéria-prima. Se algum jogador não possuir cartas dessa matéria-prima, não terá de entregar nada.

Cavaleiros

Se, durante o seu turno, um jogador joga a carta de Desenvolvimento “Cavaleiro” (pode fazê-lo antes mesmo de lançar os dados), terá de movimentar imediatamente o ladrão (→).

- O jogador que jogou a carta de Cavaleiro terá de mudar o ladrão de lugar, movendo-o para outro terreno à sua escolha.

- Depois, poderá roubar 1 carta de matéria-prima a um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente a esse terreno. Se houver dois ou



mais jogadores que tenham construído nesse terreno, o jogador pode escolher a quem deseja roubar.

- A carta é roubada da mão do jogador, sem ver.
- O primeiro jogador a ter 3 cartas de Cavaleiro reveladas à sua frente, recebe a carta especial “Maior Exército de Cavalaria” (→), que vale 2 pontos de vitória.
- Quando outro jogador revela mais uma Carta de Cavaleiro que o atual possuidor da carta especial “Maior Exército de Cavalaria”, esta carta passa para a sua mão e, deste modo, também os 2 pontos que ela vale.

Exemplo: no seu turno, o Raul revela uma carta de Cavaleiro. Retira o ladrão da montanha e move-o para a floresta marcada com o “4”. Agora, o Raul pode roubar uma carta de matéria-prima (sem a ver) da mão do jogador A ou do jogador B.

Importante: quando se joga uma carta de Cavaleiro não se verifica se algum jogador tem mais de 7 cartas na mão. Só se devolve metade das cartas à reserva quando sai um 7 nos dados e se tem mais de 7 cartas na mão.

Cidades

Apenas se pode construir uma cidade ampliando uma aldeia já existente. Cada cidade vale 2 pontos de vitória e o seu proprietário obtém o dobro de matérias-primas dos terrenos adjacentes (2 cartas de matéria-prima, se sai o número do terreno nos dados). As peças de aldeia que foram substituídas por cidades podem voltar a ser utilizadas para construir novas aldeias.

Exemplo: sai um 8 nos dados. O jogador azul recebe 3 cartas de minério: 1 pela aldeia e 2 pela cidade. O jogador laranja obtém 2 cartas de madeira pela sua cidade.

Sugestão: é praticamente impossível ganhar o jogo sem construir cidades (que valem 2 pontos cada uma). Cada jogador tem apenas 5 aldeias, pelo que só poderá conseguir 5 pontos de vitória com elas.



Comércio

Depois de lançar os dados para determinar a produção de matéria-prima para o turno, o jogador pode realizar trocas comerciais. Pode trocar cartas de matéria-prima com os jogares restantes (Comércio Interno (→)), mas também pode fazer trocas sem recorrer a eles (Comércio Marítimo (→)), trocando as suas cartas de matéria-prima por cartas da reserva. Durante o seu turno, o jogador pode efetuar todas as trocas comerciais que desejar, desde que as suas cartas de matéria-prima o permitam.

Comércio Interno (comércio com os outros jogadores)

Durante o seu turno, depois de ter lançado os dados para produzir matérias-primas, um jogador pode trocar cartas de matéria-prima com os outros jogadores. As condições da troca (isto é, que cartas deseja trocar e em que quantidade) dependem da habilidade de cada jogador para negociar. Não é permitido oferecer cartas (isto é, trocar 0 cartas por 1 ou mais). **Importante:** só se podem realizar trocas comerciais com o jogador atual (no decorrer do seu turno). Os jogadores restantes não podem realizar trocas entre si.

Exemplo: é o turno do Raul. Ele precisa de 1 argila para construir uma estrada, e tem 2 madeiras e 3 minérios. O Raul pergunta: "Quem me dá 1 argila em troca de 1 minério?". Miguel responde: "Se me der 3 minérios eu te dou 1 argila". Mas a Mariana diz: "Eu te dou uma argila se me der 1 madeira e 1 minério". Raul decide-se pela oferta da Mariana e troca 1 madeira e 1 minério pela argila que necessita.

Importante: Miguel não poderia trocar cartas com a Mariana pois este era o turno do Raul.

Comércio Marítimo

Durante a fase de comércio do seu turno, um jogador pode realizar trocas comerciais sem ter que recorrer aos jogadores restantes. Isto é possível através de comércio marítimo.

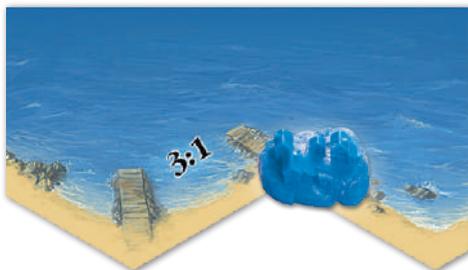
- **Se não tem um porto:** aplica-se a taxa de comércio básica (e menos vantajosa) de 4:1. O jogador devolve 4 cartas de matéria-prima iguais à reserva e recebe a carta de matéria-prima pretendida do monte correspondente (apenas 1 carta). O jogador não necessita de ter uma aldeia construída num porto (→) para a troca 4:1.

Exemplo: Raul devolve à reserva 4 cartas de minério e recebe 1 carta de madeira. Claro que seria melhor tentar, em primeiro lugar, chegar a um acordo com algum dos outros jogadores (comércio interno).

- **Se tem um porto:** se um jogador construiu uma aldeia ou uma cidade num porto (→), terá melhores condições de comércio. Há dois tipos distintos de portos:

1. Porto Normal (3:1): no seu turno, durante a fase de comércio, um jogador pode trocar 3 cartas de matéria-prima iguais por uma carta de matéria-prima (diferente) que deseje.

Exemplo: o jogador azul entrega 3 cartas de matéria-prima à pilha respetiva da reserva e recolhe 1 carta de minério.



- 2. Porto Especializado (2:1):** existe um porto especializado para cada tipo de matéria-prima. Esta taxa de comércio de 2:1, mais vantajosa, só se aplica à matéria-prima que está indicada nesse porto. É necessário ter em conta que um porto especial não permite trocar o resto das matérias-primas à razão 3:1!



Exemplo: o jogador azul possui uma aldeia no porto especializado em madeira. Graças a esse porto, durante a sua fase de comércio pode entregar 2 cartas de madeira à reserva e receber em troca qualquer outra carta de matéria-prima. Também pode trocar 4 cartas de madeira por 2 cartas quaisquer, 6 por 3, etc...

Importante: apenas o jogador cujo turno decorre pode realizar comércio marítimo.

Construir

Depois de lançar os dados para determinar a obtenção das matérias-primas, o jogador cujo turno decorre pode construir. Para isso tem que entregar à reserva as combinações de cartas de matéria-prima necessárias (consultar a carta de Custos de Construção). O jogador pode construir tudo o que queira e comprar todas as cartas de Desenvolvimento que deseje, desde que possua as matérias-primas necessárias para pagar, desde que possua edifícios suficientes e desde que ainda restem cartas de Desenvolvimento na reserva (consultar também "Aldeias" (→), "Cidades" (→), "Estradas" (→) e "Cartas de Desenvolvimento" (→)).

Cada jogador dispõe de 15 estradas, 5 aldeias e 4 cidades. Se um jogador constrói uma cidade, recupera a aldeia que ficou disponível ao ser convertida em cidade. Contudo, as estradas e as cidades permanecem no mesmo lugar a partir do momento em que são construídas (até ao final do jogo). Depois de construir, o turno do jogador termina, passando a vez ao jogador que está à sua esquerda. Se queres experimentar uma variante das regras, consulta a secção "Fase conjunta de comércio e construção" (→).

Costa

Um lado de um terreno hexagonal que está adjacente ao mar é chamado de "costa". Pode construir-se uma estrada ao largo da costa. Nas encruzilhadas adjacentes ao mar podem construir-se aldeias e ampliá-las para cidades. O inconveniente é que na costa a produção de matérias-primas se limita a apenas um ou dois terrenos. A vantagem é que é junto à costa que se encontram os portos que, mediante

o comércio marítimo (→) permitem realizar trocas comerciais com matérias-primas de forma mais favorável. Contudo, uma aldeia construída numa encruzilhada de costa que não tenha porto não tem qualquer vantagem comercial.

D

Deserto

O deserto é o único terreno que não produz qualquer matéria-prima. Serve também de casa ao ladrão (→): é aí que ele começa o jogo. Se um jogador constrói uma aldeia ou cidade adjacente ao deserto, deve ter consciência de que só poderá obter matérias-primas dos outros dois terrenos hexagonais.

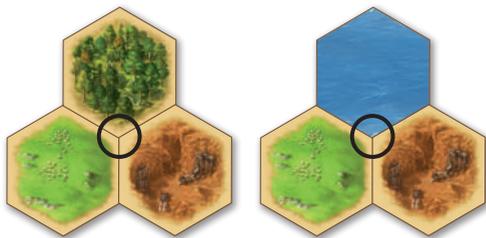
E

Encruzilhada

Cada hexágono tem 6 cantos e cada canto está em contacto com outros 2 hexágonos ou com 1 hexágono e com a moldura. Estas interseções onde os cantos se tocam denominam-se de “encruzilhadas”. As aldeias só se podem construir nas encruzilhadas.

Estradas

As estradas são conexões entre duas das tuas aldeias ou cidades. As estradas são sempre construídas sobre os caminhos (→). Em cada caminho (incluindo ao longo da costa) só se pode construir uma estrada. As estradas podem ser construídas a partir de uma encruzilhada onde exista uma aldeia ou uma cidade própria, ou a partir de uma encruzilhada não ocupada à qual chegue uma estrada própria. Sem construir novas estradas também não se podem construir novas aldeias. Várias estradas unidas entre si ligam aldeias e cidades numa “rota comercial”. As estradas só dão pontos num único caso: quando consegues a carta de “Maior estrada comercial” (→).



F

Fase conjunta de Comércio e Construção

A separação entre fase de comércio e fase de construção serve para que o jogo em si fique mais claro, de modo a que os principiantes possam começar a jogar sem dificuldades. Não obstante, recomenda-se aos jogadores mais experientes que eliminem esta separação. Desta forma, após lançar os dados e obter as matérias-primas, um

jogador pode construir e realizar trocas comerciais pela ordem que desejar. Isto significa que, por exemplo, um jogador pode realizar uma troca comercial, construir, voltar a trocar matérias-primas, voltar a construir e repetir este processo todas as vezes que o desejar e enquanto as suas cartas o permitirem. Quando se utiliza a fase conjunta, um jogador que tenha construído uma aldeia num porto pode utilizar esse porto para realizar trocas comerciais no mesmo turno em que a construiu.

Fase de Fundação

A fase de fundação começa assim que termina a montagem do tabuleiro de jogo (ver “Montagem aleatória da Ilha”(→).

- Cada jogador escolhe uma cor e recebe as peças correspondentes: 5 aldeias, 4 cidades e 15 estradas, bem como uma carta de custos de construção.
- Separam-se as cartas de matéria-prima em 5 pilhas e colocam-se viradas para cima nos dois suportes de cartas. Os suportes de cartas são colocados junto ao tabuleiro de jogo.
- As cartas de desenvolvimento (→) são embaralhadas e colocadas de face para baixo junto às cartas restantes.
- As duas cartas especiais e os dados ficam junto ao tabuleiro.
- O ladrão é colocado no deserto.

A fase de fundação é constituída por duas rondas (rodadas), durante as quais cada jogador constrói 2 aldeias e 2 estradas:

1ª Ronda

Por turnos, os jogadores lançam os dados. O jogador que conseguir o valor mais alto começa o jogo, colocando uma das suas aldeias numa encruzilhada (→) disponível, à sua escolha. Junto a essa aldeia coloca uma das suas estradas, em qualquer direcção



Atenção: na colocação das aldeias há que ter em conta a regra da distância!

2ª Ronda

Assim que todos os jogadores tiverem construído a sua primeira aldeia, o último jogador da primeira ronda inicia a segunda ronda. Este jogador é agora o primeiro a construir a sua segunda aldeia e a sua segunda estrada. Atenção: depois dele, seguem-se os jogadores restantes, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. Isto significa que o jogador que começou o primeiro turno é agora o último a construir a sua segunda aldeia. A segunda aldeia pode ser construída completamente separada da primeira, numa qualquer

encruzilhada, devendo, no entanto, ser respeitada a regra da distância. A segunda estrada deve partir da segunda aldeia, em qualquer direção. Em seguida, cada jogador recebe as matérias-primas produzidas pela sua segunda aldeia: por cada terreno hexagonal adjacente a esta segunda aldeia, o jogador recebe da reserva uma carta da matéria-prima correspondente. O jogador inicial (aquele que construiu por último a sua segunda aldeia) começa o jogo, lançando os dados para determinar a obtenção de matérias-primas do primeiro turno. Podes encontrar conselhos úteis sobre a fase de fundação no tópico “Táticas” (→).

Fichas Numeradas

O tamanho dos números destas fichas indica a probabilidade com que o terreno correspondente produzirá matérias-primas. Assim, quanto maiores forem os números impressos, maior será a probabilidade de saírem nos dados. Deste modo, um terreno com um “6” ou um “8” terá uma maior probabilidade de produzir matérias-primas que um marcado com um “2” ou um “12”.

Fim do Jogo

Quando chega o turno de um jogador que já tenha conseguido somar 10 pontos de vitória (ou os consiga durante o seu turno), o jogo termina de imediato, sendo esse jogador o vencedor.

Exemplo: *Um jogador tem 2 aldeias (2 PV), a carta especial “Maior Estrada Comercial” (2 PV), 2 cidades (4 PV) e duas cartas de pontos de vitória (2 PV). O jogador revela as suas cartas de pontos de vitória e consegue assim os 10 pontos necessários para vencer o jogo.*

L

Ladrão

No início do jogo, o ladrão é colocado no deserto (→). Só se move se sair um 7 nos dados (→) ou se um jogador jogar uma carta de cavaleiro (→). Enquanto estiver colocado num terreno hexagonal, o ladrão impede que este hexágono produza matérias-primas.

Todos os jogadores que possuam aldeias e/ou cidades adjacentes a esse hexágono não recebem nenhuma matéria-prima do mesmo enquanto o ladrão aí permanecer.

Exemplo (ver a ilustração de “Cavaleiro”): *É o turno do Raul, que obteve um “7” nos dados. Raul tem de mover o ladrão. O ladrão estava numa montanha e Raul coloca-o sobre a ficha com o número “4”, numa floresta. O Raul pode agora roubar uma carta de matéria-prima, sem ver, da mão de qualquer um dos jogadores proprietários das aldeias “A” e “B”.*

Além disso, se nos turnos seguintes sai o número “4”, os proprietários das aldeias “A” e “B” não obterão nenhuma carta de madeira desse terreno. Esta situação mantém-se até que o ladrão mude de terreno, quer através de outro “7” nos dados, quer através de uma carta de cavaleiro.

M

Maior Estrada Comercial

Uma rota ou estrada comercial pode ser interrompida se outro jogador constrói uma aldeia numa encruzilhada livre dessa estrada (sempre respeitando a regra da distância).

Exemplo: *o jogador laranja tem a “Maior Estrada Comercial”, formada por 7 estradas. O jogador vermelho constrói a aldeia marcada com um círculo preto e interrompe, assim, a rota comercial do jogador laranja.*



Agora a “Maior Estrada Comercial” pertence ao jogador vermelho, graças às suas 6 estradas, bem como os seus 2 pontos de vitória.

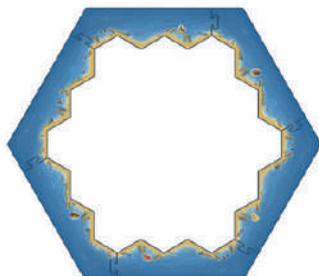
Importante: as aldeias ou cidades de um jogador não interrompem a sua própria estrada comercial.

Se ao interromper uma estrada comercial, vários jogadores tiverem a maior estrada (estradas com o mesmo tamanho), deverão verificar o seguinte:

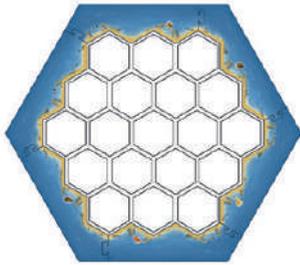
- Se o jogador atualmente com a carta “Maior Estrada Comercial” é um dos jogadores empatados, conserva a carta.
- Se o jogador que possui a carta “Maior Estrada Comercial” não figura entre os jogadores empatados, esta carta sai momentaneamente de jogo, até que apenas um jogador tenha a estrada comercial mais comprida. A estrada também se coloca à parte se, após interromper a estrada, nenhum jogador tiver 5 ou mais estradas consecutivas (requisito para ter a maior estrada comercial).

Montagem aleatória da Ilha

1. Em primeiro lugar, encaixe as peças de mar na ordem que quiser. Preste atenção, porque uma das faces destas peças não tem qualquer porto. Utiliza apenas as faces com portos.

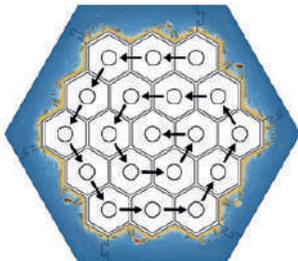


2. Embaralhe os terrenos virados para baixo e coloca-os numa pilha. Retira o primeiro hexágono da pilha e coloca-o de face para cima dentro da moldura formada pelas peças de mar. Começa num lado e vai colocando os restantes hexágonos até que o tabuleiro esteja completo.



3. Colocação das fichas numeradas:

- Coloca as fichas numeradas junto ao tabuleiro de jogo, com as letras viradas para cima.
- Distribui as fichas por ordem alfabética sobre os terrenos. Começa por um terreno que esteja num canto qualquer e vai colocando as fichas nos terrenos, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio (ver exemplo).



- **Atenção:** não se coloca nenhuma ficha sobre o deserto; tem de se pular este hexágono.
- Quando todas as fichas tiverem sido colocadas, vira-as de forma a ficarem com o número visível.

A preparação do jogo continua com a fase de fundação (→).

P

Pontos de Vitória

O primeiro jogador a possuir 10 pontos de vitória quando chega o seu turno (ou completá-los durante o seu turno) ganha o jogo.

Os pontos de vitória conseguem-se através de:

Uma aldeia	1 ponto de vitória
Uma cidade	2 pontos de vitória
Maior Estrada Comercial	2 pontos de vitória
Maior Exército de Cavalaria	2 pontos de vitória
Carta de Ponto de Vitória	1 ponto de vitória

Cada jogador começa o jogo com 2 aldeias já construídas, pelo que tem 2 pontos de vitória desde o início, sendo que deve conseguir os restantes 8.

Portos

Os portos têm a particularidade de permitir a troca de matérias-primas de uma forma mais vantajosa. Para ser proprietário de um porto, o jogador terá que construir uma aldeia na costa (→), numa das cruzilhadas (→) que pertencem a um porto. Consulta também “Comércio marítimo” (→).



Importante: quando um jogador consegue um porto, só o pode começar a utilizar no turno seguinte, isto é, na sua fase de comércio seguinte.

S

Saiu o 7, o ladrão entra em cena

Quando um jogador obtém um “7” num lançamento dos dados, nenhum jogador recebe cartas de matéria-prima. Em vez disso:

- Todos os jogadores contam as cartas de matéria-prima que têm na sua mão. Cada jogador que tenha mais de 7 cartas de matéria-prima (ou seja: 8, 9 ou mais) tem que escolher metade das cartas e devolvê-las às pilhas da reserva. Quando o número de cartas é ímpar arredonda-se a favor do jogador afetado (para baixo). Por exemplo, quem tenha 9 cartas de matéria-prima, tem que devolver 4.

Exemplo: o Raul obtém um “7” nos dados, mas só tem 6 cartas de matéria-prima na sua mão. A Mariana tem 8 cartas e o Miguel tem 11. A Mariana tem que devolver 4 cartas e o Miguel devolve 5 (sempre arredondado a favor do jogador).

- Em seguida, o jogador que lançou os dados tem que mover o ladrão (→) e colocá-lo sobre outro terreno hexagonal à sua escolha. A produção de matérias-primas desse terreno fica bloqueada. Além disso, o jogador que moveu o ladrão pode roubar uma carta de matéria-prima (sem ver) da mão de um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente ao terreno em que colocou o ladrão. Se existem dois ou mais jogadores com aldeias ou cidades adjacentes a esse terreno, o jogador que lançou os dados pode escolher a quem roubar. Consultar também “Cavaleiro” (→).
- De seguida o jogador continua o seu turno normalmente, passando à fase de comércio.

T

Táticas

Como Catan se joga com um tabuleiro aleatório, os desafios táticos que se apresentam são diferentes a cada jogo. Contudo, há alguns fatores que todos os jogadores devem ter em conta. De seguida, apresentam-se os mais importantes:

1. No início do jogo, a argila e a madeira são as matérias-primas mais importantes, pois são necessárias para construir estradas e aldeias. Os jogadores devem tentar começar por construir pelo menos uma das suas aldeias adjacentes a um terreno de argila ou de madeira que lhes proporcionem uma boa produção.
2. Não se deve subestimar a importância dos portos. Por exemplo: se um jogador tem aldeias ou cidades que lhe proporcionam uma boa produção de cereais, deverá tentar construir uma aldeia no porto especial de cereais.
3. Quando se constroem as duas primeiras aldeias, deve ter-se em conta a existência de espaço suficiente para expansão. É perigoso construir as duas primeiras aldeias no centro da ilha, uma vez que os caminhos acabarão por ficar rapidamente bloqueados pelos jogadores restantes.
4. Quanto mais trocas comerciais se realizarem, maiores serão as possibilidades. Não há que hesitar em propor trocas ao jogador cujo turno decorre, mas sempre com cuidado, para não lhe dar vantagens indesejadas!



- Gostaria de saber mais sobre o mundo de Catan?
- Quer saber mais sobre o autor, Klaus Teuber e os seus outros jogos?
- Quer participar no campeonato de Catan?
- Precisa de algum componente?

Então visite
www.devir.com
e encontrará muitas informações e
muitas coisas para descobrir!

Créditos
© 1995, 2015 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
Licença: Catan GmbH © 2002, catan.de

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0
Fax: + 49 711 2191 - 199
info@kosmos.de, kosmos.de

Todos os direitos reservados.
Fabricado na Alemanha

Design Gráfico: Michaela Kienle
Ilustrações: Michael Menzel
Desenho das figuras: Andreas Klobner
Grafismo 3D: Andreas Resch
Redação Edição 2015: Reiner Müller,
Sebastian Rapp

Créditos da versão Portuguesa
Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rui Ferrão
Adaptação gráfica: Antonio Catalán

12/ 2018

DEVIR

Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoreto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

KOSMOS

© 1995, 2015
KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5 - 7,
70184 Stuttgart
kosmos.de