



CATAN

PARA 2 JOGADORES

Catan é um jogo pensado para três ou quatro jogadores, mas, quando tem de ficar em casa e não tem mais ninguém com quem jogar, esta versão especial para partidas com duas pessoas é uma boa alternativa (esta versão também está incluída na expansão *Mercadores e bárbaros*).

As regras são praticamente as mesmas do jogo básico, com as alterações apresentadas a seguir.

Componentes necessários

- ▶ *Catan – O jogo*
- ▶ Dois participantes
- ▶ 20 fichas de comércio (pode usar qualquer objeto pequeno que tenha em casa, tal como moedas, botões, feijões, etc...)

Preparação

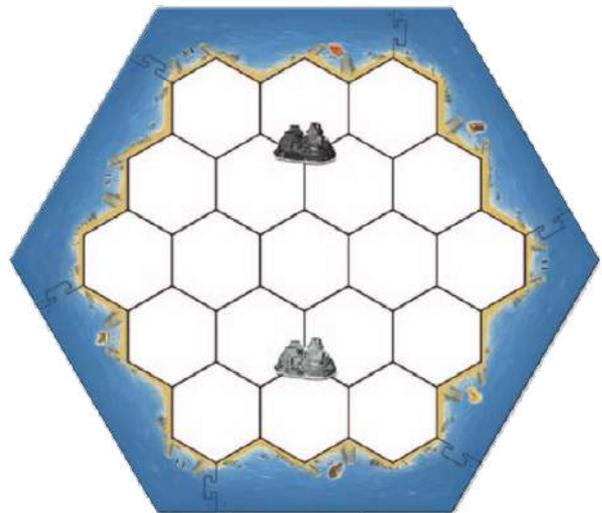
Prepare a partida seguindo as regras normais. Coloque os dois conjuntos de peças que não forem escolhidos pelos participantes ao lado do tabuleiro de jogo. Estes passam a ser os componentes de dois jogadores imaginários.

Coloque as fichas de comércio junto ao tabuleiro e distribua 5 a cada jogador.

Fase de fundação

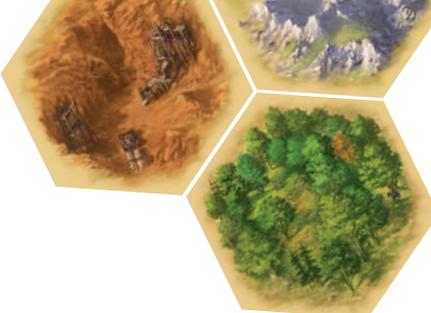
Coloque 1 aldeia (sem a estrada) de cada um dos jogadores imaginários nos pontos do tabuleiro ilustrados na imagem seguinte. A seguir, você e o seu adversário constroem as respectivas aldeias e

estradas segundo as regras normais. Portanto, no fim da fase de fundação, cada jogador real terá 2 aldeias e 2 estradas, enquanto que cada jogador imaginário só terá 1 aldeia.



Lançamento de produção

No seu turno, o jogador faz dois lançamentos consecutivos. No entanto, o seu resultado tem de ser diferente. Se o resultado do segundo lançamento for igual ao do primeiro, deve-se repetir o lançamento até que os resultados sejam diferentes. Imediatamente após cada lançamento, os participantes reais recebem as matérias-primas pertinentes e/ou movem ladrão, caso sair um “7” no lançamento dos dados. O ladrão também pode ser movido entre o primeiro e o segundo lançamento se for jogada uma carta de cavaleiro ou uma ficha de comércio (ver mais adiante).



CATAN

PARA 2 JOGADORES

Fase de construção dos jogadores imaginários

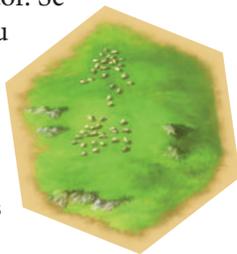
Quando um jogador constrói uma estrada ou uma aldeia, também coloca, sem nenhum custo, uma igual para cada um dos jogadores imaginários. Se não se puder construir uma aldeia com nenhum dos dois, constrói-se uma estrada no seu lugar. Isto não se aplica quando o jogador real constrói uma cidade ou compra uma carta de desenvolvimento. Os jogadores imaginários nunca obtêm matérias-primas. Porém, poderão obter a carta de “Maior estrada comercial”.

Uso das fichas de comércio

Durante o seu turno (mesmo antes do lançamento de produção), um jogador pode efetuar uma das seguintes ações:

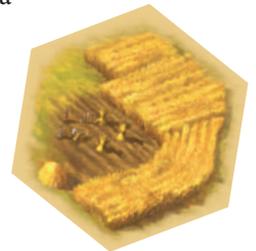
- ▶ **Comércio forçado:** o jogador pode tirar duas cartas, à sorte, da mão do adversário e dar-lhe em troca duas cartas quaisquer. Se o adversário só tiver uma carta, você pode tirá-la, mas terá que lhe dar duas cartas em troca.
- ▶ **Mover o ladrão:** o jogador pode mover o ladrão para o deserto. No entanto, não rouba nenhuma carta ao adversário, mesmo se ele tiver uma aldeia ou cidade adjacente ao deserto.

O preço das ações depende da quantidade de pontos de vitória de cada jogador. Se tiver uma quantidade menor ou igual à do adversário, a ação custa 1 ficha de comércio. Se for maior, a ação custa 2 fichas de comércio. Depois de usadas, as fichas são devolvidas à provisão.



Reabastecimento das fichas de comércio

- ▶ Uma vez por turno, o jogador pode descartar uma das cartas de cavaleiro à sua frente e receber, em troca, 2 fichas de comércio. Se ele tiver a carta do “Maior exército de cavalaria”, pode ser que a perca ao descartar um cavaleiro (seja por ficar apenas com 2 cavaleiros diante dele ou porque outro jogador passou a ter mais cavaleiros do que ele). De qualquer das maneiras, a carta do “Maior exército de cavalaria” fica nas mãos do jogador que tiver mais cavaleiros à sua frente (contanto que sejam, no mínimo, 3).
- ▶ Obtém-se 2 fichas de comércio ao construir uma aldeia adjacente ao deserto (inclusive na fase de fundação inicial).
- ▶ Obtém-se 1 ficha de comércio ao construir uma aldeia na costa (inclusive na fase de fundação inicial).
- ▶ Obtém-se 3 fichas de comércio ao construir uma aldeia adjacente a ambos a costa e o deserto.



Combinações com esta versão

Esta versão para dois jogadores pode ser combinada, sem necessidade de alterações, com todas as variantes e cenários de *Navegantes e Mercadores e bárbaros*, desde que a carta do “Maior exército de cavalaria” seja usada neles. Esta versão também pode ser usada com a *Cidades e cavaleiros*, mas deverão ser efetuados uma série de ajustes que podem ser encontrados na página web www.catan.com/service/combinations/catan-2-cities-and-knights (em inglês).