Jogo de introdução – Os Primeiros Habitantes de Catan

PREPARAÇÃO

Os dois jogadores sentam-se na mesa, um à frente do outro. Coloque os três suportes de cartas no centro da mesa, lado a lado. Estes suportes separam as áreas de jogo dos dois participantes. A seguir, prepare as cartas como indicado abaixo.

Classificação das cartas

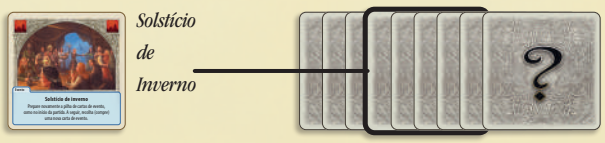
Primeiro, separe as cartas de acordo com os seus versos. Todas as cartas que se usam no jogo de introdução formam a base dos jogos temáticos que se seguem.

As cartas com o verso "A Idade do Ouro", "A Idade do Caos" e "A Idade do Progresso" fazem parte dos conjuntos temáticos. Guarde estas e o quarto suporte de cartas na caixa. O jogo de introdução é jogado sem os conjuntos temáticos e sem este suporte de cartas.

Pilha das cartas de evento

Vire todas as cartas de evento para cima, separe as que não apresentarem o símbolo das cartas básicas e guarde-as na caixa. As cartas de evento dos conjuntos temáticos não são usadas no jogo de introdução.

Depois, separe a carta *Solstício de Inverno*. Embaralhe o resto das cartas de evento viradas para baixo. Recolha (compre) três cartas, coloque a carta *Solstício de Inverno*, virada para baixo, em cima delas e depois coloque o resto das cartas, também viradas para baixo, sobre a do *Solstício de Inverno*. Coloque a pilha resultante ao lado das outras pilhas de cartas no suporte de cartas (ver a ilustração na pág. 3).



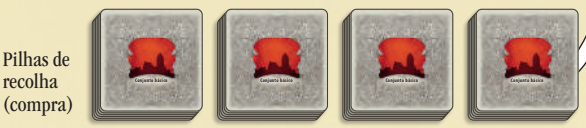
Preparação das estradas, localidades e regiões

Coloque as três pilhas com as estradas, as aldeias e as cidades (=localidades) com o verso virado para cima no suporte de cartas. As cartas de cada pilha são todas iguais, não havendo assim necessidade de as embaralhar. Deixe espaço para mais uma pilha entre as pilhas das aldeias e das cidades.

Embaralhe a pilha das regiões e coloque-a, com o verso virado para cima, entre a pilha das aldeias e a das cidades.

Preparação das pilhas de recolha (compra)

Embaralhe as 36 cartas com o símbolo das cartas básicas, divida-as em 4 pilhas de 9 cartas cada e coloque-as ao lado da pilha das cidades. A estas pilhas chamamos "Pilhas de recolha".



Preparação das cartas iniciais

Agora retire as cartas de início vermelhas e coloque-as como se indica na ilustração. No princípio do jogo, o seu principado consiste em 2 aldeias ligadas por uma estrada, além de 6 regiões diferentes. O nome das regiões deve estar sempre no canto inferior esquerdo.

Coloque as cartas de início azuis no lado oposto do suporte de cartas. As cartas estão sempre viradas para o jogador correspondente.

DISPOSIÇÃO INICIAL

A ilustração mostra a posição das cartas no começo da partida. Você e o seu adversário estão sentados à frente um do outro. Cada um orientou o seu principado na direção correspondente.

No meio, estão os suportes de cartas com as estradas, aldeias, regiões e cidades, assim como as pilhas de recolha e a pilha das cartas de evento.

O SEU PRINCIPADO

Posse das matérias-primas
Como príncipe, recebe as suas rendas na forma de matérias-primas. Dependendo do tipo de região, irá receber madeira, lã, ouro, argila, minério ou cereais. A região em questão indica a quantidade que possui da matéria-prima correspondente. Isso é indicado pelo lado da carta que está virado para si. No início da partida, todas as regiões têm o lado com 1 símbolo de matérias-primas virado para si (com a exceção do filão de ouro). Isto significa que possui precisamente 1 unidade de cada uma destas matérias-primas. A única matéria-prima de que ainda não possui nada é o ouro.

Não possui **nenhuma** lã | Possui **1** lã | Possui **2** lãs | Possui **3** lãs

Acumulação das matérias-primas
Durante a partida irá receber matérias-primas e irá usá-las. Quando recebe 1 matéria-prima, rode a carta 90° de maneira a que o lado que mostra mais 1 unidade da matéria-prima fique virado para si.

Uso das matérias-primas
Quando usa uma matéria-prima, rode a carta 90° na direção contrária. Sendo assim, pode armazenar em cada região de 0 a 3 matérias-primas. Se já tiver 3 numa região e receber mais uma matéria-prima nela, não a vai poder acumular e é considerada perdida, sem nenhum tipo de compensação.

Jogo de introdução – Os Primeiros Habitantes de Catan

Aldeias
As aldeias são o cerne do seu principado. Cada aldeia proporciona 2 espaços de construção vazios para cartas de expansão (edifícios ou unidades), um acima e outro abaixo. As aldeias podem ser convertidas em cidades. Mais adiante explicamos como fazer isto (ver a pág. 6). As aldeias e as cidades recebem, em conjunto, o nome de "localidades".

Estradas
Existe uma estrada entre duas aldeias. A única função de uma estrada é tornar possível a construção de aldeias adicionais. Se, durante o decorrer da partida, quiser expandir o seu principado construindo uma nova aldeia, terá primeiro de construir uma estrada à esquerda ou à direita de uma das suas aldeias.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo de introdução, "Os Primeiros Habitantes de Catan", é jogado até que um dos participantes tenha 7 (ou mais) pontos de vitória no fim do seu turno, vencendo assim a partida. Cada aldeia vale 1 ponto de vitória (cada jogador começa o jogo já com 2 pontos de vitória). Cada cidade vale 2 pontos de vitória. Outras formas de ganhar estes pontos são explicadas mais adiante no manual.

O JOGO COMEÇA

Primeiro, determina-se quem será o jogador inicial. Cada participante lança um dado. O que obtiver o resultado mais alto começa a partida.

O jogador inicial recolhe as 3 cartas superiores de uma das 4 pilhas de recolha. A seguir, o outro jogador também recolhe as 3 cartas superiores, mas de outra pilha. Essa cartas formam a mão do jogador. Esta fica sempre escondida do adversário.

O TURNO DE JOGO

Os jogadores revezam-se por turnos. O turno segue sempre esta ordem:
Lançar os dados: lançam-se os dois dados ao mesmo tempo e resolvem-se os seus resultados.
Fase de ação: as seguintes ações podem ser efetuadas por qualquer ordem e as vezes que se desejar: jogar cartas, trocar matérias-primas.
Recolher (comprar) cartas: verifica-se o número de cartas na mão e, dependendo do resultado, se recolhem ou se descartam cartas.
Trocar cartas da mão: se necessário, é possível trocar cartas da mão.

1. LANÇAR OS DADOS

Um dos dados tem pontos e o outro tem símbolos. No princípio de cada turno lançam-se os dois dados juntos. Concentremo-nos primeiro no dado de pontos. Este é chamado de "**dado de produção**", visto que, segundo o seu resultado, os dois jogadores podem receber novas matérias-primas no princípio de cada turno. Cada região cujo número tenha saído no dado produz uma matéria-prima; isto é, a região é rodada 90° no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio (ver o exemplo à direita).

Exemplo: no seu primeiro turno, o jogador vermelho obtém um 6 no dado. A sua lavoura tem o número 6, pelo que recebe 1 de cereais. Ele indica isso rodando a região de cereais 90°, de maneira a que agora o lado com 2 símbolos de cereais fique virado para ele.

Jogador azul

O jogador azul também recebe 1 matéria-prima na sua região com o número 6. No seu caso, é uma montanha, pelo que recebe 1 de minério e o assinala da mesma forma que o jogador vermelho.

Ao começar a partida, cada número do dado (1 a 6) está igualmente atribuído a cada uma das 6 regiões de cada jogador. Isto pode mudar durante o curso do jogo. Se um jogador tiver várias regiões com o mesmo número, **cada uma** delas produzirá 1 matéria-prima.

A função do dado de símbolos é explicada mais à frente (ver a secção "O dado de eventos" na pág. 8).

2. Fase de ação

a) Jogar cartas da mão

Durante a fase de ação, pode jogar várias cartas da sua mão (até mesmo todas).

Cartas de ação

As cartas com a vinheta de texto de cor amarela e um "A" no canto superior esquerdo são "cartas de ação". Estas cartas são sempre jogadas a partir da mão e têm um efeito imediato. Quando quiser jogar uma carta de ação, tem de ler o seu texto ao outro jogador, levar a cabo a ação e, por fim, colocar a carta virada para cima na pilha de descarte comum a ambos os jogadores. Por consequência, a carta fica fora do jogo.

A "aba da carta" situada acima da vinheta de texto descreve o tipo de carta e dá uma ideia geral acerca dela.

Vinheta de texto amarela = Carta de ação, joga-se a partir da mão e depois é colocada na pilha de descarte.

Cartas de expansão da localidade

As cartas com as vinhetas de texto de cor verde são "expansões da localidade". Nelas estão indicadas as matérias-primas (o custo de construção) que se têm de pagar para colocar a carta no principado. As cartas de expansão da localidade devem ser sempre colocadas num espaço de construção vazio de uma localidade (cidade ou aldeia) e proporcionam vantagens permanentes durante o resto da partida. Existem 2 tipos de expansões da localidade: edifícios e unidades.

A segunda "aba" indica a zona do principado onde se pode jogar a carta.

Vinheta de texto verde = Expansão da localidade; é colocada numa localidade (cidade ou aldeia).

Quando quiser fazer uma expansão da localidade, coloque a carta da sua mão num espaço de construção vazio e pague o custo de construção indicado na carta. A partir desse momento, o edifício ou a unidade, assim como as funções correspondentes, ficam à sua disposição.

Atenção: o texto "1x" está presente em algumas das cartas. Isto significa que só é possível ter uma dessas cartas de expansão no seu principado.

Exemplo: o jogador constrói um Mosteiro. Para pagar o custo de construção, ele roda as regiões lavoura, colina e montanha 90° no sentido horário. Depois de pagar o custo, ainda lhe resta 1 de cereais, 1 de madeira e 1 de lã, mas já não tem argila nem minério.

b) Jogar cartas centrais

Chamamos de cartas centrais às que se encontram entre ambos os jogadores: "estrada", "aldeia" (mais as "regiões" correspondentes) e "cidade". Têm este nome porque estas cartas estão no centro da mesa e porque os dois jogadores têm acesso direto a elas. O jogador ativo pode construir qualquer carta central disponível pagando o custo de construção indicado no verso da carta.

Construir uma estrada

As estradas são necessárias para fazer crescer o principado. Se quiser construir uma nova aldeia, deve sempre primeiro construir uma estrada, porque entre 2 aldeias tem de existir sempre 1 estrada.

O jogador constrói uma estrada e paga 1 de madeira e 2 de argila.

Construir uma aldeia

Uma aldeia é sempre colocada no extremo vazio de uma estrada. As novas aldeias proporcionam várias vantagens:
- Cada aldeia vale 1 ponto de vitória
- Cada aldeia proporciona 2 novos espaços de construção
- Cada aldeia disponibiliza 2 novas regiões (e com isso, mais oportunidades de obter matérias-primas)

Quando constrói uma aldeia, recebe as 2 primeiras cartas da pilha das "regiões". Coloque estas regiões nos cantos livres da aldeia, de modo a que os lados sem nenhum símbolo de matéria-prima fiquem virados para si.

O jogador constrói uma aldeia e paga 1 de madeira, 1 de argila, 1 de cereais e 1 de lã. Ele recebe uma montanha e um filão de ouro. Quando mais tarde lhe sair no dado um "4", ele receberá lã e minério. Com um "2", receberá madeira e ouro.

Construir uma cidade

As aldeias podem ser convertidas em cidades. Para construir uma cidade, deve pagar o custo de construção e colocar a cidade em cima de uma das suas aldeias existentes. A aldeia permanecerá debaixo da cidade durante o resto da partida. As cidades proporcionam várias vantagens:
- Cada cidade vale 2 pontos de vitória. O ponto de vitória da aldeia que está por baixo não conta como ponto adicional.
- Cada cidade disponibiliza 2 espaços de construção adicionais. Posto isto, agora já poderá colocar 2 expansões da localidade acima e 2 abaixo da cidade.

Importante: as cartas nos espaços de construção adicionais também se consideram adjacentes às regiões ligadas na diagonal. Algumas cartas de expansão têm efeito sobre as regiões adjacentes à esquerda ou à direita. Por isso, pode ser importante colocar a carta de expansão acima ou abaixo de uma localidade. No entanto, colocando-a acima ou abaixo de uma cidade, não interessa em qual dos espaços a coloca, porque as duas regiões, a da esquerda e a da direita, se consideram igualmente adjacentes aos dois espaços de construção.

O jogador paga 2 de cereais mais 3 de minério e coloca a cidade em cima de uma das suas aldeias.

c) Trocar matérias-primas

No decorrer da partida, pode acontecer que tenha um excesso de certo tipo de matéria-prima, quando realmente precisa é de outra completamente diferente da qual não tem absolutamente nada. Nestes casos, pode trocar matérias-primas dentro do seu principado.

• Taxa de câmbio normal

Pode sempre trocar 3 matérias-primas de um mesmo tipo para obter 1 de qualquer outro tipo. Pode recolher as matérias-primas que vai trocar de várias regiões do mesmo tipo.

O jogador paga 3 de minério (de 2 regiões separadas) e, em troca, recebe 1 de lã.

• Taxa de câmbio melhorada

Se construiu algum dos navios mercantes, a sua taxa de câmbio melhora e passa a poder trocar 2 matérias-primas do mesmo tipo para obter 1 de qualquer outro tipo. A matéria-prima (ou matérias-primas) que pode trocar depende do tipo de navio mercante.

O jogador possui um navio mercante de minério no seu principado. Paga 2 de minério e recebe 1 de lã.

3. Recolher (comprar) cartas

Quando já não quiser (ou não puder) fazer mais nada na sua fase de ação, ela termina. Neste momento, deve verificar se tem na sua mão a quantidade de cartas regulamentar:

- No fim do seu turno, pode ter um máximo de 3 cartas na sua mão. Pode ter uma carta adicional na mão por cada carta com um ponto de progresso (com o símbolo de um "livro") que tenha no seu principado.
- Se tiver menos cartas na mão do que as permitidas, preencha a mão com cartas até chegar à quantidade regulamentar. Para isso, pode recolher cartas de qualquer das pilhas de recolha.
- Se tiver mais cartas do que as permitidas, então vai ter de descartar cartas até ficar com a quantidade regulamentar. As cartas descartadas são colocadas no fundo de qualquer das pilhas de recolha.

Normalmente, só se podem ter 3 cartas na mão. O jogador que construa um Mosteiro aumenta para 4 a quantidade de cartas que poder ter na mão.

4. Trocar cartas da mão

Quando já tiver o número de cartas regulamentar na sua mão, pode trocar uma delas. Para isso, descarte a carta que não quiser no fundo de uma pilha de recolha à sua escolha e, a seguir, recolha a primeira carta da pilha de recolha que quiser.

Também tem a opção de escolher uma carta específica: para isso, coloque 1 carta da sua mão no fundo de 1 pilha de recolha à sua escolha, pague 2 matérias-primas à sua escolha, selecione uma pilha de recolha (até pode ser a que escolheu para o descarte), examine as cartas e decida-se por uma para a adicionar à sua mão.

Atenção: quando fizer isto, não pode mudar a ordem das cartas na pilha de recolha. As cartas recolhidas para preencher a sua mão, ou a carta trocada com as pilhas de recolha, não podem ser jogadas de imediato; tem de esperar pelo próximo turno.

REGRAS ADICIONAIS

1. Vantagem de força e vantagem comercial

Algumas cartas têm um símbolo de machado ou de balança. Os machados são pontos de força e as balanças são pontos de comércio.

- Quando um jogador tem a vantagem de força, recebe a ficha com o machado, a "ficha de herói". Para obter a vantagem de força, um jogador deve ter 3, ou mais, pontos de força entre as cartas colocadas no seu principado e, além disso, deve ter mais pontos de força do que o seu adversário.

- Quando um jogador tem a vantagem comercial, recebe a ficha com a balança, a "ficha de comércio". Para obter a vantagem comercial, um jogador deve ter 3, ou mais, pontos de comércio entre as cartas colocadas no seu principado e, além disso, deve ter mais pontos de comércio do que o seu adversário.

O jogador que possua uma ficha (ou as duas), coloca-a em cima de qualquer uma das suas localidades. A ficha de herói e a ficha de comércio valem, cada uma, 1 ponto de vitória. No momento em que o jogador deixe de ter a maioria dos pontos de força ou de comércio, deve deixar de lado a ficha correspondente ou deve dá-la ao adversário, caso este passe a ter a maioria desses pontos, cedendo-lhe assim o ponto de vitória associado.

2. Pontos de habilidade e de progresso

Pontos de habilidade: o número de símbolos de harpa indica a habilidade dos heróis. Os pontos de habilidade podem dar uma vantagem ao jogador quando se realiza o evento "Festa" (explicado na página seguinte).

Pontos de progresso: alguns edifícios têm símbolos de livro, que são pontos de progresso. Cada ponto destes permite aos jogadores terem mais uma carta na mão (ver "3. Recolher Cartas", mais acima).

3. O dado de eventos

No princípio de cada turno, além do dado de produção, também se lança o dado com símbolos, que recebe o nome de "dado de eventos". Este tem 5 símbolos diferentes e cada um deles tem um efeito próprio. Destes símbolos, 4 são de cor preta. Graças a estes, os jogadores podem receber matérias-primas adicionais ou pode ocorrer um evento (ver a coluna à direita). O quinto símbolo, a maça, é de cor vermelha. Este efeito pode ter um efeito negativo para ambos os jogadores e depende da quantidade de matérias-primas que eles tenham acumuladas. A ordem em que é resolvido o resultado dos dois dados depende da cor do símbolo do dado de eventos.

- Se o símbolo do dado de eventos for a maça de cor vermelha, ocorre o assalto do ladrão e este é resolvido imediatamente. Isto é, antes de resolver o resultado do dado de produção.
- Se o símbolo do dado de eventos for de cor preta, o resultado do dado de produção é resolvido em primeiro lugar: os dois jogadores recebem a produção de matérias-primas correspondente. Depois, é resolvido o resultado do dado de eventos.

Se saiu o símbolo do ponto de interrogação e se uma carta de evento foi recolhida, essa carta é colocada no fundo da pilha de cartas de evento depois desse evento ter sido resolvido. Se a carta *Solstício de Inverno* for recolhida, forme uma nova pilha de cartas de evento (tal como descrito na página 2) e, a seguir, recolha uma nova carta de evento.

Assalto do ladrão: o jogador que tiver mais do que 7 matérias-primas perde todas as suas reservas de ouro e de lã.

Comércio: se um jogador tiver a vantagem comercial, recebe, do seu adversário, uma matéria-prima à escolha.

Festa: cada jogador recebe 1 matéria-prima à escolha. Se um jogador tiver mais pontos de habilidade que o seu adversário, só ele é que recebe essa matéria-prima.

Colheita abundante: cada jogador recebe 1 matéria-prima à escolha.

Recolher carta de evento: o jogador que lançou os dados recolhe a primeira carta de evento da pilha e a lê em voz alta. Todos os jogadores afetados pelo evento (podem ser os dois, só um ou nenhum) devem sofrer as consequências do mesmo.

FIM DO JOGO

O jogo de introdução "Os Primeiros Habitantes de Catan" é jogado até que um dos participantes atinja, no final do seu turno, 7, ou mais, pontos de vitória, assim sendo declarado o vencedor. Cada aldeia vale 1 ponto de vitória e cada cidade vale 2 pontos de vitória. Além disso, possuir a ficha de herói ou a de comércio vale 1 ponto de vitória por cada.

O principado aqui ilustrado pertence a um jogador que venceu a partida. Ele ganhou com 2 cidades, 1 aldeia, a vantagem comercial e a vantagem de força.

Quando se sentir à vontade com as regras e as cartas do jogo de introdução, será a hora de passar aos jogos temáticos. Estes oferecem, além de partidas mais duradouras, um jogo mais exigente (mas mais divertido). Não só se adicionam mais cartas, mas também novos tipos de cartas e novos tipos de construções. Comece com a "Idade do Ouro". Se ainda não sentir confortável com as cartas e com o curso do jogo, não se preocupe e jogue mais partidas de "Os Primeiros Habitantes de Catan" até ficar à vontade com as regras e com as cartas.

O jogo com os conjuntos temáticos

Os jogos temáticos mantêm as mesmas regras que já aprendeu e são adicionadas novas regras, que são explicadas a seguir. Primeiro, indicam-se as regras gerais, comuns a todos os conjuntos temáticos e, depois, são explicadas as regras especiais de cada conjunto.

Recomendação:
Jogue as partidas temáticas na ordem em que são apresentadas neste manual de regras. Em "A Idade do Ouro" são adicionados novos tipos de cartas e alguns requisitos simples para as cartas de ação. "A Idade do Caos" põe em jogo algumas cartas mais agressivas que podem ser usadas para atormentar o adversário. "A Idade do Progresso" é mais pacífica, onde o mais importante é o desenvolvimento estrutural dos dois principados. Quando já tiver dominado os jogos temáticos, pode combinar as estratégias de todos eles em "O Duelo dos Príncipes".

PREPARAÇÃO

A pilha das cartas de evento

Embaralham-se sempre as cartas de evento do conjunto básico com as cartas de evento do conjunto temático em questão. Assim como no jogo de introdução, comece por separar a carta *Solstício de Inverno*. A seguir, embaralhe as cartas de evento do conjunto básico com as do conjunto temático, conte 3 cartas, coloque em cima delas a carta *Solstício de Inverno* virada para baixo e coloque em cima destas as cartas restantes.

No jogo temático "A Idade do Ouro", a pilha de cartas de evento é composta das cartas de evento do conjunto básico mais as 3 cartas de evento desse conjunto temático: Presente para o príncipe, Vendedor ambulante e Corrida dos navios mercantes.

Pilha de cartas de expansão viradas para cima

Cada conjunto temático tem cartas de expansão que devem ficar acessíveis a ambos os jogadores (estas são indicadas mais adiante, nas regras especiais de cada conjunto temático). Estas cartas são separadas previamente e são colocadas numa pilha de expansão virada para cima ao lado das pilhas de recolha. As cartas da pilha de expansão não se adicionam à mão de jogo. Quando um jogador quiser construir uma destas cartas, paga o seu custo de construção da forma habitual, recolhe a carta diretamente da pilha e coloca-a num espaço de construção vazio do seu principado. Todas as cartas da pilha de expansão estão marcadas com "1x", o que significa que pode ter essa carta de expansão apenas uma vez no seu principado.

As Guildas de mercadores são as cartas de expansão de "A Idade do Ouro".

Preparação das pilhas de recolha

Embaralhe separadamente as cartas do conjunto básico e as cartas do conjunto temático em questão. Forme 3 pilhas de 12 cartas cada com as cartas do conjunto básico. Com as cartas do conjunto temático, forme 2 pilhas com uma quantidade igual de cartas em cada uma. Os 4 suportes de cartas são utilizados nos jogos temáticos.

No jogo temático "A Idade do Ouro", as duas pilhas de recolha do jogo temático e a pilha de expansão contendo as duas Guildas de mercadores são colocadas ao lado das 3 pilhas de recolha do conjunto básico.

Escolher as cartas iniciais

Ao contrário do jogo de introdução, as cartas que perfazem a mão do jogador não são recolhidas aleatoriamente de uma pilha. Em vez disso, e começando pelo jogador inicial, cada participante escolhe uma pilha de recolha do conjunto básico, examina as cartas e recolhe 3 para formar a mão inicial. Ao fazer isto, não se pode mudar a ordem das cartas na pilha de recolha.

O jogador escolhe as cartas Armazém, Junta de freguesia (Subprefeitura) e Caravana de mercadores de uma pilha de recolha do conjunto básico.

Reorganizar as regiões

Depois de ter construído o seu principado e de ter escolhido as suas cartas iniciais, pode reorganizar as suas 6 regiões.

Se tiver um Tecelão entre as cartas da mão com que começa a partida, pode fazer sentido colocar o pasto na periferia. Desta forma, poderá colocar um segundo pasto (que pode ter escolhido através de um Batedor) aquando a construção da sua próxima aldeia. Se colocar o Tecelão entre eles, a produção de ambos os pastos duplicará.

Pilha de descarte

Algumas cartas dos conjuntos temáticos permitem-lhe aceder à pilha de descarte. Mas só é possível ver a carta superior da pilha de descarte. O resto da pilha não pode ser examinada.

O jogo com os conjuntos temáticos

FIM DO JOGO

Uma partida dos jogos temáticos dura até um jogador ter, no fim do seu turno, 12 (ou mais) pontos de vitória, assim vencendo a partida. Este jogador ganha a partida, independentemente dos pontos de vitória que o seu adversário tenha nesse momento. Além dos pontos de vitória já contabilizados, adicionam-se agora os das expansões da cidade: cada símbolo de ponto de vitória existente nelas vale 1 ponto. **Atenção:** se um jogador já tiver 12 pontos de vitória no seu turno antes de lançar os dados, não terá que os lançar e ganha imediatamente a partida.

OUTRAS REGRAS ADICIONAIS

Expansões da cidade

Os conjuntos temáticos trazem um novo tipo de cartas. Estas são cartas de expansão com a vinheta de texto vermelha. Estas cartas são "expansões da cidade" e só podem ser colocadas num dos 4 espaços de construção de uma cidade.

As expansões da cidade só se podem colocar num dos 4 espaços de construção de uma cidade.

Expansões da região

Um outro novo tipo de cartas são as cartas de expansão com a vinheta de texto castanha. Estas cartas são "expansões da região". Não são colocadas nos espaços de construção das localidades, mas acima ou abaixo de uma região.

As expansões da região colocam-se acima ou abaixo da região.

Requisitos

Ao contrário do jogo de introdução, agora algumas cartas têm requisitos que devem ser cumpridos para as poder jogar. Os requisitos podem ser muito diferentes, como, por exemplo, ter a vantagem comercial ou a vantagem de força, ou já ter construído um certo edifício no seu principado. Só poderá jogar certas cartas se você e o seu adversário cumprirem todos os requisitos. Assim, por exemplo, não poderá jogar a carta *Arqueiro* se o outro jogador não tiver uma unidade com o mínimo de 1 ponto de força, não tendo, por isso, que descartar nenhuma unidade.

As cartas *Mestre mercador* e *Mercado de peixe* têm como requisito a *Guilda de mercadores*. Se um jogador quiser jogar a carta de ação *Mestre mercador* ou se quiser construir um *Mercado de peixe*, deve já ter colocado no seu principado uma *Guilda de mercadores*.

Retirar unidade e edifícios

Pode acontecer que, no decurso do jogo, o seu principado fique sem espaços de construção livres. Para solucionar isto, pode, durante a sua fase de ação, retirar gratuitamente um edifício ou unidade do seu principado e colocá-lo/a na pilha de descarte. Se retirar um edifício que veio da pilha de expansão virada para cima, este não é colocado na pilha de descarte, mas sim devolvido à pilha de expansão.

Devolver as cartas às pilhas correspondentes

Quando coloca uma carta no fundo de uma pilha de recolha, deve escolher uma pilha cujas cartas tenham o mesmo verso do que carta que está a descartar. Uma pilha pode ser formada por qualquer quantidade de cartas. Se uma pilha se esgotou, ainda será possível descartar uma carta nela, e assim formar a pilha de novo. No decorrer da partida, a quantidade total de pilhas onde se pode descartar uma carta permanece constante.

O jogo com os conjuntos temáticos

REGRAS ESPECIAIS

1. A Idade do Ouro

Cada uma das duas pilhas de recolha deste conjunto temático contém 11 cartas. A pilha de cartas de expansão é composta pelas duas cartas *Guilda de mercadores*. Este conjunto contém a expansão de região *Esconderijo de ouro*.

Este conjunto intensifica a luta pela vantagem comercial e pelas matérias-primas. O ouro torna-se mais importante graças à *Ponte com portagem (pedágio)*, à *Casa da moeda* e ao *Esconderijo de ouro*, entre outros. Quem construir um império comercial devido aos *Navios mercantes* deverá ter cuidado com os *Navios piratas*.

2. A Idade do Caos

Cada uma das duas pilhas de recolha deste conjunto temático contém 11 cartas. A pilha de cartas de expansão é composta pelas duas cartas *Taberna*.

A tensão entre os dois jogadores aumenta por causa dos *Traidores*, dos *Arqueiros* e dos *Incendiários*. O jogador com a vantagem de força terá mais oportunidades de atacar o adversário. Também devem tentar ter ouro suficiente para proteger as próprias unidades dos *Tumultos*.

3. A Idade do Progresso

Cada uma das duas pilhas de recolha deste conjunto temático contém 12 cartas. A pilha de cartas de expansão é composta pelas duas cartas *Universidade*.

Quem construir uma *Universidade* pode colher os frutos do progresso com a ajuda da *Rotação trienal*, da *Mineração* e do *Guindaste*. Infelizmente, a *Peste* não poupa Catan. Feliz será o jogador que proteja o seu principado de perdas mais graves com as *Termas* e o *Boticário*.

CRÉDITOS

Autor: Klaus Teuber
Licença: Catan GmbH © 2010, 2016; catan.de
Ilustrações: Michael Menzel
Desenho gráfico: Michaela Kienle
Gráficos 3D: Andreas Klober
Redação da edição 2016: Arnd Fischer
Redação: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber
Regulamento atualizado em Janeiro de 2016

Créditos desta edição
Direção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rui Ferrão
Revisão: Marcelo Fernandes
Adaptação gráfica: Antonio Catalán e Bascu

DEVIR

Editado em Portugal por:
Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4 – Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo
Palmela
Portugal
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

KOSMOS

© 2010, 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
info@kosmos.de, kosmos.de

Todos os direitos reservados.
FABRICADO NA ALEMANHA

O Duelo dos Príncipes

Já experimentou os 3 jogos temáticos e já conhece todas as cartas? Sendo assim, já pode jogar o "Duelo dos Príncipes".

Neste modo de jogo são usadas as cartas de todos os 3 conjuntos temáticos, além das cartas do conjunto básico. Não há regras novas, exceto algumas mudanças na preparação das pilhas de recolha e da pilha das cartas de evento.

PREPARAÇÃO

Preparação das pilhas de recolha

Algumas cartas de cada conjunto temático têm uma meia-lua impressa na parte da frente. As cartas com esta meia-lua são retiradas do jogo. As cartas do conjunto básico são repartidas por 3 pilhas, como nos jogos temáticos. Ao lado destas são colocadas mais três pilhas, cada uma com as cartas de cada um dos três conjuntos temáticos. Cada pilha só pode conter as cartas de cada conjunto temático que não tenham uma meia-lua impressa na parte da frente. Não existe nenhuma pilha de cartas de expansão viradas para cima.

Todas as cartas com uma meia-lua são retiradas (não são usadas no jogo). As pilhas de recolha dos três conjuntos temáticos são colocadas ao lado das 3 pilhas de recolha do conjunto básico.

Preparação da pilha de cartas de evento

Algumas cartas de evento também têm impressas na parte da frente uma meia-lua. Estas ficam de lado, por enquanto. No "Duelo dos Príncipes" são usadas todas as cartas de evento que não estejam marcadas com uma meia-lua. Estas são: *Solstício de Inverno, Invenção, Ano produtivo, Tumultos, Vendedor ambulante e Peste*. As 15 cartas de evento marcadas com uma meia-lua são embaralhadas e delas escolhem-se 6 para adicionar às cartas sem a meia-lua. A seguir, a pilha de cartas de evento é preparada segundo se explica na pág. 2.

Recolhem-se 6 cartas à sorte das marcadas com uma meia-lua. Estas, mais as 6 cartas de evento sem a marca da meia-lua, formam a pilha de cartas de evento.

OBJETIVO DO JOGO

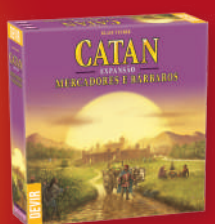
O "Duelo dos Príncipes" é jogado até aos 13 pontos de vitória.

TORNEIO

O torneio é a variante mais exigente do duelo. Para a conseguir jogar, cada participante deve possuir um exemplar de "Catan – O Duelo" e, se possível, todas as expansões. Nesta variante, cada participante cria o seu próprio "baralho" a partir das suas cartas. Durante o jogo, cada participante só tem acesso aos próprios baralhos de cartas. Cada um decide que cartas quer jogar durante a partida. As regras para o torneio podem ser encontradas em **www.catan.de**

CATAN

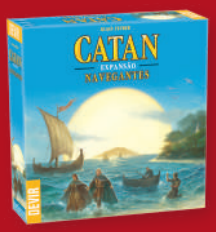
CATAN – Jogo básico



Mercadores e bárbaros

Cidades e cavaleiros

Navegantes



Lista de cartas

Cartas centrais (49 cartas)

As cartas centrais não podem ser retiradas e o seu adversário não as pode atacar.

Estradas

Estrada (9)
7x com estrada no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Localidades

Aldeia (9)
5x com aldeia no verso
2x com escudo vermelho no verso
2x com escudo azul no verso

Cidade (7)
Cidade no verso

Regiões

Lavoura (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Montanha (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Filão de ouro (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Colina (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Floresta (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Pasto (4)
2x com região no verso
1x com escudo vermelho no verso
1x com escudo azul no verso

Conjunto básico (45 cartas)

Cartas de ação (9 cartas)

Brigitta, a mulher sábia (2)
Esta carta é jogada antes de lançar os dados. Primeiro escolha o resultado do dado de produção e coloque o dado com o resultado escolhido virado para cima. Depois, lance o dado de eventos e resolva ambos os resultados na ordem habitual. Não se pode jogar a *Brigitta* retroativamente para mudar um resultado ruim do dado de produção.

Ourives (2)
Pode receber o ouro de vários filões e/ou do *Esconderijo de ouro* (ver a pág. 16).

Caravana de mercadores (2)
Pode descartar 2 matérias-primas do mesmo ou de 2 tipos diferentes. Essas matérias-primas podem vir da mesma região ou de regiões diferentes. Também pode receber 2 do mesmo tipo de matéria-prima, se achar que o deve fazer. No entanto, deve ter um mínimo de 2 matérias-primas para poder jogar a *Caravana de mercadores*.

Batedor (2)
Só pode jogar esta carta quando constrói uma aldeia nova. Nesse momento, pode jogar o *Batedor* para recolher 2 regiões à sua escolha.

Reposicionamento (1)
Esta carta pode ajudá-lo a usar os incentivos à produção mais eficientemente (ver a secção "Edifícios" na pág. 14). .

Lista de cartas

Expansões das localidades (27 cartas)

Edifícios

Incentivos à produção (5):
Fundição de ferro
Moinho de cereais
Carpintaria
Tecelão
Fábrica de tijolos

Os incentivos à produção só têm efeito se, no princípio do turno, receber a matéria-prima correspondente graças ao resultado do dado de produção. Se a região afetada já não tiver espaço para armazenar a matéria-prima adicional, esta é considerada perdida. DICA: às vezes, com a pressa de jogar, pode acontecer que se esqueça de recolher as matérias-primas dadas pelos incentivos à produção. Se colocar uma moeda na região (ou regiões) adjacentes ao incentivo, ela será um bom lembrete.

Junta de freguesia (Subprefeitura) (2)

Só pode construir 1 *Junta de freguesia* no seu principado. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Mosteiro (2)

Só pode construir 1 *Mosteiro* no seu principado. O *Mosteiro* mostra 1 ponto de progresso e, por isso, permite-lhe ter mais uma carta na mão. No fim do seu turno, recolha a quantidade de cartas correspondentes. Se perder o *Mosteiro*, é possível que tenha de descartar uma carta da sua mão no fim do seu próximo turno, para não ultrapassar o novo limite.

Armazém (2)

As matérias-primas à esquerda e à direita do *Armazém* não se levam em conta durante o assalto do ladrão. Se, mesmo assim, tiver mais do que 7 matérias-primas desprotegidas no seu principado, também perderá o ouro e/ou lã das regiões adjacentes a um *Armazém*.

Mercado (2)

Só pode construir 1 *Mercado* no seu principado. Exemplo de funcionamento: O seu adversário (escudo azul) construiu a primeira aldeia da partida e colocou as regiões lavoura com um 3 e filão de ouro com um 3. Ele tem agora 2 regiões (com um 3) a mais do que você. Se sair um 3 num lançamento posterior do dado de produção, você receberá uma matéria-prima adicional de entre as que o seu adversário recebeu devido a esse lançamento: 1 de cereais, 1 de ouro ou 1 de madeira (pela região inicial com um 3 do seu adversário). No caso de o seu adversário obter, no lançamento de produção, uma matéria-prima que não pode acumular por causa da região correspondente já estar cheia, você ainda pode escolher essa matéria-prima.

Ponte com portagem (pedágio) (1)

O ouro recebido deve ser acumulado nos seus filões de ouro (ou, se o construiu, no *Esconderijo de ouro*). Se só tiver espaço para acumular 1 ou 0 de ouro, o excesso é perdido.

Unidades

Navios mercantes "comuns" (6):
Navio mercante de minerais
Navio mercante de cereais
Navio mercante de ouro
Navio mercante de madeira
Navio mercante de argila
Navio mercante de lã

Os *Navios mercantes* permitem-lhe trocar matérias-primas a uma taxa de câmbio melhor. Cada *Navio mercante* "comum" corresponde a 1 tipo específico de matéria-prima que pode trocar a uma taxa de câmbio melhor. As matérias-primas a trocar podem vir de várias regiões do mesmo tipo. Pode usar um *Navio mercante* quantas vezes quiser no mesmo turno desde que tenha a quantidade suficiente da matéria-prima correspondente. O *Navio mercante* não precisa de estar adjacente à região cujas matérias-primas se trocam.

Heróis "comuns" (6):
Austin (1)
Candamir (1)
Harald (1)
Inga (1)
Osmund (1)
Siglind (1)

Os *Heróis comuns* só diferem no custo de construção, pontos de habilidade e pontos de força.

Grande navio mercante (1)

O *Grande navio mercante* permite-lhe trocar as matérias-primas produzidas nas regiões à esquerda e direita dele. **Não** pode combinar as matérias-primas das duas regiões. Ou troca as da região da esquerda ou troca as da direita. O que pode fazer num mesmo turno é, por exemplo, trocar primeiro as matérias primas da região da esquerda e depois trocar as da região da direita.

Cartas de evento (9 cartas)

Feudo fraterno (1)

Se tiver a vantagem de força, o seu adversário tem de entregar-lhe as cartas da sua mão. Escolha duas delas e coloque-as no fundo das pilhas de recolha (compra) com o mesmo verso. Isto é, são colocadas no fundo da mesma pilha ou no fundo de 2 pilhas diferentes. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(do seu adversário)", refere-se ao torneio). O seu adversário só saberá no fundo de que pilha (ou pilhas) você colocou as cartas. Devolva-lhe o resto das cartas. Ele só poderá preencher a sua mão no fim do próximo turno dele.

Invenção (1)

Cada jogador determina as matérias-primas que recebe e por que regiões as distribui.

Ano produtivo (2)

Se houver vários *Mosteiros* e/ou *Armazéns* adjacentes a uma mesma região, essa recebe uma matéria-prima por cada um desses edifícios, desde que a região tenha espaço suficiente para as acumular.

Vendedor ambulante (2)

Também pode usar qualquer ouro que tenha recebido devido ao mesmo lançamento do dado de produção.

Contenda (1)

Se o jogador afetado tiver 3 edifícios, ou menos, todos eles são automaticamente afetados e o jogador deve escolher qual deles quer retirar. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Solstício de Inverno (1)

Quando sai a carta de evento *Solstício de Inverno*, prepara-se uma nova pilha de cartas de evento, como descrito na página 4. A seguir, recolha uma nova carta de evento.

Corrida dos navios mercantes (1)

Se nenhum jogador construiu um *Navio mercante*, ninguém recebe a matéria-prima.

A Idade do Ouro (27 cartas)

Cartas de ação (8 cartas)

Ourives (1)

Ver o conjunto básico (pág. 13).

Gudrun, o flagelo dos mares (1)

Não pode jogar esta carta se não tiver nenhum *Navio pirata* e/ou o seu adversário não tiver ouro nas suas regiões. O seu adversário deve entregar-lhe o máximo de ouro que tiver e que você possa acumular nos seus filões de ouro (ou no *Esconderijo de ouro*). O adversário escolhe de que regiões o vai retirar.

Mestre mercador (2)

Não pode jogar esta carta se não tiver a *Guilda de mercadores*. Se jogar o *Mestre mercador*, escolha 1 ou 2 matérias-primas que o seu adversário lhe deve entregar. O adversário escolhe de que regiões as vai retirar. Se ele não tiver nenhuma matéria-prima, então não pode jogar o *Mestre mercador*.

Mercador (2)

Não pode jogar esta carta se não tiver uma cidade ou 3 pontos de comércio. Se jogar o *Mercador*, escolha 1 ou 2 matérias-primas que o seu adversário lhe deve entregar. O adversário escolhe de que regiões as vai retirar. A seguir, terá que lhe devolver uma matéria-prima que você escolher. Esta pode ser uma das que acabou de receber dele. Se ele não tiver nenhuma matéria-prima, então não vai poder jogar o *Mercador*.

Razia (1)

Não pode jogar a *Razia* se não tiver a vantagem de força. O seu adversário deve entregar-lhe as matérias-primas exigidas. Ele escolhe de que regiões as vai retirar.

Reiner, o arauto (1)

Normalmente, quando se resolve o evento *Festa*, não recebe uma matéria-prima se o seu adversário tiver mais pontos de habilidade que você. Com esta carta, recebe sempre 1 matéria-prima.

Lista de cartas

Expansões da região (1 carta)

Locais especiais

Esconderijo de ouro (1)
O *Esconderijo de ouro* é colocado acima ou abaixo de uma região. O ouro acumulado no *Esconderijo* está a salvo durante o Assalto do ladrão. O ouro acumulado aqui pode ser usado para as ações que quiser, tais como construir ou trocar. Se o seu adversário jogar uma carta de ação, como por exemplo o *Mercador* ou a *Razia*, e lhe exigir ouro, o que tem acumulado no *Esconderijo de ouro* também é afetado.

Expansões de lugar (5 cartas)

Edifícios

Armazém (1)
Ver o conjunto básico (pág. 14).

Ponte com portagem (pedágio) (1)
Ver o conjunto básico (pág. 14).

Unidades

Grande navio mercante (1)
Ver o conjunto básico (pág. 14).

Navio pirata (2)
O *Navio pirata* só afunda um *Navio mercante* do seu adversário aquando a sua construção. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio). Se o seu adversário não tiver nenhum *Navio mercante,* nada acontece. Um *Navio mercante* construído mais tarde não se vê afetado por um *Navio pirata* colocado anteriormente. Independentemente disto, sempre que saia o evento *Colheita abundante*, recebe 1 de ouro.

Expansões da cidade (10 cartas)

Casa de penhores (1)
Pode construir a *Casa de penhores* mesmo que não tenha a vantagem comercial. Se o seu adversário só tiver uma matéria-prima, então você só receberá essa matéria-prima. Só poderá receber matérias-primas se as puder acumular nas suas regiões. Se não tiver espaço nas suas regiões, o seu adversário mantém as próprias matérias-primas.

Porto (1)
Pode construir o *Porto* mesmo que tenha menos de 3 *Navios mercantes* ou até nenhum. Neste caso, só se leva em conta o ponto de comércio. Se mais tarde chegar a ter 3 *Navios mercantes*, o *Porto* passa imediatamente a valer 1 ponto de vitória. Se perder um *Navio mercante* e voltar a ter menos de 3, também perde o ponto de vitória. O ponto de comércio não é afetado.

Posto comercial (1)
Pode construir o *Posto comercial* mesmo que não tenha nenhum *Porto* ou *Mercado*. Neste caso, só se levam em conta o ponto comercial e o ponto de vitória do *Posto comercial*. Se mais tarde construir um *Porto* ou um *Mercado,* estes passam imediatamente a ter 2 pontos de comércio cada enquanto o *Posto comercial* se encontrar no seu principado.

Guilda de mercadores (2)
Só pode construir 1 *Guilda de mercadores* no seu principado. Esta é um requisito para outras cartas de expansão e de ação. Se retirar a *Guilda de mercadores* do seu principado, todos os edifícios que a tenham como requisito mantêm-se no principado.

Casa da moeda (2)
Em cada um dos seus turnos, pode usar a *Casa da moeda* para trocar 1 de ouro por qualquer outra matéria-prima. Se construiu as duas *Casas da moeda*, então poderá usar cada uma para trocar 1 de ouro por outra matéria-prima.

Silo de sal (1)
Pode construir o *Silo de sal* mesmo que não tenha nenhum *Navio mercante*. Neste caso, só se leva em conta o ponto de vitória do *Silo de sal*. Se mais tarde construir um *Navio mercante*, este passa imediatamente a ter 2 pontos de comércio enquanto o *Silo de sal* se encontrar no seu principado.

Mercado de peixe (2)
Não pode construir o *Mercado de peixe* se não tiver a *Guilda de mercadores*. Primeiro deve pagar a totalidade do custo de construção do *Mercado de peixe* e depois recebe 2 matérias-primas à sua escolha. Assim, não vai poder "contar com" as matérias-primas que receberá depois de construir o *Mercado de peixe* para pagar o seu próprio custo de construção..

Cartas de evento (3 cartas)

Corrida de navios mercantes (1)
Ver o conjunto básico (pág. 15).

Presente para o príncipe (1)
Deve ser capaz de acumular o ouro nos seus filões de ouro (ou no *Esconderijo de ouro*). Se receber mais ouro do que pode acumular, então o excesso é perdido.

Vendedor ambulante (1)
Ver o conjunto básico (pág. 15)..

A Idade do Caos (28 cartas)

Cartas de ação (10 cartas)

Pilhagem (2)

Não pode jogar a *Pilhagem* se não tiver a vantagem de força. Se o seu adversário não tiver nenhuma matéria-prima que você possa acumular nas suas regiões, então não pode jogar esta carta.

Arqueiro (2)

Não pode jogar o *Arqueiro* senão tiver a *Taberna*. Se o seu adversário não tiver unidades com pontos de força, então não pode jogar esta carta. O adversário decide que unidade retira. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Incendiário (2)

Não pode jogar o *Incendiário* se não tiver a *Taberna*. Se o seu adversário não tiver nenhum edifício desprotegido, então não pode jogar o *Incendiário*. Se o seu adversário quiser usar uma carta de proteção (*Heinrich, a sentinela* ou a *Torre de vigia*), pode esperar pelo resultado do lançamento dos dados antes de determinar o alvo do *Incendiário*. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Razia (1)

Ver "A Idade do Ouro" (pág. 15).

Sebastião, o pregador itinerante (1)

Esta carta só se pode jogar no momento em que sai uma carta de evento adequada. Não pode jogar esta carta se já tiver uma *Capela* a protegê-lo do evento *Tumultos*. Se tiver ouro, pode escolher entre usar o ouro ou o *Sebastião* para repelir o evento *Tumultos*.

Traidor (2)

Não pode jogar o *Traidor* se não tiver a *Taberna*. Se o seu adversário não tiver cartas na mão, então não pode jogar o *Traidor*. Pode jogar ou construir imediatamente a carta que roubar. O seu adversário preenche a mão no fim do próximo turno dele para substituir a carta roubada. Se não se interessar por nenhuma das cartas do seu adversário, pode desistir de a roubar, mas a carta do *Traidor* ainda é descartada.

Expansões da localidade (5 cartas)

Edifícios

Torre de vigia (1)

Se também tiver o *Heinrich, a sentinela* no seu principado, está protegido quando sair o 1, 2, 3, 4 ou 5 no dado. Se combinar a *Torre de vigia* com o *Heinrich, a sentinela*, o dado só se lança uma vez.

Campo de treino (1)

Retira-se uma matéria-prima da sua escolha ao custo de construção dos *Heróis*. O *Campo de treino* não tem nenhum efeito sobre as unidades que não são *Heróis*.

Unidades

Carl Forkbeard (1)

Ver o conjunto básico: *Heróis comuns* (pág. 14).

Heinrich, a sentinela (1)

Heinrich é um *Herói* que, além dos seus pontos de força, tem um efeito especial. Se também tiver uma *Torre de vigia* no seu principado, estará protegido quando sair o 1, 2, 3, 4 ou 5 no dado. Se o combinar com a *Torre de vigia*, o dado só é lançado uma vez.

Irmgard, a guardiã da luz (1)

Irmgard é uma *Heroína* que, além dos seus pontos de habilidade, tem um efeito especial. Recebe uma matéria-prima sempre que uma carta de ação jogada pelo seu adversário ou algum evento o force a retirar uma carta de expansão do seu principado. Se retirar a *Irmgard*, não recebe nenhuma matéria-prima por ela.

Expansões da cidade (9 cartas)

Praça principal (1)

Primeiro, deve pagar a totalidade do custo de construção da *Praça principal* e, depois, recebe 2 matérias-primas à sua escolha. Assim, não vai poder "contar com" as matérias-primas que receberá depois de construir a *Praça principal* para pagar o seu próprio custo de construção. Pode construir a *Praça principal* mesmo que não tenha a maioria dos pontos de habilidade, mas, nesse caso, não receberá nenhuma matéria-prima.

Quartel dos bombeiros (1)

O *Quartel dos bombeiros* protege todos os edifícios (expansões da cidade e da localidade) da cidade onde tenha sido construído, incluindo o próprio *Quartel de bombeiros*.

Lista de cartas

Salão de festas (1)
Vale 2 pontos de vitória.

Capela (2)
É usado o resultado do lançamento corrente do dado de produção (isto é, não se volta a lançar o dado). Uma das duas *Capelas* o protege contra os *Tumultos* quando sai o 1, 2 ou 3 enquanto a outra o protege quando sai o 4, 5 ou 6. Se construiu as duas *Capelas*, então está sempre protegido contra o evento *Tumultos*.

Taberna (2)
Só pode construir 1 *Taberna* no seu principado. A *Taberna* é um requisito para muitas cartas de ação/ataque.

Tesouraria (1)
Quando constrói a *Tesouraria*, escolhe uma matéria-prima: lã ou cereais. Recebe uma matéria-prima do tipo que escolheu por cada um dos seus *Heróis*. Por exemplo, se tiver 3 *Heróis* irá receber 3 de lã ou 3 de cereais. Deve poder acumular as matérias-primas nas suas regiões. Se receber mais do que pode acumular, o excesso é perdido.

Cartas de evento (4 cartas)

Feudo fraterno (1)
Ver o conjunto básico (pág. 15).

Contenda (1)
Ver o conjunto básico (pág. 15).

Tumultos (2)
Se tiver ouro suficiente, mas não quiser pagar, pode escolher retirar uma unidade voluntariamente. As unidades retiradas devem ser colocadas no fundo da pilha correspondente. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

A Idade do Progresso (31 cartas)

Cartas de ação (11 cartas)

Benjamim, o viajante erudito (1)
Se tiver o *Benjamim* na mão, deve tentar memorizar o resultado do lançamento do dado de produção. Se construir uma nova aldeia e jogar o *Benjamim*, poderá obter matérias-primas nas novas regiões graças a ele, se os números nas regiões coincidirem com o resultado do lançamento do dado de produção. Os efeitos do *Benjamim* não se aplicam às cartas de expansão (como, por exemplo, os incentivos à produção) que aumentam a produção das regiões.

Brigitta, a mulher sábia (1)
Ver o conjunto básico (pág. 13).

Rotação trienal (2)
Não pode jogar a *Rotação trienal* se não tiver a *Universidade*. Os cereais que receber podem ser acumulados em qualquer lavoura. Se não tiver espaço suficiente nas suas lavouras, o excesso é considerado perdido.

Mineração (2)
Não pode jogar a *Mineração* se não tiver a *Universidade*. O minério que receber podem ser acumulados em qualquer montanha. Se não tiver espaço suficiente nas suas montanhas, o excesso é considerado perdido.

Guido, o diplomata (1)
Se não tiver a *Câmara municipal*, só poderá jogar o *Guido* se tiver menos pontos de vitória que o seu adversário. Também pode construir ou jogar imediatamente a carta que recolhe (compra) da pilha de descarte, se for possível. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(do seu adversário)", refere-se ao torneio).

Gustav, o bibliotecário (1)
Se não tiver uma *Biblioteca*, só poderá jogar o *Gustav* se tiver menos pontos de vitória que o seu adversário. Também pode construir ou jogar imediatamente a carta que recolhe da pilha de descarte, se for possível. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Médico (2)
Não pode jogar o *Médico* se não tiver nenhuma *Termas*.

Reposicionamento (1)
Ver o conjunto básico (pág. 13).

Expansões da localidade (2 cartas)

Unidades

Artilheiro-mor (2)
Não pode jogar o *Artilheiro-mor* se não tiver a *Universidade*. Este é uma unidade, mas não é um *Herói*. Por isso, pode ter 2 *Artilheiros-mor* no seu principado. As cartas que se referem aos *Heróis* não têm efeito sobre o *Artilheiro-mor*. As que se referem às unidades afetam o *Artilheiro-mor*.

Expansões da cidade (13 cartas)

Boticário (2)
Se tiver um *Boticário* e ocorrer uma *Peste*, recebe 1 matéria-prima em qualquer região que escolher, mesmo que não perca nenhuma matéria-prima. Se tiver mais do que 1 *Boticário*, recebe 1 matéria-prima por cada um.

Termas (3)
As 4 regiões adjacentes à cidade com as *Termas* estão protegidas contra a *Peste*.

Guindaste (1)
Não pode construir o *Guindaste* se não tiver a *Universidade*. Só as **expansões da cidade** que tenham um custo de mais de 4 matérias-primas é que podem beneficiar da redução de custo que o *Guindaste* oferece. O jogador decide que matéria-prima quer poupar.

Biblioteca (2)
Pode jogar ou construir a carta escolhida imediatamente, se for possível. (O que está escrito entre parêntesis no texto da carta, a palavra "(própria)", refere-se ao torneio).

Parlamento (1)
Não pode construir o *Parlamento* se não tiver, pelo menos, 2 pontos de progresso nas expansões do seu principado.

Câmara municipal (2)
Para construir a *Câmara municipal*, já deve ter construído uma *Junta de freguesia*. Quando constrói a *Câmara municipal*, a *Junta de freguesia (Subprefeitura)* fica debaixo dela. Se tiver que retirar a *Câmara municipal*, a *Junta de freguesia* permanece. Se jogar o *Reposicionamento* para mover a *Câmara municipal* para outra cidade, a *Junta de freguesia* se move com ela. Quando tiver construído a *Câmara municipal*, já não pode construir uma segunda *Junta de freguesia* porque a primeira ainda está no seu principado, mesmo que seja debaixo da *Câmara municipal*.

Universidade (2)
Não pode construir a *Universidade* se não tiver um *Mosteiro* ou *Biblioteca*. Só é possível construir 1 *Universidade* no seu principado. Ela é um requisito para outras cartas de expansão e de ação. Se retirar a *Universidade* do seu principado, todas as unidades e edifícios dependentes dela mantêm-se no seu principado.

Cartas de evento (5 cartas)

Invenção (2)
Ver o conjunto básico (pág. 15).

Peste (3)
As regiões adjacentes a 2 cidades perdem apenas 1 matéria-prima. As expansões da região, como o *Esconderijo de ouro*, não são afetadas pela *Peste*.

Resumo de um turno do jogo

1. Lançar os dados
(os dois ao mesmo tempo)

Assalto do ladrão?

Sim → Pág. 8

Assalto do ladrão: O jogador que tiver mais do que 7 matérias-primas perde todas as suas reservas de ouro e de lã.

Não

Dado de produção — Pág. 4

Ambos os jogadores recebem uma matéria-prima de cada região

Dado de eventos
(se não se deu o Assalto do ladrão) — Pág. 8

Comércio: Se um jogador tiver a vantagem comercial, recebe uma matéria-prima que escolha do seu adversário.

Festa: Cada jogador recebe 1 matéria-prima à sua escolha. Se um tiver mais pontos de habilidade do que o outro, só ele é que recebe a matéria-prima.

Colheita abundante: Cada jogador recebe 1 matéria-prima à escolha.

Recolher carta de evento: O jogador que lançou os dados reco-lhe a primeira carta de evento da pilha e a lê em voz alta. Todos os jogadores afetados devem resolver o evento.

2. Fase de ação
Construir, trocar e jogar cartas de ação
(em qualquer ordem) — Pág. 5

Construir: Jogar cartas, pagar matérias-primas. Cartas vermelhas, só nas cidades; verdes, nas aldeias e cidades; castanhas, só nas regiões.

Trocar: 3 matérias-primas do mesmo tipo por 1 de qualquer outro tipo. Com algumas cartas, a troca sai mais barata.

Jogar cartas de ação: Jogar uma, ou mais, cartas de ação (respeitando as condições de algumas cartas dos conjuntos temáticos).

Confirmar a vantagem de força e a vantagem comercial!

3. Recolher (comprar) cartas — Pág. 7

Verificar se tem na mão a quantidade de cartas permitida.

Quem tiver mais cartas de que as permitidas, descarta-as e as coloca no fundo de qualquer pilha de recolha.

4. Trocar cartas da mão — Pág. 7

Descartar uma carta indesejada da mão e colocá-la no fundo de uma pilha de recolha. A seguir, recolher a primeira carta de uma pilha de recolha (ou escolher uma carta específica pagando 2 matérias-primas).

CATAN

O DUELO

Bem-vindo a "CATAN – O Duelo", o jogo de cartas para duas pessoas!

Em "O Duelo", levará um príncipe ou uma princesa ao mundo de Catan. A sua missão é construir um principado próspero, sem nunca perder de vista o seu adversário. No fim da partida, só um dos jogadores conseguirá obter os pontos de vitória necessários para a vencer.

O regulamento está idealizado para que comece com uma partida rápida, de modo a aprender o funcionamento do seu principado e dos mecanismos básicos do jogo. Nesta breve partida, apenas se usam aproximadamente metade das cartas incluídas no jogo. Além disso, encontrará, no verso deste manual, um diagrama de ajuda para as suas primeiras partidas. Quando se sentir mais à vontade no seu papel de príncipe ou princesa, poderá subir de nível e entrar nos "conjuntos temáticos", que introduzem, pouco a pouco, mais tipos de cartas e mecânicas de jogo.

Os jogos temáticos oferecem-lhe uma viagem através da história de Catan. No jogo de introdução, "Os Primeiros Habitantes de Catan", encontramo-nos na alvorada da fundação de Catan, tal como descrito na novela "Os Colonos de Catan" de Rebecca Gablé. Além disso, os jogos temáticos o transportarão a épocas diferentes do passado de Catan sobre as quais ainda nada foi escrito. Se quiser obter mais informação sobre a história de Catan e a sua relação com "Catan – O Duelo", pode encontrá-la no blog de Klaus Teuber em www.catan.de.

"Catan – O Duelo" é uma nova edição do jogo "Os Príncipes de Catan", lançado em 2010. As cartas e as regras não mudaram, de modo que poderá jogar combinando as cartas da série "Os Príncipes de Catan" (como, por exemplo, as expansões e cartas especiais).

MATERIAL DO JOGO

- 1 ficha de herói
- 1 ficha de comercio
- 1 dado normal (de produção)
- 1 dado con símbolos (de eventos)
- 4 suportes de cartas

- 180 cartas (ver a *Lista de cartas* a partir da pág. 13).

ÍNDICE

O jogo de introdução (regras básicas) 2
O jogo com os conjuntos temáticos 9
Créditos 11
O Duelo dos Príncipes 12
Lista de cartas 13
Resumo de um turno de jogo 20

DEVIR