

CATAN

O JOGO DE CARTAS

Um jogo de Klaus Teuber para 2 a 4 jogadores a partir dos 8 anos de idade



COMPONENTES

- **67 cartas de matéria-prima:** 11 cartas de argila, 11 cartas de madeira, 16 cartas de minério, 15 cartas de lã e 14 cartas de cereais
- **42 cartas de construção:** 9 cartas de estrada, 5 cartas de cavaleiro, 4 tabelas de custos de construção, 9 cartas de expansão de cidade, 15 cartas de aldeia e cidade (com uma aldeia num dos lados e uma cidade no outro)
- **1 carta de destino.**

RESUMO DO JOGO

Neste jogo, o objetivo é ser o primeiro a obter dez pontos de vitória. Para triunfar, o jogador deve usar as suas matérias-primas para construir a melhor combinação de estradas, aldeias, cidades, expansões de cidade e cavaleiros. O jogador mantém sempre o controle das suas aldeias, cidades e respectivas expansões. Mas tenha cuidado, pois os cavaleiros e as estradas podem mudar de dono a cada turno. As expansões de cidade são, talvez, as suas construções mais cruciais. Além de obter pontos de vitória por uma, também ganha uma vantagem especial por cada cidade com uma expansão.

O primeiro jogador a chegar aos 10 pontos de vitória com as cartas jogadas sobre a mesa é o vencedor.



Ponto de vitória

PREPARAÇÃO

Cartas de construção

Separe as cartas de construção por tipos (estrada, aldeia/cidade, cavaleiro e expansão de cidade), crie 4 pilhas separadas e coloque-as, lado a lado, no centro da mesa. Em partidas com 2 ou 3 jogadores, algumas destas cartas não serão usadas. Guarde-as na caixa.



Partida com 2 jogadores: guarde todas as cartas que tenham um símbolo com 3 ou 4 jogadores no canto inferior direito.



Partida com 3 jogadores: guarde todas as cartas que tenham um símbolo com 4 jogadores no canto inferior direito.

Partida com 4 jogadores: use todas as cartas de construção.

- Coloque as cartas de aldeia/cidade na pilha, de maneira a que os lados com as aldeias fiquem virados para cima. Embaralhe a pilha antes do jogo começar.
- Cada carta de cavaleiro e de estrada tem um lado A, no qual está descrita uma vantagem, e um lado B, onde se mostra 1 ponto de vitória. As pilhas destas cartas devem ter o lado A virado para cima.
- As cartas de expansão de cidade são colocadas numa pilha, com o lado frontal virado para cima.

Cartas de matéria-prima e o mercado

- Embaralhe as cartas de matéria-prima e crie uma pilha de recolha (compra) com elas viradas para baixo. Tire 5 cartas desta pilha e coloque-as, viradas para cima, ao lado das outras cartas. Estas 5 cartas formam o **mercado**.
- Cada jogador tira 3 cartas de matéria-prima da pilha de recolha. Mantenha-as escondidas na mão.

Disposição das cartas de matéria-prima e de construção:



Carta de destino

Esta é usada nas partidas com 3 e 4 jogadores, onde é colocada ao lado da pilha de descarte, com o lado das setas brancas virado para cima.

Nota: esta carta não é usada numa partida com 2 jogadores.

Atenção: a direção das setas não determina a ordem pela qual os jogadores executam os seus turnos. O propósito desta carta é explicado na secção "Troca de posse das estradas e dos cavaleiros".

Preparação dos jogadores

No início da partida, cada jogador recebe uma aldeia, uma estrada e uma tabela de custos de construção. Coloque estas cartas à sua frente. A estrada deve ser colocada com o lado A para cima. O jogador começa a partida com um ponto de vitória devido à sua aldeia.



A carta de destino

CURSO DO JOGO

O participante mais velho começa a jogar. Durante o seu turno, um jogador pode executar as seguintes ações, pela ordem indicada:

1. **Negociar uma ou mais cartas de matéria-prima:** com o mercado, com outro jogador ou com a pilha de recolha (compra).
2. **"Construir" uma ou mais cartas de construção:** coloque uma carta de construção à sua frente e pague as matérias-primas indicadas na tabela de custos de construção.
3. **Recolher (comprar) cartas de matéria-prima.**

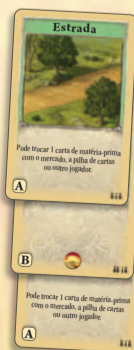
Depois, o jogador à sua esquerda (isto é, no sentido horário) começa o seu turno, independentemente da direção da carta de destino. Se a pilha de recolha com as cartas de matéria-prima se esgotar durante o jogo, embaralhe a pilha de descarte e crie uma nova pilha de recolha.

1. Negociar uma ou mais cartas de matéria-prima

O jogador pode, no início do seu turno, negociar cartas de matéria-prima. O número de cartas que pode negociar depende do número de estradas que possui com o lado A à vista. As estradas com o lado B para cima não contam para o efeito.

- Se não tiver nenhuma estrada com o lado A à vista, só pode trocar 1 carta e só pode negociar com a pilha de recolha.
- Se tiver 1 ou mais estradas com o lado A à vista, pode trocar um número igual de cartas e pode fazê-lo com a pilha de recolha, o mercado e/ou com um adversário.

Exemplo: na imagem à direita, o jogador tem 3 estradas. Duas delas têm o lado A à vista. Por isso, durante o seu turno, ele pode trocar um máximo de 2 cartas de matéria-prima.



Negociar com a pilha de recolha (compra): descarte, no máximo, o número de cartas de matéria-prima igual ao das estradas que possui à sua frente com o lado A à vista. A seguir, tire da pilha de recolha o mesmo número de cartas.

Negociar com o mercado: tire do mercado, no máximo, o número de cartas de matéria-prima igual ao das estradas que possui à sua frente com o lado A à vista. A seguir, devolva ao mercado tantas cartas como as que tirou.

Negociar com outro jogador: tire, à sorte, da mão oculta de um jogador à sua escolha, o número de cartas de matéria-prima igual ao das estradas que possui à sua frente com o lado A à vista. A seguir, devolva-lhe um número igual de cartas. Também pode devolver cartas que acabou de lhe tirar.

Importante: se negociar 2 ou mais cartas de matéria-prima, pode usar uma opção de negócio diferente para cada carta. Por exemplo, se cumprir o requisito para trocar 3 cartas, pode trocar uma com o mercado, outra com um dos seus adversários e outra com um adversário diferente.

Lembre-se: ao construir a expansão de cidade “Biblioteca” pode, apenas uma vez durante a sua fase de negócio, escolher uma carta da mão visível de um adversário em vez de a tirar à sorte da sua mão oculta. Se quiser negociar uma segunda carta com o mesmo jogador, terá de o fazer da forma habitual. O adversário deve ter a oportunidade de embaralhar as suas cartas antes de negociar uma segunda vez.

2. “Construir” uma ou mais cartas de construção



Aldeia: uma aldeia vale 1 ponto de vitória. Construir uma aldeia custa 1 carta de madeira, 1 de argila, 1 de cereais e 1 de lã. O jogador paga o custo de construção descartando as cartas de matéria-prima na pilha apropriada. A seguir, recolha uma carta de aldeia do centro da mesa e coloque-a à sua frente. Se já não sobrar nenhuma carta de aldeia no centro da mesa, não se poderá construir uma nova. As cartas de aldeia colocam-se umas junto às outras. Quando constrói uma aldeia, o jogador **pode** virar a carta de destino para o lado contrário.



Cidade: uma cidade vale 2 pontos de vitória. Construir uma cidade custa 2 cartas de cereais e 3 de minério. Quando um jogador constrói uma cidade, ele vira uma das suas cartas de aldeia para o lado com a cidade e, a seguir, lê em voz alta o evento lá descrito e todos os jogadores devem executá-lo. Se esse evento for o “Assalto do ladrão”, a carta de destino também **tem de ser** virada. Um jogador que não tenha cartas de aldeia à sua frente não pode construir cidades.

Importante: os jogadores não podem examinar o lado da carta com a cidade enquanto não a construírem.



Expansão de cidade: uma expansão de cidade pode valer 3 ou 4 pontos de vitória, dependendo da carta. A sua construção custa 3 cartas de lã e 1 de minério. Para a poder construir, pague primeiro os custos de construção e, depois, escolha uma carta da pilha de cartas de expansão e coloque-a em cima de uma das suas cartas de cidade. Os pontos de vitória da cidade coberta deixam de ser válidos. Cada expansão de cidade oferece uma vantagem permanente, descrita na carta correspondente, e é efetiva a partir do momento da sua construção. Não é permitido construir duas vezes a mesma expansão de cidade, como, por exemplo, duas igrejas. Quem não tiver uma carta de cidade à sua frente, não pode construir uma expansão de cidade.



Estrada: construir uma estrada custa 1 carta de madeira e 1 de argila. As estradas colocam-se sobrepostas, de maneira a que os textos e/ou pontos de vitória fiquem à vista. Deve colocar a sua primeira carta de estrada com o lado A para cima, a segunda com o lado B para cima, a terceira com o lado A e assim por diante.



Cavaleiro: a construção de um cavaleiro custa 1 carta de cereais, 1 de lã e 1 de minério. Tal como as cartas de estrada, as cartas de cavaleiro são colocadas sobrepostas, de maneira a que apenas os textos e/ou os pontos de vitória fiquem à vista. Deve colocar a sua primeira carta de cavaleiro com o lado A para cima, a segunda com o lado B para cima, a terceira com o lado A para cima e assim por diante.

Troca de posse das estradas e dos cavaleiros:

- Se um jogador pagar para construir uma estrada ou cavaleiro, mas a pilha correspondente no centro da mesa estiver esgotada, ele tira a carta de estrada ou cavaleiro de outro jogador. Ele tira a carta superior do jogador mais próximo **na direção indicada pela seta da carta de destino**. Se esse jogador não tiver nenhuma das cartas, passa-se ao jogador seguinte na direção da seta, que será o que perde a carta.
- Se um jogador tem uma igreja, o seu primeiro cavaleiro não pode ser roubado. Se tiver uma cidadela, as suas três primeiras estradas não podem ser roubadas. No caso de ter apenas um cavaleiro ou menos de três (inclusive) estradas, passa-se ao jogador seguinte.

Mais regras importantes sobre a construção:

- Ao construir, pode pagar 3 matérias-primas do mesmo tipo para substituir uma das requeridas que não tenha. Pode fazê-lo as vezes que quiser.
- Só pode construir cada tipo de carta de construção uma vez por turno. Mas pode construir vários tipos diferentes. Por exemplo, não pode construir 2 estradas no mesmo turno, mas pode construir uma estrada e um cavaleiro.

3. Recolher (comprar) cartas de matéria-prima

Tire as duas primeiras cartas da pilha de recolha (compra). Pode tirar uma carta adicional por cada carta de cavaleiro que tenha com o lado A virado para cima.

FIM DA PARTIDA

A partida acaba no turno em que um jogador alcança 10 ou mais pontos de vitória.

A ilustração mostra as cartas dispostas pelo vencedor. Ele tem 2 aldeias, transformou uma aldeia em cidade e expandiu uma cidade com uma igreja. As 2 cartas de cavaleiro e as 4 de estrada valem-lhe mais 3 pontos de vitória.



PARTIDAS COM 5 OU 6 JOGADORES

O jogo pode perfeitamente ser jogado com 5 ou 6 participantes, usando as mesmas regras e sem ter de mudar nada. Só necessitam de outro exemplar do jogo. As cartas de matéria-prima do segundo exemplar são embaralhadas com as do primeiro. Só se usam algumas cartas de construção do segundo exemplar, dependendo do número de jogadores.

Partida com 5 jogadores: adicione todas as cartas de construção do segundo exemplar marcadas com o símbolo de 3 jogadores.

Partidas com 6 jogadores: adicione todas as cartas de construção do segundo exemplar marcadas com o símbolo de 3 e 4 jogadores.

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Licença: Catan GmbH, www.catan.com

Edição: TM-Spiele

Ilustrações: Michael Menzel

Desenho gráfico: Michaela Kienle

© 2011 Kosmos Verlag

Todos os direitos reservados.

FABRICADO NA ALEMANHA

Licença: Catan GmbH © 2011, catan.de

© 2011, 2015 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany

**Divirta-se com Catan,
o jogo de tabuleiro de
sucesso global**

Créditos da versão portuguesa

Produção editorial: Xavi Garriga

Tradução: Rui Ferrão

Revisão: Marcelo Fernandes

Adaptação gráfica: Antonio Catalán

