

CATAN

EXPANSÃO

MERCADORES E BÁRBAROS

Com esta expansão, poderá jogar **Mercadores e bárbaros** com 5 ou 6 jogadores



Caros jogadores e jogadoras



Dez anos atrás, após a publicação de *Cidades e cavaleiros*, perguntaram-me se haveria uma terceira expansão para o jogo básico. Na ocasião, respondi negativamente a essa pergunta, pois achava que já tinham sido exploradas todas as possibilidades do *Catan* com a *Navegantes*, que expande o jogo geograficamente, e com *Cidades e Cavaleiros*, que traz maior profundidade ao jogo.

No início de 2006, fizemos uma sondagem no mundo online de *Catan* que, entre outras coisas, perguntava aos cidadãos deste mundo virtual o que mais lhes interessava no jogo. O que obtive mais votos foi “Variantes para o jogo básico”. Durante os últimos dez anos, fui acumulando na minha gaveta ideias de variantes e expansões que achei interessantes. Os resultados da sondagem incentivaram-me a trabalhar nelas para desenvolvê-las. O resultado agora está nas suas mãos.

Uma campanha dividida em cinco cenários que oferecem novos desafios e oportunidades para reviver o jogo básico, com novas regras que foram testadas exaustivamente para funcionarem perfeitamente com o jogo original. Os dois últimos cenários têm uma profundidade de jogo comparável à da *Cidades e Cavaleiros*. Esta terceira expansão também inclui variantes para o jogo básico.

É impossível criar sozinho uma expansão tão grande como esta, por isso agradeço a valiosa ajuda de todos os colonos listados no parágrafo “Testes de jogo e ajuda no desenvolvimento da expansão”, no fim deste manual.

Espero que se divirtam muito com *Mercadores e bárbaros*!

Klaus Teuber, Fevereiro de 2007

COMPONENTES

138 figuras

- 24 cavaleiros, 6 de cada cor



- 12 pontes, 3 de cada cor



- 4 caravanas, 1 de cada cor



- 36 bárbaros, de cor bronze



- 40 moedas: 25 com o valor de 1,
15 com o valor de 5



- 22 camelos, de cor bronze



117 cartas

- 1 baralho de cartas para “O ataque dos bárbaros”
- 2 baralhos de cartas para “Mercadores e bárbaros”
- 1 baralho de cartas para “Eventos em Catan”
- 4 cartas para “Os pescadores de Catan”

3 placas destacáveis com peças de cartão

1 dado de cores

1 manual de regras

ÍNDICE

● Variantes	página 2
● O ladrão piedoso	página 2
● Eventos em Catan	página 2
● O capitão do porto	página 4
● Catan para dois	página 5
● A campanha	página 6
● Os pescadores de Catan	página 6
● Os rios de Catan	página 8
● A rota das caravanas	página 10
● O ataque dos bárbaros	página 12
● Mercadores e bárbaros	página 16
Créditos	página 19

Variantes

ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Com cuidado, separe as peças de cartão dos modelos. O nome da variante ou cenário a que cada peça pertence está indicado no verso da mesma. O verso das peças e das cartas são de cores diferentes para indicar a que variante ou cenário pertencem. Variante “Eventos em Catan”: Cinzento ● | Cenário “Os pescadores de Catan”: Azul claro ● | Cenário “Os rios de Catan”: Azul escuro ● | Cenário “O ataque dos bárbaros”: Violeta ● | Cenário “Mercadores e bárbaros”: Castanho (Marrom) ●

IMPORTANTE

Todas as variantes podem ser combinadas entre si, com os cenários desta expansão, com os da expansão *Navegantes* e, em alguns casos, também com a expansão *Cidades e cavaleiros*. Pode ser necessário adaptar ou mudar algumas regras em algumas das combinações. Nos casos em que seja necessária alguma alteração das regras, essa estará indicada numa caixa no fim da explicação da variante ou cenário.

O LADRÃO PIEDOSO

O que está a acontecer nas florestas de Catan? Contam-se por aí histórias estranhas sobre o que se passa na Floresta Sombria. Diz-se que Isebold e seus temíveis ladrões desapareceram sem deixar rastro e que um jovem rapaz ocupou o seu lugar. O seu nome é Rob de Hood e apenas rouba os viajantes ricos, deixando os pobres em paz...

Duração: depende do cenário

Material adicional necessário: nenhum

EM QUE CONSISTE

Quem não jogou uma partida em que, no início, o ladrão é colocado num terreno hexagonal e aí fica bloqueando a produção de uma importante matéria-prima até que volte a sair um “7”? O ladrão piedoso não rouba os jogadores que tenham 2 pontos de vitória ou menos.

ALTERAÇÃO ÀS REGRAS

Após sair um “7” nos dados, ou de se jogar uma carta de cavaleiro, não se pode mover o ladrão para um terreno hexagonal adjacente a uma aldeia de um jogador com 2 pontos de vitória ou menos.

Se, em consequência desta regra, não houver nenhum terreno hexagonal válido para colocar o ladrão, então ele permanece ou regressa ao deserto. Se um jogador tiver uma aldeia adjacente ao deserto e só tiver 2 pontos de vitória, então não será possível roubar-lhe qualquer carta de matéria-prima.

Apesar desta regra, todos os jogadores que tiverem mais de 7 cartas de matéria-prima na mão têm de descartar metade delas sempre que sair um “7” nos dados.

CONSELHOS PARA ESTA VARIANTE

Aconselha-se o uso desta variante se for jogar com a família e, especialmente, se estiver a jogar com crianças.

POSSIBILIDADES DE COMBINAÇÃO:

Esta variante pode ser combinada, sem qualquer outra alteração às regras, com todas as variantes, cenários e com a expansão *Navegantes*.

EVENTOS EM CATAN

Em Catan, cada um tem de procurar a sua própria fortuna. Sempre que se lançam os dados, desafia-se a sorte! Por isso, às vezes, quando não consegue obter os números de que precisa, ou se a sorte apenas favorece o resto dos jogadores, é preciso lutar contra os poderes do destino.

Mas, agora, os “cientistas de Catan” conseguiram controlar a “sorte” através da aplicação de métodos estatísticos. E parece que funciona! Mas o uso da matemática também traz consequências desagradáveis: já não poderá dizer que perdeu porque teve má sorte com os dados ou porque não saíram os seus números...

Duração: depende do cenário

Material adicional necessário:



EM QUE CONSISTE

Estas cartas substituem os dados. Quando é a vez de um jogador, ele tira a primeira carta do baralho em vez de lançar os dois dados. O número na carta substitui o lançamento de produção, indicando quais os terrenos hexagonais que irão gerar recursos. Algumas das cartas desencadeiam um evento. No total, existem 11 eventos diferentes em cerca de metade das cartas. A distribuição estatisticamente correta dos números nas cartas reduz as probabilidades normalmente associadas aos lançamentos dos dados; no entanto, os eventos adicionam mais probabilidades ao jogo e, portanto, criam uma experiência de jogo ligeiramente diferente.

PREPARAÇÃO

Deixe de lado a carta de capa e a de “Véspera de Ano Novo”.

- Embaralhe as outras 36 cartas
 - Separe 5 cartas e coloque-as em cima da mesa, viradas para baixo. Ponha, em cima delas, a carta “Véspera de Ano Novo” e, por cima desta, o resto das cartas, também viradas para baixo.
 - Quando se tiverem usado todas as cartas que estavam em cima da carta “Véspera de Ano Novo”, prepare de novo o baralho, tal como indicado na alínea a).
- Deste modo, existem sempre 5 cartas que não são usadas.

REGRAS ADICIONAIS



Assalto do ladrão. Resultado: “7” (6)

- Quem tiver mais de 7 cartas de matéria-prima deve descartar metade delas.
- Mova o ladrão. Roube 1 carta da mão de um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente ao terreno hexagonal para onde o ladrão foi movido (não pode ser uma carta de desenvolvimento).



Epidemia. Resultados: “6” (1) e “8” (1)

Os jogadores só recebem 1 carta de matéria-prima por cada cidade que tenham.

Cidades e cavaleiros: não se pode tirar uma carta de mercadoria.



Terremoto. Resultado: “6” (1)

Cada jogador gira uma das suas estradas 90 graus. Antes de poder construir uma estrada nova, vai ter de consertar a que foi girada. Custo da reparação: 1 madeira e 1 argila. Uma estrada que tenha de ser consertada continua a contar para a “Maior Estrada Comercial”. Não se pode construir uma aldeia numa estrada que precise de ser consertada.



Boa vizinhança. Resultado: “6” (1)

Cada jogador dá ao seu vizinho à esquerda 1 carta de matéria-prima à sua escolha, se tiver alguma.

Cidades e cavaleiros: é possível dar uma mercadoria em vez de uma matéria-prima.



Torneio de cavaleiros. Resultado: “5” (1)

O jogador, ou jogadores, que tiver a maior quantidade de cartas de cavaleiro recebe 1 carta de matéria-prima à sua escolha.

Cidades e cavaleiros: o jogador, ou jogadores, que tiver a maior quantidade de pontos de força em cavaleiros ativados recebe a carta. Não é possível receber uma mercadoria.



Benefício comercial. Resultado: “5” (1)

O jogador que possuir a carta especial “Maior Estrada Comercial” pode tirar 1 carta da mão do adversário que quiser (não pode ser uma carta de desenvolvimento).

Cidades e cavaleiros: não pode ser uma carta de progresso.



Mar tranquilo. Resultados: “9” (1) e “12” (1)

O jogador, ou jogadores, que tiver a maior quantidade de aldeias ou cidades em portos recebe 1 carta de matéria-prima à sua escolha.

Cidades e cavaleiros: não pode ser uma carta de mercadoria.



O ladrão vai-se embora. Resultado: “4” (2)

O ladrão volta imediatamente ao deserto. Nenhuma carta é roubada aos jogadores que tiverem aldeias ou cidades no deserto.



Ajuda vizinha. Resultados: “10” (1) e “11” (1)

O jogador, ou jogadores, com a maior quantidade de pontos de vitória dá 1 carta de matéria-prima à sua escolha a um jogador qualquer com menos pontos de vitória.

Cidades e cavaleiros: é possível dar uma mercadoria em vez de uma matéria-prima.



Conflito. Resultado: “3” (1)

O jogador que possuir a carta “Maior Exército de Cavalaria”, ou que tiver mais cavaleiros à vista, rouba 1 carta à sorte da mão de qualquer um dos outros jogadores (não pode ser uma carta de desenvolvimento).

Cidades e cavaleiros: o jogador que, sozinho, tenha mais pontos de força em cavaleiros ativados, rouba 1 carta à sorte da mão de um jogador qualquer (não pode ser uma carta de progresso).



Ano abundante. Resultado: “2” (1)

Cada jogador tira uma carta de matéria-prima à sua escolha.

Cidades e cavaleiros: não pode ser uma carta de mercadoria.



Cartas sem título. Resultados: “3” (1), “4” (1), “5” (2), “6” (2), “8” (4), “9” (3), “10” (2) e “11” (1)

Os colonos são trabalhadores e Catan prospera. Nada acontece.



Véspera de Ano Novo

- Embaralham-se todas as cartas, exceto esta.
- Colocam-se 5 cartas viradas para baixo, com esta em cima.
- As 31 cartas restantes são colocadas, viradas para baixo, em cima desta.
- Tira-se uma nova carta de evento.

POSSIBILIDADES DE COMBINAÇÃO:

Esta variante pode ser combinada, sem qualquer outra alteração às regras, com todas as variantes, cenários e com a expansão *Navegantes*.

Para combiná-la com a expansão *Cidades e cavaleiros*: no início do turno, o jogador lança o dado vermelho e o de acontecimentos. Este será o lançamento usado para determinar os acontecimentos relativos a *Cidades e cavaleiros*. A seguir, tira uma carta de “Eventos em Catan” e aplica as respectivas regras.

Para combiná-la com a expansão *Piratas e exploradores*: há várias cartas que fazem referência a elementos que não se aplicam a *Piratas e exploradores*, como o ladrão, as cartas de cavaleiro ou os portos. De qualquer das maneiras, as cartas podem ser usadas na mesma, ignorando os eventos e usando apenas o resultado do lançamento.

Variantes

O CAPITÃO DO PORTO

O mar, com todos os seus encantos e perigos, sempre atraiu os aventureiros. Eles reúnem-se nos portos e docas, onde é fácil encontrar muitos deles. Aquele que sobressair desta massa indomável de aventureiros está destinado a algo mais importante, quem sabe chegar a capitão do porto. Será o primeiro passo em direção a honras ainda maiores?

Duração: depende da variante

Material adicional necessário:

Carta especial "Capitão do porto"



EM QUE CONSISTE

O comércio em Catan está a transformar-se em algo muito importante e, por isso, os portos são cada vez mais importantes. As aldeias e cidades situadas nos portos dão "pontos de porto" e, com eles, é possível obter 2 pontos de vitória adicionais.

PREPARAÇÃO

A partida é preparada da maneira habitual, incluindo a carta especial "Capitão do porto".



COMO JOGAR

A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de *Catan*. Para vencer, é necessário obter 11 ou mais pontos de vitória no próprio turno.

REGRAS ADICIONAIS

- Uma aldeia situada num porto vale 1 ponto de porto. Uma cidade situada num porto vale 2 pontos de porto.
- O primeiro jogador a obter 3 pontos de porto ganha a carta especial "Capitão do porto", que vale 2 pontos de vitória adicionais.
- Se outro jogador conseguir obter mais pontos de porto, a carta especial reverte a seu favor, assim como os 2 pontos de vitória adicionais.

POSSIBILIDADES DE COMBINAÇÃO:

Esta variante não necessita de alterações às regras para ser combinada com as outras variantes e cenários ou com as expansões *Navegantes e Cidades e cavaleiros*. Os pontos de vitória necessários para vencer cada cenário devem ser aumentados em um.

PARA JOGAR A DOIS!

CATAN

O DUELO

Como soberano de um pequeno principado, tem-se empenhado em fazer com que o seu reino se expanda. Para isso, pode desenvolver-se pacificamente e aperfeiçoar a sua produção de matérias-primas construindo mais aldeias, um mercado ou moinho de farinha...ou poder optar por dificultar a vida do seu rival, valendo-se de traidores, arqueiros e de incêndios provocados. *Catan - O duelo* dá-lhe estas e muitas mais opções. Aprecia Catan com um detalhe e profundidade que nunca experimentou em nenhum outro jogo. **Não se vai arrepender!**



CATAN PARA DOIS

Os habitantes de Catan gostam de ter companhia. Reúnem-se para se divertirem e, embora passem os melhores momentos quando se juntam quatro, com três também se divertem bastante. Porém, grupos de apenas duas pessoas são cada vez mais comuns na ilha. Mas espere, nós podemos ajudar estas pessoas: agora chegou a diversão para duplas! Dois são reais e os outros dois imaginários. Experimente o novo desafio de Catan para dois jogadores!

Duração: depende da variante

Material adicional necessário:

20 fichas de comércio



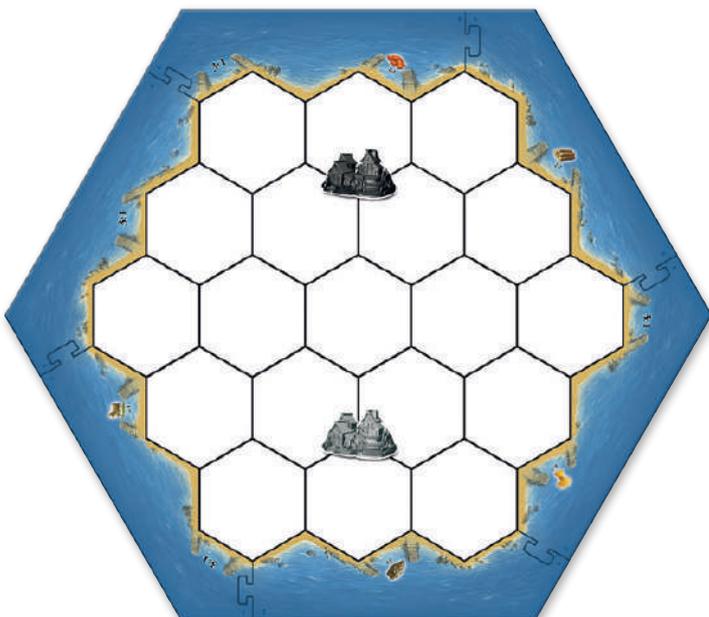
PREPARAÇÃO

O jogo é preparado de acordo com as regras normais. As fichas das duas cores não escolhidas pelos jogadores são atribuídas aos dois jogadores imaginários. Deixam-se prontas num dos lados do tabuleiro. Também se colocam num dos lados as fichas de comércio. Cada jogador começa a partida com 5 fichas de comércio.

FASE DE FUNDAÇÃO

Por cada jogador imaginário, coloca-se uma aldeia (sem a estrada) nas encruzilhadas indicadas na imagem seguinte.

Os dois jogadores reais colocam as suas 2 aldeias e estradas iniciais de acordo com as regras normais da fase de fundação. Portanto, depois da fase de fundação, cada jogador real terá 2 aldeias e 2 estradas, e cada jogador imaginário terá 1 aldeia.



COMO JOGAR

Basicamente, são usadas as mesmas regras das partidas com três ou quatro jogadores. As alterações são descritas a seguir.

REGRAS ADICIONAIS

Lançamento de produção

No respectivo turno, cada jogador faz dois lançamentos seguidos. Têm de ser dois resultados diferentes. Se o segundo lançamento for igual ao primeiro, é repetido até ser diferente. Imediatamente após cada um dos dois lançamentos, os jogadores recebem as matérias-primas ou, se o resultado for um “7”, move-se o ladrão. Se se usar uma carta de cavaleiro ou uma ficha de comércio, o ladrão pode ser movido entre o primeiro e o segundo lançamento.

Fase de construção dos jogadores imaginários

Se um jogador real construir uma estrada ou uma aldeia, ele também construirá (gratuitamente) uma estrada ou aldeia para qualquer um dos dois jogadores imaginários. Se não se puder construir uma aldeia para nenhum dos dois jogadores imaginários, então constrói-se uma estrada.

Quando um jogador constrói uma cidade ou compra uma carta de desenvolvimento, os jogadores imaginários não são afetados. Os jogadores imaginários não recebem matérias-primas pelas suas aldeias. É possível que um jogador imaginário obtenha a carta especial “Maior Estrada Comercial”.

Ações com fichas de comércio

Um jogador pode, no seu turno, executar uma das duas seguintes ações:

- Ação “Comércio obrigatório”: o jogador pode tirar 2 cartas da mão do seu adversário e dar-lhe, em troca, 2 cartas que quiser.
- Ação “Mover o ladrão”: o jogador pode mover o ladrão para o deserto. Se o adversário tiver alguma aldeia ou cidade junto ao deserto, o jogador não poderá roubar-lhe nenhuma carta.

Se tiver a mesma, ou menor, quantidade de pontos de vitória que o seu adversário, o custo da ação é de 1 ficha de comércio. Se tiver mais, o custo da ação é de 2 fichas de comércio. As fichas gastas são devolvidas ao monte situado ao lado do tabuleiro.

Recebendo as fichas de comércio

- Um jogador pode descartar uma das cartas de cavaleiro jogadas previamente para obter 2 fichas de comércio. Se o jogador possuir a carta especial “Maior Exército de Cavalaria” e, ao descartar um dos seus cavaleiros, ficar apenas com 2 cavaleiros à vista ou com a mesma quantidade de cavaleiros que outro jogador, então fica sem a carta. Neste caso, a carta especial “Maior Exército de Cavalaria” irá para o jogador que tiver mais cartas de cavaleiro à vista (embora deva ter, no mínimo, três cavaleiros).
- Ao construir uma aldeia (incluindo na fase de fundação) adjacente ao deserto, obtêm-se 2 fichas de comércio.
- Ao construir uma aldeia (incluindo na fase de fundação) adjacente à costa, obtêm-se 1 ficha de comércio.
- Ao construir uma aldeia adjacente ao deserto e à costa, obtêm-se 3 fichas de comércio.

POSSIBILIDADES DE COMBINAÇÃO:

Esta variante não requer nenhuma alteração das regras para combiná-la com todas as outras variantes e cenários desta expansão ou da Navegadores, nas quais o uso da carta especial “Maior Exército de Cavalaria” não esteja excluído.

Para combiná-la com “Eventos em Catan”: em vez de fazer dois lançamentos, tiram-se duas cartas. Se a segunda carta tiver o mesmo número que a primeira, ela ainda será usada e seu efeito aplicado. Não se tira uma nova carta.

Para combiná-la com Cidades e Cavaleiros: é necessária uma série de alterações às regras. Pode encontrá-las todas na página da internet catan.com (em inglês).

A campanha

A campanha é composta de 5 cenários diferentes. Começa com o mais fácil “Os pescadores de Catan” e termina com o mais complicado “Mercadores e bárbaros”. Devido ao aumento de dificuldade dos cenários, recomenda-se que se joguem em ordem ascendente.

Em teoria, todos os cenários desta campanha poderiam ser combinados entre si e com as expansões *Navegantes*, *Cidades e cavaleiros* e *Piratas e exploradores*, com as respectivas alterações às regras. Uma descrição de todas as possibilidades de combinação seria impraticável neste manual de regras. Pouco a pouco, todas elas serão publicadas em www.catan.com, por isso é aconselhável visitar a página de vez em quando.

OS PESCADORES DE CATAN

Depois de terem estabelecido as suas aldeias, semeado os seus campos e criado os seus rebanhos nos verdejantes pastos de Catan, os colonos, já satisfeitos, tiram algum tempo para descansar. Totalmente satisfeitos? Não, nem por isso. Pão e cordeiro são comidas apetitosas, mas comer a mesma coisa todos os dias faz com que os colonos queiram variar um pouco o menu. Por isso, era só uma questão de tempo até alguns colonos se equiparem com canas (varas) de pesca e redes para tentar a sua sorte nas margens costeiras de Catan ou no recém-descoberto lago. Acabaram-se os dias de tranquilidade para os peixes de Catan...

Duração: aproximadamente de 45 a 60 minutos

Material adicional necessário:

6 cardumes com os números 4, 5, 6, 8, 9 e 10



29 fichas de peixe



1 ficha de “Bota velha”



1 hexágono de “lago” com os números 2, 3, 11 e 12



4 cartas de resumo



Capa



Contracapa



EM QUE CONSISTE

Embora as costas e os lagos de Catan ferverem de vida marinha, o peixe era uma mercadoria conhecida, mas escassa. Então, era lógico que acabassem por enviar pescadores para as costas de Catan de maneira a recolher a preciosa mercadoria das profundezas dos mares e lagos.

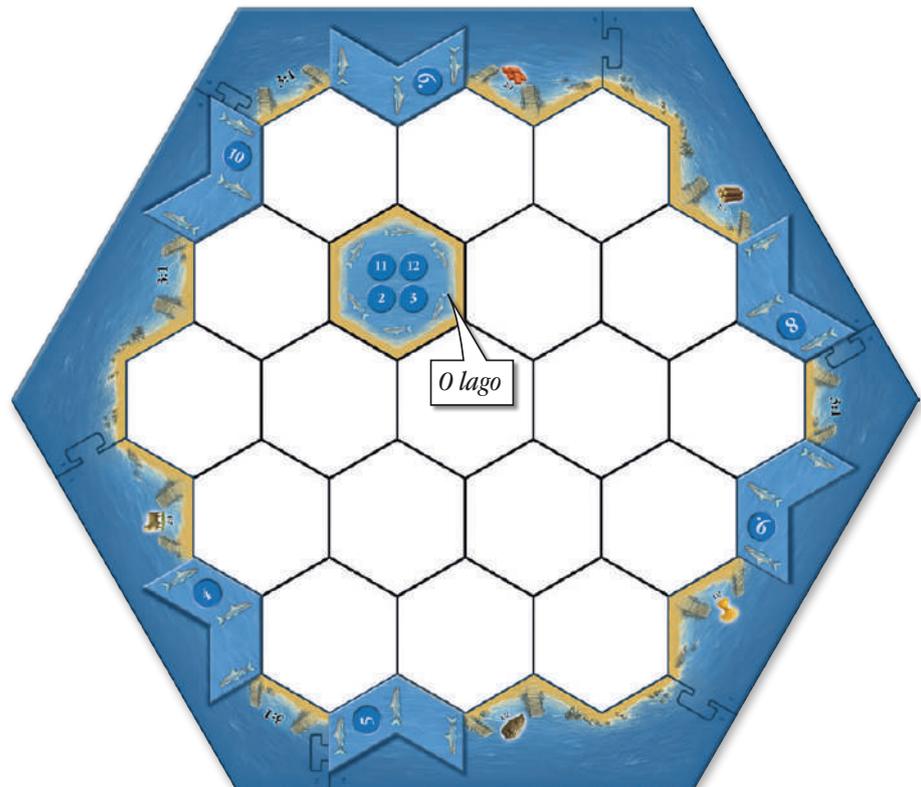
O peixe logo se tornou numa mercadoria com muita procura. Por 2 peixes, o ladrão abandona Catan voluntariamente. Por 4 peixes, a provisão dá uma matéria-prima em troca. E por 5 peixes, os trabalhadores constroem uma estrada de graça.

PREPARAÇÃO

O jogo prepara-se segundo as regras normais.

- O deserto é substituído pelo lago. Este não pode ser colocado nas bordas da ilha, ou seja, não pode fazer parte da costa.
- Embaralham-se as fichas de peixe e colocam-se, viradas para baixo, ao lado das cartas de matéria-prima.
- Coloca-se um cardume nos cantos sem porto de cada peça da moldura.
- O ladrão fica fora do tabuleiro de jogo e só entra na partida quando sair o primeiro “7”.

Exemplo:



COMO JOGAR

A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de Catan. As regras adicionais são descritas a seguir.

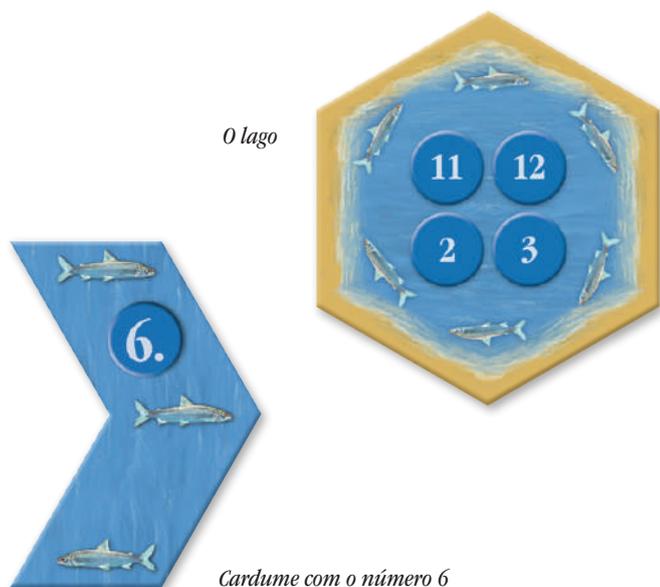
REGRAS ADICIONAIS

A pesca

Cada cardume tem três encruzilhadas ao longo da costa, formando zonas de pesca. Se um jogador construir uma aldeia numa encruzilhada de uma zona de pesca, pode tirar 1 ficha de peixe cada vez que sair o número que está no cardume quando se lança o dado de produção. Se, durante a fase de fundação, um jogador construir a sua segunda aldeia num cardume, recebe imediatamente 1 ficha de peixe. Quando um jogador tira uma ficha de peixe, examina-a e guarda-a diante de si, virada para baixo.

Se um jogador tiver uma cidade numa zona de pesca, pode tirar 2 fichas de peixe cada vez que sair o número que está no cardume quando se lança o dado de produção.

As aldeias que estiverem em encruzilhadas do lago têm direito a 1 ficha de peixe sempre que o resultado do lançamento do dado de produção for 2, 3, 11 ou 12. Se for uma cidade, terá direito a 2 fichas de peixe.



Ações com fichas de peixe

Cada ficha de peixe pode conter 1, 2 ou 3 peixes. Durante a fase de comércio e construção do seu turno, um jogador pode gastar as suas fichas de peixe para executar ações. Seguem-se as possíveis ações e respectivos custos:

2 peixes – o jogador pode remover o ladrão do tabuleiro

(ele voltará à partida quando sair o próximo “7”).

3 peixes – o jogador pode roubar 1 carta de matéria-prima a um adversário.

4 peixes – o jogador pode tirar da provisão 1 carta da matéria-prima que quiser.

5 peixes – o jogador pode construir imediatamente uma estrada sem nenhum custo.

7 peixes – o jogador pode tirar 1 carta de desenvolvimento gratuitamente.

As fichas de peixe gastas são deixadas viradas para cima ao lado das que ainda estão viradas para baixo.

APONTAMENTOS ÀS REGRAS

- **Máximo de 7 fichas de peixe:** um jogador não pode ter mais de 7 fichas de peixe. Se já tiver 7 fichas de peixe e, graças a uma aldeia ou cidade, ganhar mais 1 ou 2, pode, em alternativa, trocar apenas uma das que já tem por uma da pilha de fichas viradas para baixo.
- **Não há troco pelas fichas de peixe gastas:** se um jogador gastar mais peixes do que o custo da ação pretendida, o excesso é perdido.

- **É possível executar várias ações por turno:** num mesmo turno, é possível executar várias ações com as fichas de peixe. Porém, têm de ser executadas em ordem, uma a seguir à outra e de forma independente. Não se pode, por exemplo, gastar duas fichas de 3 peixes para tirar o ladrão do tabuleiro (2 peixes) e tirar da provisão 1 carta de matéria-prima qualquer (4 peixes).
- **As fichas de peixe não são matérias-primas:** as fichas de peixe não são consideradas cartas de matéria-prima e, por isso, não se levam em conta quando sai um “7” nos dados. O jogador que move o ladrão também não pode roubar fichas de peixe aos jogadores afetados por ele.
- **Portos e zonas de pesca:** algumas das encruzilhadas são, ao mesmo tempo, portos e zonas de pesca. Um jogador que construa uma aldeia numa delas pode fazer uso das duas coisas.
- **Fichas de peixe esgotadas:** assim que a pilha de fichas de peixe viradas para baixo se esgotar, viram-se as que estão viradas para cima, embaralham-se e faz-se uma nova pilha com elas.
- **Não se pode negociar com peixe:** os jogadores não podem negociar entre eles com as fichas de peixe.

UMA BOTA VELHA...

Quando um jogador recebe esta ficha, ele deve revelá-la imediatamente. O jogador que tiver a “bota velha” à sua frente pode, no seu turno, entregá-la a qualquer outro jogador que tenha o mesmo ou maior número de pontos de vitória que ele. Se ele for o jogador com mais pontos de vitória, ele deve mantê-la até que outro jogador tenha pelo menos o mesmo número de pontos de vitória que ele.

O jogador com a ficha de “bota velha” precisa de um ponto de vitória adicional para vencer o jogo. No caso do jogo básico, precisaria de 11 pontos de vitória. A “bota velha” não é considerada um ponto de vitória negativo: o jogador que a possui apenas precisa de mais um ponto de vitória para vencer.

FIM DO JOGO

O vencedor é o jogador que alcance, no seu turno, 10 pontos de vitória. O jogador que tiver a “bota velha” só poderá ganhar se chegar aos 11 pontos de vitória.

COMBINAÇÃO COM VARIANTES:

Este cenário pode ser combinado com todas as variantes desta expansão.

Para combiná-lo com “Catan para dois”:

- Cada jogador começa a partida com 5 fichas de peixe: 2 fichas de 1 peixe, 2 fichas de 2 peixes e 1 ficha de 3 peixes. As restantes fichas de peixe são embaralhadas e deixadas viradas para baixo ao lado do tabuleiro.
- As fichas de comércio não são usadas. O custo das ações com fichas de peixe é reduzido por 1 para o jogador com menos pontos de vitória.
- Em vez de começar no deserto (que não se usa neste cenário), o ladrão fica fora do tabuleiro até à sua próxima utilização (quando sair um “7” nos dados ou quando se jogar um cavaleiro).
- As fichas de peixe só podem ser obtidas quando o resultado dos dados coincidir com o número de um cardume ou com os números do lago. Não se recebem fichas de peixe por construir uma aldeia na costa nem por descartar cartas de cavaleiro.

Para combiná-lo com “Eventos em Catan”:

- O ladrão vai-se embora - o ladrão fica fora do tabuleiro até à sua próxima utilização (quando sair um “7” nos dados ou quando se jogar um cavaleiro).

Para combiná-lo com a variante “O capitão do porto”, deve-se jogar até alcançar os 11 pontos de vitória (12 para o jogador que tiver a “bota velha”).

A campanha

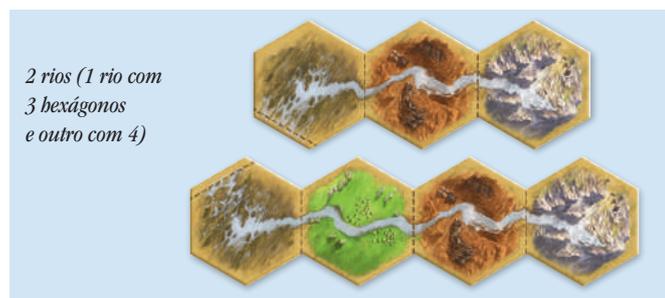
OS RIOS DE CATAN

Enquanto alguns colonos se dedicam apenas à pesca, outros constroem aldeias nas margens dos rios de Catan. Estes rios estão a provar ser as principais artérias da ilha. O comércio fluvial está a florescer bastante bem e isto reflete-se em lucros de ouro puro!

Por isso, não é de estranhar que estradas e grandes pontes tenham sido prontamente construídas em ambas as margens dos rios. Todos querem ser o colono mais rico da ilha. Mas, como é costume acontecer, para um ficar rico, muitos outros empobrecem. Qual será o seu destino?

Duração: aproximadamente de 45 a 60 minutos

Material adicional necessário:



Moedas de ouro com o valor de 1 e 5



12 pontes, 3 de cada cor



1 ficha de "Colono mais rico"



4 fichas de "Colono pobre"



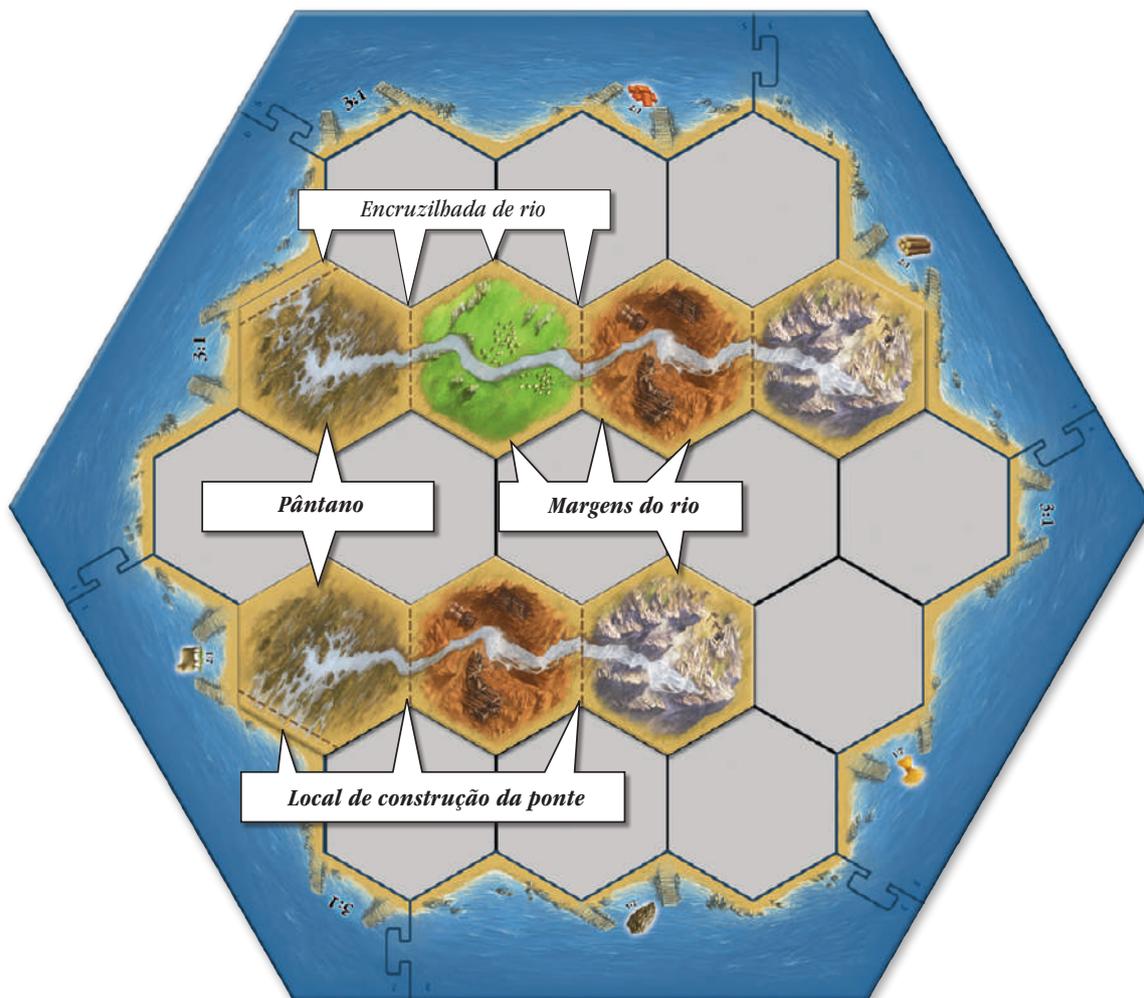
EM QUE CONSISTE

O jogador obtém 1 moeda de ouro por cada aldeia e estrada que construir nos hexágonos dos rios. Pode trocar 2 moedas de ouro pela matéria-prima que quiser. O jogador que tiver a maior quantidade de ouro é o colono mais rico, o que lhe vale 1 ponto de vitória adicional. Mas cuidado! Aquele que gasta a seu ouro pode facilmente tornar-se num colono pobre e, com isso, perder 2 pontos de vitória.

PREPARAÇÃO

Monte o tabuleiro e os dois rios como na imagem seguinte.

- Não se usam os seguintes terrenos hexagonais do jogo básico: 2 montanhas, 2 colinas, 2 lavouras e 1 deserto. A ilha é construída com os restantes terrenos hexagonais.



- Não se colocam fichas numeradas nos dois terrenos de pântano.
- A ficha com o número “2” é posta de lado. A ficha numerada “A” é colocada em qualquer terreno de costa e as restantes fichas numeradas são colocadas como no jogo básico, em ordem alfabética. A ficha “2” (B) não é usada por agora.
- Uma colocadas todas as fichas numeradas, a ficha com o “2” é colocada no terreno onde se colocou a ficha com o “12”. Este terreno irá produzir com os lançamentos de “2” e de “12”.
- O ladrão é colocado num dos terrenos de pântano.
- As moedas de ouro são colocadas junto a um dos lados do tabuleiro. No início da partida nenhum jogador possui ouro.
- Cada jogador tem 3 pontes da sua cor.
- As fichas de “Colono mais rico” e “Colono pobre” também se colocam ao lado do tabuleiro.

FASE DE FUNDAÇÃO

Os jogadores efetuam a fase de fundação tal como o fazem no jogo básico, colocando duas aldeias e duas estradas cada um. Seguem-se as regras adicionais a serem usadas:

- Não se pode construir uma estrada nos locais de construção das pontes. Isto é, as estradas não podem atravessar os rios. Esta regra é válida durante a partida toda.
- O jogador recebe 1 moeda de ouro por cada estrada construída nas margens do rio.
- O jogador recebe 1 moeda de ouro por cada aldeia construída numa encruzilhada de rio.

Distribuição das fichas de “Colono mais rico” e “Colono pobre”

Um jogador pode começar a partida com um máximo de 4 moedas de ouro. Após a fase de fundação, todos os jogadores que tiverem a menor quantidade de ouro recebem a ficha “Colono pobre”. **Importante:** no caso de todos os jogadores terem a mesma quantidade de ouro, ou de nenhum ter ouro, todos eles recebem a ficha de “Colono pobre” (menos 2 pontos de vitória).



Se, no início da partida, um jogador tiver a maior quantidade de ouro, ele recebe a ficha de “Colono mais rico”. Caso contrário, esta ficha é deixada à parte.

COMO JOGAR

A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de Catan. As regras adicionais são descritas a seguir.

REGRAS ADICIONAIS

Aldeias e estradas nas margens do rio

Tal como na fase de fundação, os jogadores recebem 1 moeda de ouro por cada estrada e cada aldeia que construam junto a uma das margens do rio. Não se recebe ouro por converter uma aldeia que esteja num terreno de rio em cidade.

Construção de pontes

Uma ponte custa 2 argilas e 1 madeira. Tem de ser construída em seguimento de uma aldeia ou estrada própria e isso só pode ser feito num dos sete locais de construção das pontes. O jogador que construa uma ponte ganha 3 moedas de ouro. Uma ponte conta para a “Maior Estrada Comercial” da mesma forma que uma estrada, sendo considerada apenas mais uma estrada. Cada jogador só pode construir 3 pontes. O jogador que usar a carta de desenvolvimento “Estradas” não pode construir uma ponte em vez de uma estrada.

Colono mais rico

Esta ficha vale 1 ponto de vitória adicional. Normalmente, está sempre nas mãos do jogador que tiver a maior quantidade de ouro. Um jogador tem de devolver se:

- outro jogador tiver obtido ouro e agora tem a mesma ou maior quantidade do mesmo ou
- o jogador gasta ouro e, conseqüentemente, deixa de ser o único a ter a maior quantidade de ouro.

Se, por qualquer um dos motivos descritos, um jogador tiver de devolver a ficha de “Colono mais rico”, deve entregá-la ao jogador que, nesse momento, tiver a maior quantidade de ouro. Se tal jogador não existir, a ficha é deixada de lado até que haja um com a maior quantidade de ouro.

Colono pobre

Todos os jogadores que, a qualquer momento da partida, tiverem a quantidade de ouro mais pequena, recebem a ficha de “Colono pobre”. Quando um jogador obtém ouro e, por isso, deixa de pertencer ao grupo de jogadores com menos ouro, pode devolver a ficha à provisão. No caso de todos os jogadores terem a mesma quantidade de ouro, ou de nenhum ter ouro, todos eles recebem a ficha de “Colono pobre”. Esta ficha reduz em 2 os pontos de vitória de um jogador.

O ouro

No seu turno, um jogador pode comprar 1 carta de qualquer matéria-prima por 2 moedas de ouro. Isto pode ser feito um máximo de 2 vezes por turno. O ouro acabado de obter pode ser gasto no mesmo turno. Também é possível obter ouro ao trocar matérias-primas: através da troca a 4:1 com a provisão, através dos portos apropriados ou através do comércio com outros jogadores. O ouro, porém, não é considerado matéria-prima, por isso não pode ser roubado quando se move o ladrão, nem é obrigatório devolver metade quando se tem mais de 7 moedas de ouro na mão e sai um “7” nos dados.

FIM DO JOGO

A partida termina quando um jogador alcançar 10 pontos de vitória no seu turno.

CONSELHOS PARA ESTE CENÁRIO

O desafortunado jogador que tiver a ficha de “Colono pobre” terá muita dificuldade em vencer a partida. Sendo assim, só deve gastar o seu ouro para comprar matérias-primas se ainda tiver várias opções de construção no rio para, com isso, conseguir aumentar a sua reserva de ouro.

COMBINAÇÃO COM AS VARIANTES

Este cenário pode ser combinado com todas as variantes desta expansão.

Para combiná-lo com “Catan para dois”:

- Quando se constrói uma aldeia num pântano, também se recebem duas fichas de comércio.
- O ladrão é colocado num dos dois pântanos, em vez de no deserto.

Para combiná-lo com “Eventos em Catan”:

- O ladrão vai-se embora: o ladrão é colocado num dos dois pântanos.

Para combiná-lo com a variante “O capitão do porto”, a partida deve ser jogada até aos 11 pontos de vitória.

A campanha

A ROTA DAS CARAVANAS

À medida que Catan prospera graças ao trabalho dos seus colonos, pescadores e comerciantes, a sua riqueza também aumenta. Mas, nem todos os colonos estão satisfeitos. Para alguns, Catan tornou-se num lugar demasiado barulhento e movimentado.

Para fugir dessa situação, refugiaram-se num pequeno oásis do deserto, após terem expulso os ladrões. Agora têm a tranquilidade que desejavam e também aproveitam o ar puro e seco do deserto. Mas depressa se apercebem que lhes falta a diversão e que também necessitam de lã para fabricar novas vestimentas...

Duração: aproximadamente 60 minutos

Material necessário adicional:



EM QUE CONSISTE

Os nômadas (nômades) fizeram do oásis a sua casa. Eles precisam urgentemente de lã e cereais, e estão dispostos a trocar mercadorias do deserto por isso. Como os colonos de Catan têm sempre um par de ovelhas de sobra e alguns cereais a mais, os nômadas enviam caravanas de camelos para negociar as matérias-primas de que necessitam. Durante a partida, são formadas 3 rotas de caravanas com os camelos. Todas as aldeias e cidades que estiverem na rota de uma caravana valem 1 ponto de vitória adicional. Todas as estradas paralelas a uma rota de caravanas contam o dobro para a "Maior Estrada Comercial".

PREPARAÇÃO

O terreno hexagonal do oásis substitui o deserto. É colocado exatamente no centro da ilha. A sua orientação é indiferente. Os camelos ficam ao lado do tabuleiro como uma provisão. O ladrão começa a partida fora do tabuleiro. Quando sai o primeiro "7", ele é colocado num terreno qualquer que tenha uma ficha numerada, mas não no oásis. A seguir, é usado como de costume.



COMO JOGAR

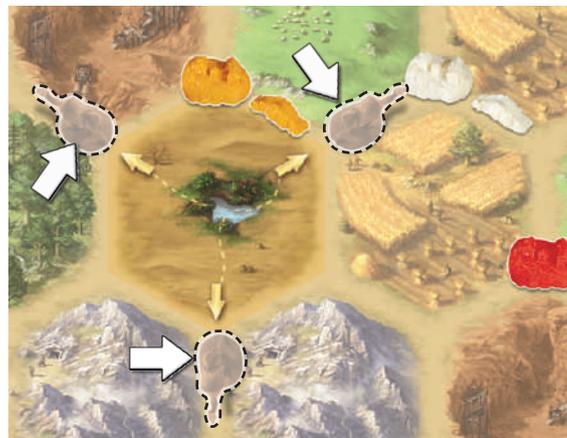
A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de Catan. As regras adicionais são descritas a seguir.

REGRAS ADICIONAIS

A seguir à fase de fundação, quando, no seu turno, um jogador constrói uma ou mais aldeias ou converte uma ou mais delas em cidades, adiciona-se 1 camelo ao tabuleiro (independentemente do número de aldeias construídas ou convertidas em cidades) após uma votação prévia (ver mais adiante).

Colocação de camelos

- Um camelo é sempre colocado num caminho, e sempre a seguir ao último camelo adicionado a uma rota de caravanas. Portanto, é impossível que as caravanas se cruzem.
- Se já houver uma estrada no caminho onde se vai colocar o camelo, ele é colocado a seu lado. Se um camelo estiver num caminho sem estrada e, posteriormente, uma for construída nesse caminho, o camelo é posto ao lado da nova estrada.
- **O primeiro camelo de uma rota de caravanas** tem de ser colocado num dos caminhos que seguem, em linha reta, a direção das setas do oásis.
- **Para todos os camelos seguintes de uma rota**, há sempre 2 caminhos onde é possível colocá-los. Somando as possibilidades das 3 rotas, podem chegar a haver 6 possíveis posições onde colocar um camelo. Os jogadores fazem uma votação para decidir onde se vai colocar o camelo.



Exemplo 1: há 3 caminhos possíveis onde colocar o primeiro camelo.



Exemplo 2: foi colocado um camelo na posição "A". O camelo seguinte poderá ser colocado em qualquer um dos 4 caminhos marcados com uma seta.

Ronda (Rodada) de votação

Esta é iniciada pelo jogador que acaba de jogar o seu turno e construiu uma aldeia ou cidade. Depois, no sentido horário, todos os jogadores poderão jogar uma ou mais cartas de lã ou cereais. Apenas os que tenham jogado o mínimo de uma carta podem negociar e discutir entre eles em que caminho o camelo será colocado.

- Cada jogador tem tantos votos como cartas jogadas.
- Se um jogador tiver mais votos do que o resto dos jogadores todos juntos, decide por si só onde vai colocar o camelo.
- Se dois ou mais jogadores tiverem a maioria dos votos e estiverem de acordo, podem decidir onde colocar o camelo.
- No caso de haver um empate na votação depois dos jogadores chegarem a acordo entre eles, o jogador que decide onde colocar o camelo é o que tiver jogado mais cartas.
- Se, no caso anterior, nenhum jogador tiver jogado mais cartas do que outro e, portanto, estiverem todos empatados, o que decide onde colocar o camelo é o que acaba de jogar o seu turno, mesmo que não tenha jogado nenhuma carta na votação.
- Uma vez colocado o camelo, os jogadores todos descartam as cartas de lã e cereais jogadas e devolvem-nas à provisão.

Importante: cada jogador tem apenas uma oportunidade de jogar cartas. Assim que a votação passa para o jogador seguinte, já não se podem adicionar mais cartas.

APONTAMENTOS ÀS REGRAS

Fim de uma rota de caravanas

Se já não houver nenhum caminho possível para adicionar um camelo a uma rota de caravanas, essa rota considera-se finalizada. Se a provisão de camelos chegar ao fim, as três rotas de caravanas consideram-se finalizadas.

Fusão de duas rotas de caravanas

Se houver duas rotas de caravanas numa encruzilhada, o próximo camelo que se coloque vai fundi-las e elas tornar-se-ão numa única rota de caravanas.

Camelos nos caminhos da costa e do oásis

Uma rota de caravanas também se pode expandir pelos caminhos da costa. Embora não seja possível colocar o primeiro camelo de uma rota de caravanas num caminho do oásis, se uma caravana “virar” para uma direção que a leve de volta ao oásis, então poderá colocar-se um camelo num caminho do oásis.

Benefícios das rotas de caravanas

- **Maior Estrada Comercial**
Uma estrada que seja paralela a um camelo conta como duas. Assim, uma “estrada comercial” composta por menos de 5 estradas também será válida se o seu valor total (incluindo as estradas de valor a dobrar) for igual ou superior a 5.
- **Aumentam o valor das aldeias e das cidades**
As aldeias e cidades que estiverem entre dois camelos valem 1 ponto de vitória adicional.

Exemplo 3 (imagem à direita): foram criadas três rotas de caravanas durante a partida. Uma aldeia do jogador “branco” e duas do jogador “azul” valem 1 ponto de vitória adicional cada uma porque estão situadas entre dois camelos. Além disso, três das estradas do jogador “azul” e uma do jogador “branco” contam como o dobro. Neste momento, há seis caminhos possíveis (marcados com uma seta) onde se pode colocar um camelo.

FIM DO JOGO

A partida termina quando um jogador alcançar 12 pontos de vitória no seu turno.

CONSELHOS PARA ESTE CENÁRIO

No jogo básico, a lã é geralmente a matéria-prima que tem menos importância. Neste cenário, ela ganha muito mais valor, porque com ela se pode decidir uma votação e, devido a isso, ganhar pontos de vitória adicionais. Os cereais também são úteis nas votações, mas costumam ser mais necessários às construções do que a lã. Por este motivo, é vantajoso construir, durante a fase de fundação, uma aldeia num terreno de pasto ou ter um nas proximidades para construir uma das aldeias seguintes.

COMBINAÇÃO COM VARIANTES:

Este cenário pode ser combinado com todas as variantes desta expansão.

Para combiná-lo com “Catan para dois”:

Nas rondas de votação, adicionam-se dois camelos em vez de um:

- O jogador que ganha a votação coloca os dois camelos. Porém, não pode adicionar os dois à mesma rota. Tem de colocá-los em rotas diferentes.
- Em caso de empate, cada jogador colocará um camelo. Primeiro, será o jogador que acaba de jogar o seu turno e, a seguir, será a vez do adversário.
- Se o ladrão for enviado para o deserto, ele será, em vez disso, deixado de fora do tabuleiro até à sua próxima utilização (quando sai um “7” nos dados ou quando é jogada uma carta de cavaleiro).

Para combiná-lo com “Eventos em Catan”:

- O ladrão vai-se embora - o ladrão fica fora do tabuleiro até à sua próxima utilização (quando sair um “7” nos dados ou quando se jogar uma carta de cavaleiro).

Para combiná-lo com a variante “O capitão do porto”, deve-se jogar até alcançar os 13 pontos de vitória.



A campanha

O ATAQUE DOS BÁRBAROS

A prosperidade de Catan não passou despercebida. Bárbaros sedentos de sangue e ansiosos por saquear chegam às costas de Catan para semear o caos e a destruição. Acabou-se a paz e a tranquilidade. Nunca se sabe quando e onde vão atacar! No princípio, são apenas alguns, mas depressa começam a ser cada vez mais. Inicialmente, só impedem a produção de matérias-primas, mas se se tornarem suficientemente fortes também atacarão as aldeias e cidades, com graves consequências. Os habitantes de Catan não ficam de braços cruzados a ver tudo acontecer e unem-se para expulsá-los. Armam cavaleiros e enviam-nos para a frente de batalha, mas será que são fortes o suficiente?

Duração: aproximadamente de 60 a 90 minutos

Material adicional necessário:

Bárbaros



24 cavaleiros, 6 de cada cor



26 cartas de desenvolvimento



Capa

Contracapa

1 terreno hexagonal com um castelo



1 dado de cores



Moedas de ouro com valores de 1 e 5

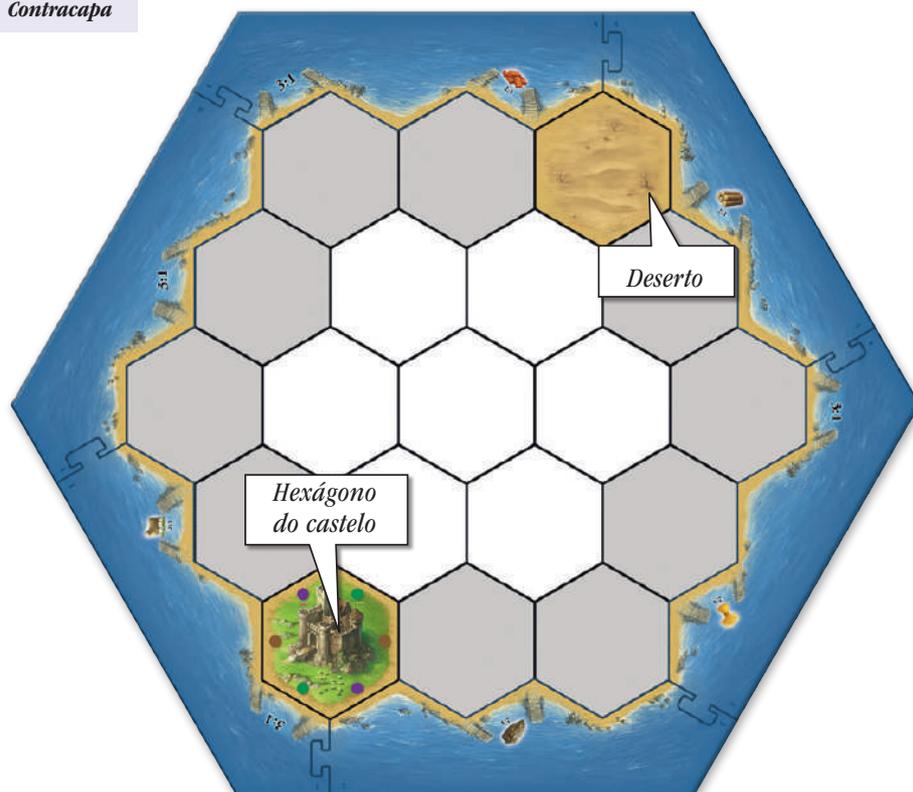


EM QUE CONSISTE

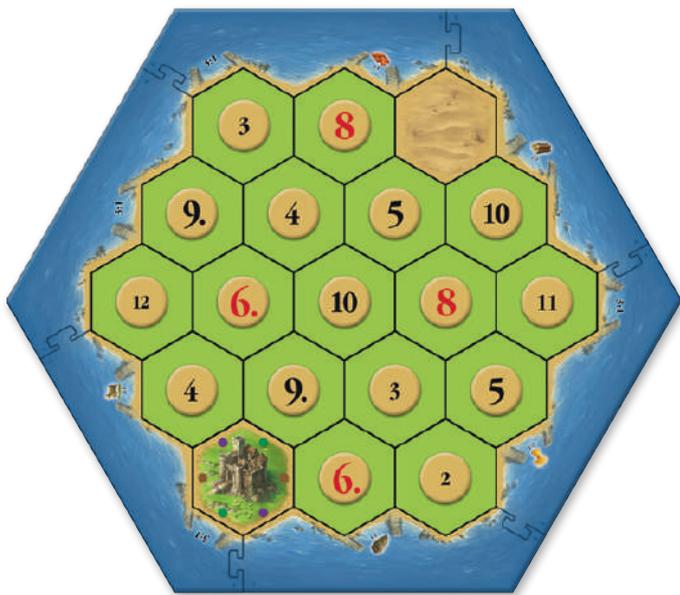
Bárbaros desejosos por pilhagens desembarcam nas costas de Catan. No início, a sua mera presença provoca medo e terror. Mas, à medida que desembarcam cada vez mais bárbaros e vão ocupando os terrenos costeiros, a produção destes fica bloqueada. No momento em que os bárbaros também ameaçam invadir as aldeias e cidades costeiras, os habitantes de Catan armam cavaleiros no castelo e os enviam para combater os bárbaros, num espírito de colaboração nunca antes visto na ilha de Catan.

PREPARAÇÃO

• **Montagem do tabuleiro:** começa-se por colocar o castelo e o deserto como se vê na imagem abaixo. No círculo exterior, marcado a cinzento, colocam-se, à sorte, os seguintes terrenos, virados para cima: 2 florestas, 2 colinas, 3 pastos, 1 montanha e 2 lavouras. Estes passam a ser conhecidos como os terrenos costeiros.



- O círculo interior, marcado a branco, é construído com os seguintes terrenos colocados à sorte e virados para cima: 1 floresta, 1 pasto, 1 colina, 2 montanhas e 2 lavouras. Uma das florestas do jogo básico não será usada neste cenário.
- **Colocar fichas numeradas:** depois de montar o tabuleiro, as fichas numeradas são colocadas exatamente como se indica na imagem inferior.
- Cada jogador recebe 6 cavaleiros da respectiva cor.
- É colocado 1 bárbaro nos terrenos costeiros 2 e 12. Os bárbaros restantes são deixados ao lado do tabuleiro.
- São usadas as cartas de desenvolvimento deste cenário. As do jogo básico não se usam.
- O dado de cores é colocado no castelo.
- Não se usa a carta especial “Maior Exército de Cavalaria”.
- O ladrão não é usado e pode ser deixado na caixa.



FASE DE FUNDAÇÃO

Cada jogador funda primeiro uma aldeia e, depois, uma cidade. Nesta fase, só se recebe 1 carta de matéria-prima por cada terreno adjacente à cidade.

COMO JOGAR

A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de Catan. As regras adicionais são descritas a seguir.

REGRAS ADICIONAIS

1. Os bárbaros chegam a Catan (quando um jogador constrói uma aldeia ou uma cidade).
2. As cartas de desenvolvimento são jogadas imediatamente (fase de construção e de comércio).
3. Armar cavaleiros (com a compra das cartas de desenvolvimento “Destacar cavaleiro” ou “Cavaleiro forte”).
4. Mover cavaleiros (no fim do turno, depois das fases de construção e de comércio).
5. Expulsar bárbaros (a seguir ao turno de um jogador).

1. Os bárbaros chegam a Catan

a) Ataque dos bárbaros

- Cada vez que um jogador constrói uma aldeia ou uma cidade, dá-se um ataque dos bárbaros logo a seguir à construção.

- O jogador faz uma pausa no seu turno e faz três lançamentos com os dois dados normais. Se sair um “7”, ou um resultado que já tenha saído num dos lançamentos anteriores, terá de repetir o lançamento (as vezes que forem necessárias até obter três números diferentes e que nenhum deles seja um “7”).
- A seguir a cada lançamento, coloca-se 1 bárbaro no terreno costeiro indicado pelo resultado. Se um dos resultados corresponder a um terreno costeiro onde já haja 3 bárbaros (ver a seguir o ponto “Terreno costeiro conquistado”), então não se coloca nele nenhum bárbaro. Neste caso, não é preciso repetir o lançamento.

b) Terreno costeiro conquistado

No momento em que houver 3 bárbaros num terreno costeiro, a sua ficha numerada é virada para baixo.

- Este terreno não produzirá nada quando sair o seu número no lançamento de produção. De igual forma, como a ficha numerada está virada para baixo, quando se dá um ataque dos bárbaros não se podem adicionar mais bárbaros ao terreno costeiro conquistado.
- Não se podem construir estradas nos caminhos de um terreno costeiro conquistado, tal como não se podem construir aldeias nas suas encruzilhadas.

c) Os bárbaros conquistam aldeias e cidades

Quando uma aldeia ou uma cidade ficar rodeada por terrenos costeiros que tenham sido conquistados pelos bárbaros, ou rodeados por terrenos marítimos e terrenos conquistados, passam a ser consideradas conquistadas e deixam de valer pontos de vitória.

- Se a cidade ou aldeia tiver um porto, este também não poderá ser utilizado. Para indicar que uma aldeia ou cidade foram conquistadas, coloca-se a sua peça de lado no tabuleiro, na mesma encruzilhada que estava a ocupar.
- O deserto e o castelo não podem ser ocupados, por isso as aldeias e cidades construídas nas suas encruzilhadas estão protegidas contra as conquistas.
- Quando todos os bárbaros tiverem desembarcado em Catan, ou seja, quando já não houver bárbaros ao lado do tabuleiro, deixam-se de fazer lançamentos para os colocar.



Exemplo:

Um jogador faz três lançamentos diferentes (com a exceção do “7”).

- Sai um “3”. Coloca-se um bárbaro no terreno costeiro com o número “3” (A).
- Sai um “9”. Coloca-se um bárbaro no terreno costeiro com o número “9” (B). Isto faz com que o terreno fique com 3 bárbaros e se considera como conquistado. Vira-se a ficha numerada para baixo. A aldeia vermelha fica conquistada porque deixa de estar adjacente a um terreno livre. Ela é colocada de lado para indicar que foi conquistada.
- Sai um “7”. Repete-se o lançamento.
- Sai um “3”. Tem de repetir o lançamento porque já tinha saído um “3”.
- Sai um “8”. O terreno com o “8” (C) já tinha sido conquistado (a ficha numerada está virada para baixo), por isso não se adiciona mais nenhum bárbaro.

Com isto tudo, o jogador obteve três números diferentes nos lançamentos (com exceção do “7”) e colocou 2 bárbaros.

A campanha

2. As cartas de desenvolvimento são jogadas imediatamente

Quando um jogador compra uma carta de desenvolvimento, tem de a jogar **imediatamente** e obedecer às suas instruções. No seu turno, um jogador pode comprar as cartas de desenvolvimento que quiser, mas tem de as usar na mesma ordem em que as comprou e nesse mesmo turno. Uma vez jogadas, essas cartas são descartadas numa pilha à parte. Quando o baralho de cartas de desenvolvimento se esgotar, embaralha-se a pilha de descarte e forma-se um novo baralho de cartas de desenvolvimento.

3. Armar cavaleiros

Arma-se um cavaleiro quando se joga a carta de desenvolvimento “Cavaleiro forte” ou a carta “Destacar cavaleiro”. O participante que jogar a carta “Destacar cavaleiro” tira um cavaleiro da sua provisão e coloca-o em qualquer caminho livre (bordas do hexágono) do castelo. O participante que jogar a carta “Cavaleiro forte” poderá colocar um dos seus cavaleiros em qualquer caminho livre do tabuleiro.



4. Mover cavaleiros

Um jogador pode mover todos os seus cavaleiros no fim do seu turno, isto é, depois da fase de comércio e de construção. Se um jogador armou algum cavaleiro durante o seu turno e colocou-o num caminho do castelo, é **obrigado** a movê-lo daí. Cada cavaleiro pode mover-se um máximo de 3 caminhos; se o jogador pagar 1 cereal, **1 cavaleiro** pode mover-se até 5 caminhos. Se um jogador quiser mover-se por 5 caminhos com mais do que um cavaleiro, terá de pagar 1 cereal por cada um deles.

Enquanto se movem, podem passar por cima dos seus ou dos cavaleiros dos adversários e por cima de aldeias e cidades. Um cavaleiro não pode terminar o seu movimento no mesmo caminho que outro cavaleiro, seja ele do mesmo dono ou de outro. Além disso, um cavaleiro nunca pode terminar o movimento no hexágono do castelo. Um cavaleiro pode ultrapassar ou saltar por cima de estradas com cavaleiros do mesmo dono ou de outros.

5. Expulsar bárbaros

a) Procurar vitórias contra os bárbaros

Cada vez que um jogador termina o seu turno, examinam-se os terrenos costeiros em busca de uma vitória contra os bárbaros. Começa-se pelo terreno costeiro que está à esquerda do castelo e, no sentido horário, examinam-se todos os terrenos. Dá-se uma vitória num terreno costeiro quando houver mais cavaleiros do que bárbaros nos caminhos que o rodeiam.

b) Divisão dos prisioneiros

Os bárbaros derrotados no terreno costeiro tornam-se prisioneiros e são divididos entre os jogadores participantes da vitória:

- Se apenas um jogador tiver derrotado os bárbaros com os seus cavaleiros, ele fica com os prisioneiros todos.
- Se vários jogadores destacaram os seus cavaleiros para vencer os bárbaros, **cada** jogador participante da vitória fica com um prisioneiro. Se não houver prisioneiros suficientes para todos, devem-se lançar os dois dados normais para decidir que jogadores vão ficar com os prisioneiros. Os jogadores (ou o jogador) que conseguirem os resultados mais altos, levam um prisioneiro cada. Os jogadores (ou o jogador) que ficam sem prisioneiro recebem 3 moedas de ouro em compensação. Em caso de empate, o lançamento é repetido.
- Se após a primeira divisão de prisioneiros ainda houver um prisioneiro por distribuir, este é atribuído ao jogador com mais cavaleiros no terreno costeiro. Se todos os jogadores estiverem empatados, faz-se um lançamento para decidir qual o jogador que fica com o prisioneiro. O jogador com o resultado mais alto leva o prisioneiro. O que perde recebe 3 moedas de ouro.

Cada par de prisioneiros que um jogador tenha vale por 1 ponto de vitória adicional.



Exemplo: o jogador “vermelho” move um dos seus cavaleiros 3 caminhos até chegar a um caminho do terreno conquistado (A). Graças a isso, passa a haver nesse terreno 4 cavaleiros contra 3 bárbaros. Os bárbaros são derrotados. Os dois jogadores que partilharam a vitória (o vermelho e o azul) recebem, cada um, 1 bárbaro como prisioneiro. O terceiro prisioneiro é dado ao jogador vermelho porque é ele que tem mais cavaleiros nesse terreno.

c) Se um terreno costeiro ocupado por 3 bárbaros é reconquistado...

... a ficha numerada nele existente é virada de novo para cima. Este terreno voltará a produzir matérias-primas quando sair o seu número nos dados, embora agora também possa voltar a ser conquistado pelos bárbaros.

Todas as cidades e aldeias do terreno costeiro reconquistado voltam a ser colocadas corretamente e voltam a valer pontos de vitória.

Exemplo: a aldeia vermelha (A) é colocada corretamente e a ficha numerada (B) volta a ser colocada virada para cima.



d) Determinar a perda de cavaleiros após a expulsão dos bárbaros

Um dos jogadores que tenha participado na expulsão dos bárbaros lança o dado de cores e coloca-o no centro do castelo. A cor do resultado indica uma das três orientações marcadas com as cores verde, roxa ou castanha (marrom) no castelo. Os cavaleiros que estiverem nos caminhos que partilham a mesma orientação indicada pelo resultado do lançamento são considerados perdidos. Os cavaleiros perdidos voltam para a provisão do jogador. Por cada cavaleiro perdido, o seu proprietário recebe 3 moedas de ouro como compensação.



Exemplo: após a expulsão dos bárbaros, faz-se um lançamento para determinar quais os cavaleiros que se vão perder. Sai a cor castanha, o que significa que se deve usar as posições indicadas pelas casas castanhas do castelo. No terreno costeiro, há um cavaleiro vermelho e outro azul nas posições correspondentes às casas castanhas do castelo. Os proprietários dos cavaleiros devolvem-nos às respectivas provisões e cada um recebe 3 moedas de ouro.

Se sai um “7” no lançamento de produção

O jogador a quem saia um “7” no lançamento de produção pode roubar 1 carta de matéria-prima (não de ouro) a um outro jogador qualquer. Embora o ladrão não entre em jogo, a regra de que um jogador com mais de 7 cartas de matéria-prima tem de descartar metade delas ainda é válida.

O ouro

No seu turno, um jogador pode comprar 1 carta de qualquer matéria-prima por 2 moedas de ouro. Pode fazê-lo um máximo de duas vezes por turno. O ouro também pode ser obtido ao trocar matérias-primas, seja através dos respectivos portos ou do comércio com outros jogadores.

As cartas de desenvolvimento “Traição” e “Prisioneiro”

O efeito destas duas cartas permite tirar os bárbaros dos terrenos costeiros, colocá-los noutros terrenos costeiros ou ambas as coisas ao mesmo tempo. Se se tira um bárbaro de um terreno conquistado, isto é, ocupado por 3 bárbaros, recuperam-se (voltam-se a pôr de pé) as aldeias e cidades que estavam conquistadas. A ficha numerada volta a ficar virada para cima. Este terreno volta a produzir até que, de novo, chegue um terceiro bárbaro.

FIM DO JOGO

A partida termina quando um jogador alcançar 12 pontos de vitória no seu turno.

CONSELHOS PARA ESTE CENÁRIO

Armazem cavaleiros é muito importante para se obter a vitória neste cenário. Por um lado, os cavaleiros são necessários para expulsar os bárbaros dos terrenos onde tem as suas aldeias e cidades. Por outro, os cavaleiros permitem fazer prisioneiros que valem pontos de vitória adicionais. Normalmente, não se pode ganhar sozinho, por isso deve cooperar com os outros jogadores e, se possível, com aqueles que estão mais longe da vitória.

COMBINAÇÃO COM VARIANTES:

Este cenário pode ser combinado com todas as variantes desta expansão.

Para combiná-lo com “Catan para dois”:

1. Um cavaleiro de um jogador imaginário conta como um “cavaleiro neutro” e pode ser usado por ambos os jogadores. Assim que um jogador armar o seu primeiro cavaleiro, ele pega no cavaleiro neutro e o coloca num caminho do castelo. No seu turno, um jogador move primeiro os seus cavaleiros e só depois move o cavaleiro neutro. Este mantém-se no tabuleiro durante toda a partida. Não é eliminado após a expulsão dos bárbaros, mesmo que o caminho onde esteja tenha sido indicado pelo dado de cores.
2. Quando um jogador constrói uma sua aldeia e depois constrói a aldeia para o jogador imaginário, tem de fazer os lançamentos relativos aos bárbaros separadamente para cada um: primeiro para a sua aldeia e depois para a do jogador imaginário.
3. Como não há ladrão, pode-se mover um bárbaro gastando 1 ficha de comércio, se se tiver a mesma ou menor quantidade de pontos de vitória, ou gastando 2 fichas de comércio, se se tiver mais pontos de vitória.
4. Se, após a expulsão dos bárbaros, não houver prisioneiros suficientes para todos os participantes e o cavaleiro neutro também tenha participado da expulsão, o seu lançamento é sempre considerado um 3. Isto é, não é necessário fazer um lançamento pelo cavaleiro neutro.
5. No caso da perda de um cavaleiro, recebem-se, como compensação, 2 moedas de ouro e 1 ficha de comércio em vez de 3 moedas de ouro.

Para combiná-lo com “Eventos em Catan”:

Neste cenário não se usa o ladrão nem o “Maior Exército de Cavalaria”. Por isso, os seguintes eventos têm um efeito diferente:

- **Assalto do ladrão:** os jogadores que tiverem mais do que 7 cartas de matéria-prima na mão devem descartar metade delas. O jogador que tenha revelado a carta, rouba, à sorte, 1 carta de um jogador à sua escolha.
- **O ladrão vai-se embora:** como não se usa o ladrão, este evento não tem nenhum efeito.
- **Conflito:** se um único jogador tiver a maior quantidade de cavaleiros em cima do tabuleiro, rouba 1 carta, à sorte, de um jogador à sua escolha.

Para combiná-lo com a variante “O capitão do porto”, a partida deve ser jogada até aos 13 pontos de vitória.



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.

A campanha

MERCADORES E BÁRBAROS

Os bárbaros foram expulsos e a paz finalmente retorna. Agora é necessário reparar os estragos causados, o mais rapidamente possível. O castelo em que se reúne o Conselho de Catan ficou muito danificado, mas a reconstrução está a progredir bem. Só falta acabar os vitrais coloridos e as estátuas de mármore. É preciso ir buscar o mármore à pedreira, há que transportar a areia até à vidraria, levar o vidro ao castelo e, além disto tudo, são precisas ferramentas.

Devido a isto, há muito trânsito nas estradas de Catan. Obviamente, você também está envolvido, porque o Conselho paga estes transportes em puro ouro. Há apenas alguns bárbaros ainda no caminho. Eles estão à sua espera!

Duração: aproximadamente 90 minutos

Material adicional necessário:



EM QUE CONSISTE

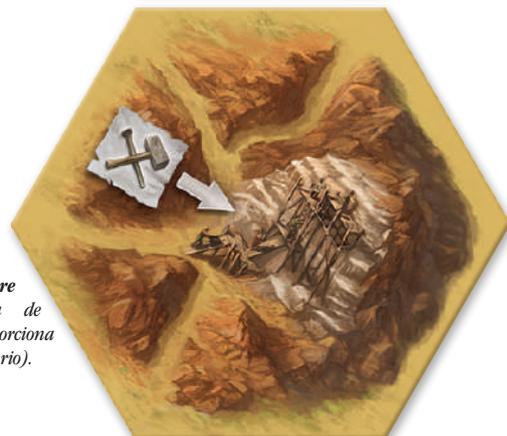
É preciso restaurar o castelo para que volte a brilhar em todo o seu esplendor. Para isso, é necessário vidro para os vitrais, assim como mármore para as estátuas e os interiores. A tarefa dos jogadores é transportar o vidro e o mármore até ao castelo, além de abastecer a vidraria com areia e levar ferramentas à pedreira. Cada encomenda entregue é paga com ouro e também conta como 1 ponto de vitória. O primeiro jogador a alcançar os 13 pontos de vitória será o vencedor.

Há três novos terrenos hexagonais que servem como hexágonos de destino para os transportes de mercadorias.



O castelo

O castelo necessita de mármore e vidro para a sua restauração. O ferreiro fabrica as ferramentas e a areia pode ser obtida no rio.



Pedreira de mármore

Este local precisa de ferramentas e proporciona mármore e areia (do rio).

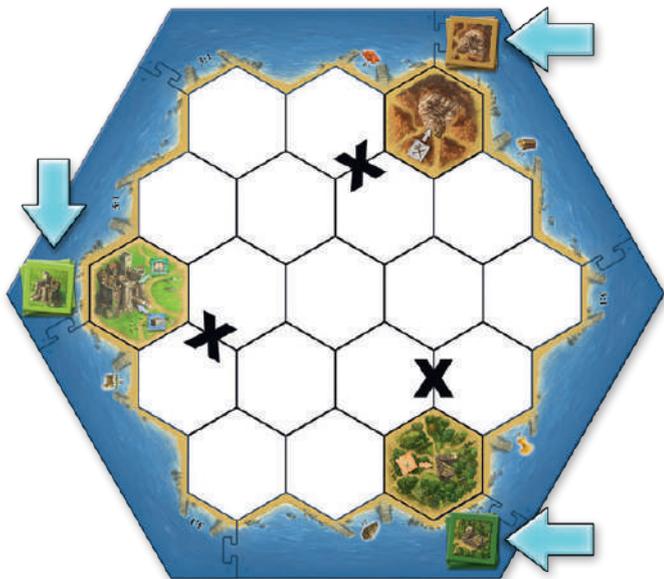


Vidraria

A vidraria necessita de areia. Fornece vidro e ferramentas (do ferreiro).

PREPARAÇÃO

- Não se colocam fichas numeradas nos 3 hexágonos de destino. O “2” e o “12” não são usados. As restantes fichas numeradas são colocadas em ordem alfabética, tal como no jogo básico. Não se usa a ficha “B” com o número “2” nem a ficha “H” com o número “12”. Ignoram-se os hexágonos de destino ao colocar as fichas numeradas.



- As fichas de mercadoria são ordenadas de acordo com as imagens dos edifícios. Desta forma, criam-se três pilhas. Cada uma delas é embaralhada e é colocada, com o lado do edifício virado para cima, ao lado do hexágono de destino correspondente (ver as setas na imagem acima).
- Os três bárbaros são colocados nos caminhos marcados com um X na imagem acima.
- As cartas de desenvolvimento do jogo básico não serão usadas. Em seu lugar, usam-se as deste cenário.
- Cada jogador começa a partida com 5 moedas de ouro.
- As cartas de caravana são separadas segundo a cor da borda dos seus versos. Assim, formam-se 4 baralhos com 5 cartas cada um. Os jogadores recebem o baralho de cartas da sua cor. Devem organizar o seu baralho de maneira a que as cartas fiquem com o verso virado para cima e fiquem ordenadas de 1 a 5 de cima para baixo. Cada jogador tira a primeira carta de caravana do seu baralho, vira-a e coloca-a ao lado do mesmo (ver imagem).



- O ladrão não é usado e deixe-o ficar na caixa.
- Neste cenário não se dão pontos de vitória pela “Maior Estrada Comercial”, por isso a sua carta especial não será usada.

COMO JOGAR

A partida é jogada segundo as regras do jogo básico de Catan. As regras adicionais são descritas a seguir.

FASE DE FUNDAÇÃO

Cada jogador funda primeiro uma aldeia e, depois, uma cidade. Após construir a cidade, o jogador coloca a sua caravana ao lado dela. Nesta fase, só se recebe 1 carta de matéria-prima por cada terreno adjacente à cidade.

OS HEXÁGONOS DE DESTINO

No centro de cada um destes hexágonos há uma “praça central” com um edifício de onde sai uma encruzilhada. Há quatro caminhos que levam ao edifício. As seguintes regras aplicam-se a todos os hexágonos de destino:

- Podem-se construir estradas nos caminhos interiores, segundo as regras do costume.
- Não se pode construir nenhuma aldeia na encruzilhada central de um hexágono de destino (A).
- Não se podem construir estradas nos três lados costeiros de um hexágono de destino (B).
- Podem-se construir aldeias e cidades nos quatro cantos terrestres (encruzilhadas) de um hexágono de destino, mas a regra da distância deve ser obedecida.



Exemplo: Os jogadores azul e vermelho construíram estradas em três dos quatro caminhos do hexágono de destino. Não se podem construir aldeias na encruzilhada central (A) e não se podem construir estradas nos três caminhos das margens costeiras do hexágono.

FASE DE MOVIMENTO

Depois de acabar a fase de construção e comércio do seu turno, um jogador pode mover a sua caravana. Deve obedecer às seguintes regras:

1. Movimento da caravana

- A caravana vai de uma encruzilhada a outra seguindo os caminhos. Mover de uma encruzilhada a outra adjacente custa 1 ou mais pontos de movimento.
- No início da partida, cada jogador tem 4 pontos de movimento para mover a sua caravana. Essa quantidade pode ser aumentada aperfeiçoando a caravana.
- Mover a caravana por um caminho (sem estrada) custa 2 pontos de movimento. Se viajar por uma estrada sua, só custa 1 ponto de movimento. Se viajar por uma estrada de outro jogador, também só custa 1 ponto de movimento, mas tem de pagar, como taxa, 1 moeda de ouro ao seu proprietário.
- Um bárbaro que esteja num caminho ou estrada adiciona 2 pontos ao custo do movimento (ver ponto 5a).

A campanha

- Se um jogador precisa de mais pontos de movimento do que tem no momento para se mover para uma encruzilhada adjacente, então ele perde-os. Se um jogador chega com a sua caravana a um hexágono de destino, ele termina o seu movimento; perdem-se os pontos de movimento restantes. Não é obrigatório gastar todos os pontos de movimento.
- Ao gastar 1 cereal (não se pode gastar mais do que 1 cereal por turno) obtêm-se 2 pontos de movimento adicionais para poder mover a caravana. Isto também pode ser feito depois de mover a caravana da maneira normal.
- Não há limite para a quantidade de caravanas que possam existir ao mesmo tempo numa encruzilhada.

2. Determinar o primeiro destino e os destinos seguintes

No **primeiro** movimento da sua caravana, cada jogador pode escolher como destino qualquer um dos três hexágonos com o mesmo nome.

Quando a caravana chega pela primeira vez a um desses hexágonos, não recebe nenhum pagamento em ouro (ver ponto 3 “Entregar a mercadoria”) porque ainda não tem nenhuma ficha de mercadoria para entregar. Assim que chegar ao hexágono de destino, tira a primeira ficha de mercadoria da pilha desse hexágono e vira-a. No seu verso, está indicada uma mercadoria. Há 4 mercadorias diferentes:



Cada ficha de mercadoria pode mostrar uma das mercadorias produzidas no hexágono de destino correspondente.



O jogador deixa a ficha mercadoria virada para cima à sua frente, exibindo a mercadoria. Agora, tem que levar a sua caravana até o hexágono de destino onde a mercadoria é necessária. Se a sua caravana, por exemplo, estiver no hexágono de destino da vidraria e sair uma ficha de mercadoria de vidro, então deve encaminhar a sua caravana para o hexágono de destino do castelo.

Um jogador só pode fazer uma entrega de mercadoria de cada vez. Enquanto não fizer a entrega, não pode tirar uma nova ficha de mercadoria.

3. Entregar a mercadoria

Quando um jogador chega com a sua caravana ao hexágono de destino (à encruzilhada com o edifício) correspondente à ficha de mercadoria que transporta, considera-se terminada a entrega.

O jogador vira a ficha de mercadoria, de forma que fique à vista a ilustração do edifício. Agora, essa ficha vale 1 ponto de vitória.

Dependendo da sua carta de caravana atual, também pode receber como pagamento 1 a 5 moedas de ouro.

Como última ação do seu turno, tira uma nova ficha de mercadoria da pilha do hexágono de destino. A mercadoria desta ficha determinará o seu próximo destino.

4. Aperfeiçoar a caravana

A caravana do jogador representa, na realidade, um vagão de carga. As cartas de caravana indicam as características do vagão e os seus valores. Na carta de caravana ilustrada abaixo pode-se ver que a caravana tem 5 pontos de movimento (A) e recebe um pagamento de 2 moedas de ouro por cada entrega de mercadoria (B). Também se indica que para expulsar os bárbaros é necessário um resultado de “6” no lançamento dos dados (C).



Para aperfeiçoar a sua caravana, o jogador paga, durante a sua fase de comércio e construção, as matérias-primas indicadas no verso da carta de caravana que está no topo do baralho correspondente. Vira essa carta, coloca-a em cima da que estava virada para cima e, a partir desse momento, passa a usar a informação da nova carta. Se um jogador chegar à carta de caravana 5, esta última carta também conta como 1 ponto de vitória adicional (como indicado pelo símbolo no canto superior esquerdo).

5. Os bárbaros

a) Passar por cima de um bárbaro

Se um jogador quiser mover a sua caravana através de um caminho ou estrada onde haja um bárbaro, vai precisar de 2 pontos de movimento adicionais (caminho + bárbaro = 4 pontos de movimento, estrada + bárbaro = 3 pontos de movimento). Se um jogador não tiver pontos suficientes para passar por cima do bárbaro, pode escolher **entre** perder os pontos de movimento ainda não gastos e ficar na encruzilhada imediatamente anterior ao bárbaro **ou** gastar os pontos de movimento restantes para ir em outra direção.

b) Expulsar bárbaros

A partir da carta de caravana “2”, os jogadores podem tentar expulsar um bárbaro. Para isso, o jogador fica com a sua caravana na encruzilhada em frente ao bárbaro e lança um dado. Se sair um dos números indicados na sua carta da caravana atual, ele pode mover o bárbaro para qualquer outro caminho ou estrada e pode usar os pontos de movimento que lhe restam para mover a sua caravana. Se sair um outro número, terá apenas as possibilidades descritas no ponto a). Se um jogador que expulsa um bárbaro o colocar numa estrada de outro jogador, não lhe rouba nenhuma carta de matéria-prima.

Importante:

É permitido construir uma estrada num caminho que esteja bloqueado por um bárbaro.

Só pode haver 1 bárbaro em cada estrada ou caminho.

6. Se sair um “7” no lançamento de produção

O jogador a quem saia um “7” no lançamento do dado de produção moverá 1 dos 3 bárbaros que estão numa estrada ou num caminho. Se mover um bárbaro para uma estrada, poderá roubar 1 carta de matéria-prima (não de ouro) ao proprietário da estrada. Embora o ladrão não esteja em jogo, ainda se aplica a regra de que todos os jogadores com mais de 7 cartas de matéria-prima na mão têm de descartar metade delas.

7. Se sair um “2” ou um “12” no lançamento do dado de produção
Se isto acontecer, ignora-se o resultado e repete-se o lançamento.

8. O ouro

O ouro é importante porque é necessário para pagar a taxa por utilizar as estradas alheias.
Um jogador pode, durante o seu turno, comprar 1 carta de qualquer matéria-prima por 2 moedas de ouro. Pode fazê-lo um máximo de 2 vezes por turno. O ouro, porém, não conta como matéria-prima e não se leva em conta quando sai um “7” no lançamento de produção. Também pode ser obtido com a troca de matérias-primas: através do câmbio 4:1 com a provisão, através dos respectivos portos ou através do comércio com os outros jogadores.

FIM DO JOGO

A partida termina quando um jogador alcança 13 pontos de vitória, ou mais, no seu turno.

CONSELHOS PARA ESTE CENÁRIO

Embora neste cenário não haja pontos de vitória adicionais pela “Maior Estrada Comercial”, a construção de estradas é importante. Quantas mais estradas suas puder usar para mover a sua caravana de um hexágono de destino a outro, mais depressa poderá transportar as mercadorias e menos ouro terá de pagar em taxas por usar as estradas de outros jogadores.

Tente ter sempre ouro suficiente, porque pode ser que se encontre com a sua caravana no meio de estradas de outros jogadores e, sem ouro para as taxas, não poderá avançar. Se nenhum adversário usar as suas estradas e, portanto, você não receber ouro pelas taxas, tem a possibilidade de negociar com os outros jogadores para obter ouro, ou, em caso de emergência, pode trocar matérias-primas com a provisão para obtê-lo.

Testes de jogo e ajuda no desenvolvimento da expansão:

TM Spiele GmbH

com Reiner Müller, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer e Fritz Gruber

Catan GmbH

com Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber e Arnd Beenen

Oliver e Petra Sack

com Katharina Sack, Yannick Sack e Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

com Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser e Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

com Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind e Oliver Lehmann

Daniel Stehli

com Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner e Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

com Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff e Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

com Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich e Guido Heinrich

Dietmar Stadler

com Sylvia y Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe y Meike e Julia Stadler

e Sebastian Rapp

COMBINAÇÃO COM VARIANTES:

Este cenário pode ser combinado com todas as variantes desta expansão.

Para combiná-lo com “Catan para dois”:

- Quando um jogador se move pelas estradas de um jogador imaginário, paga à provisão metade do ouro que gastaria normalmente pelo movimento da sua caravana e a outra metade é paga ao seu adversário (antes do pagamento, arredonda-se abaixo a quantia).
- Em vez de mandar o ladrão para o deserto pagando 1 ficha de comércio, move-se um bárbaro para um caminho (não para uma estrada).
- Quando se constrói uma aldeia adjacente a um hexágono de destino, recebe-se 1 ficha de comércio (também se aplica durante a fase de fundação).

Para combiná-lo com “Eventos em Catan”:

Neste cenário não se usa o ladrão nem a “Maior Estrada Comercial”. Por isso, os seguintes eventos têm um efeito diferente:

- **Assalto do ladrão:** os jogadores que tiverem mais do que 7 cartas de matéria-prima na mão devem descartar metade delas. Mova um bárbaro para um caminho ou para uma estrada. Se mover o bárbaro para uma estrada, roube 1 carta da mão do seu proprietário.
- **O ladrão vai-se embora:** como não se usa o ladrão, este evento não tem nenhum efeito.
- **Terremoto:** mover-se por uma estrada que precise ser consertada custa, tal como nos caminhos, 2 pontos de movimento.

Para combiná-lo com a variante “O capitão do porto”, a partida deve ser jogada até aos 14 pontos de vitória.

CRÉDITOS

Autor: Klaus Teuber

Licença: Catan GmbH © 2007, catan.de

Ilustrações: Michael Menzel

Desenho gráfico: Michaela Kienle

Desenho das figuras: Andreas Klobber

Grafismo 3D: Andreas Resch

Redação: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Redação da edição 2015:: Arnd Fischer

© 2007, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: + 49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Créditos da edição em português:

Produção editorial: Xavi Garriga

Tradução: Rui Ferrão e Marcelo Fernandes

Adaptação gráfica: Antonio Catalán

Todos os direitos reservados

FABRICADO NA ALEMANHA

CATAN

EXPANSÃO

CIDADES E CAVALEIROS



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



www.devir.com

Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
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
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa,
CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

KOSMOS

© 2007, 2015
KOSMOS Verlag
kosmos.de