

KLAUS e BENJAMIN TEUBER

CATAN[®]

CONNECT

MANUAL DE REGRAS



Índice

Uma experiência especial com CATAN.....	2	Como jogar.....	6
Componentes.....	2	Fim da partida.....	11
Informações sobre os componentes e a preparação.....	3	Regras importantes e diferenças em re- lação a CATAN - O jogo.....	12

Idade	Jogadores	Minutos
10+	Variável	30



DEVIR

Uma experiência especial com CATAN

CATAN – Connect é jogado no grande mundo insular de Catan... todos ao mesmo tempo! Troque matérias-primas e tome decisões rápidas, pois o tempo está a esgotar-se. Abra caminho pelo deserto e garanta os melhores locais de construção nas regiões circundantes. Durações de ronda (rodada) pré-determinadas, lançamentos de dados para todos e fases simultâneas de comércio e construção dão ao jogo um atrativo muito especial. Uma trepidante aventura cheia de ação e diversão espera por si!

Estamos muito satisfeitos por estar a participar no evento CATAN - Connect.

Para tirar o máximo partido da experiência, é necessário que já conheça as regras de CATAN - O Jogo. Aplicam-se todas as regras do jogo básico. Neste manual, apenas são descritas as alterações a essas regras. Se quiser refrescar os seus conhecimentos sobre as regras, pode ver um tutorial em vídeo no nosso site: <https://devir.pt/catan>

Esperamos que goste de jogar nesta grande ilha!

Componentes

Tabuleiros (A, B, C; a quantidade depende do número de jogadores)



Tabuleiros periféricos (a quantidade depende da preparação)



Ladrão
(1 por jogador)



Matérias-primas



Madeira



Lã



Argila



Minério



Cereais

Figuras
(28 por jogador)



5 cidades



5 aldeias



18 estradas

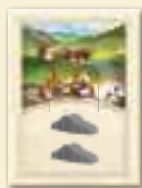
Marcadores
(4 por jogador)



Cartas de desenvolvimento



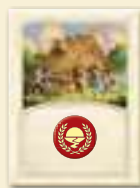
Cavaleiro



Estradas



Invenção



Ponto de vitória



Verso

App gratuita
Assistente de Catan



Mais
informações na
página 5

Informações sobre os componentes e a preparação

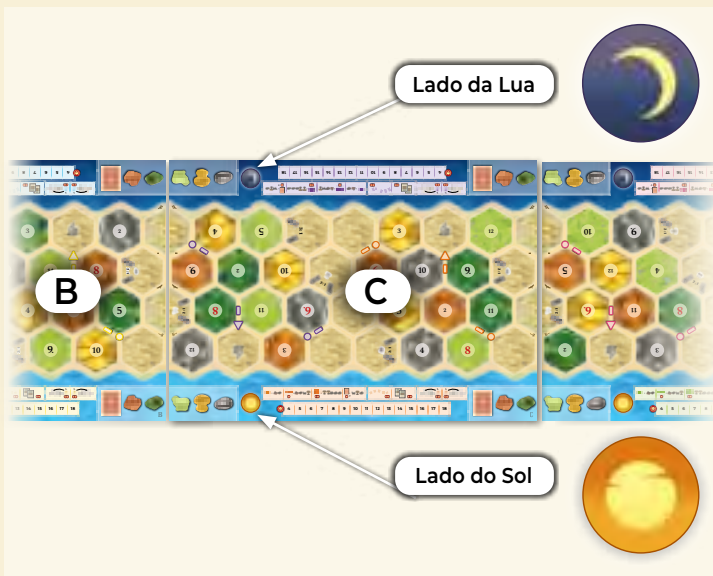
Tabuleiros



Existem 3 tabuleiros diferentes: A, B e C (indicado no canto inferior direito). Num evento de Connect, vários tabuleiros são colocados em longas filas seguindo o padrão A-B-C. Em cada tabuleiro, as posições iniciais para 2 jogadores estão marcadas com as cores correspondentes (triângulo = posição inicial da cidade, círculo = posição inicial da aldeia, rectângulo = posição inicial da estrada). **Importante:** as cores não podem ser alteradas.

Os dois territórios iniciais de um tabuleiro de jogo (ver contorno rosa e verde) estão separados por um deserto. Ambos partilham os componentes do seu tabuleiro de jogo comum.

Em cada lado do tabuleiro, é possível ver o símbolo do Sol ou da Lua. Dependendo do lado do tabuleiro onde estiver sentado, ser-lhe-á atribuído o símbolo do Sol ou da Lua. Em cada ronda (rodada) da partida, estarão ativos todos os jogadores do lado do Sol ou todos os jogadores do lado da Lua. Por isso, lembre-se do lado onde está sentado.

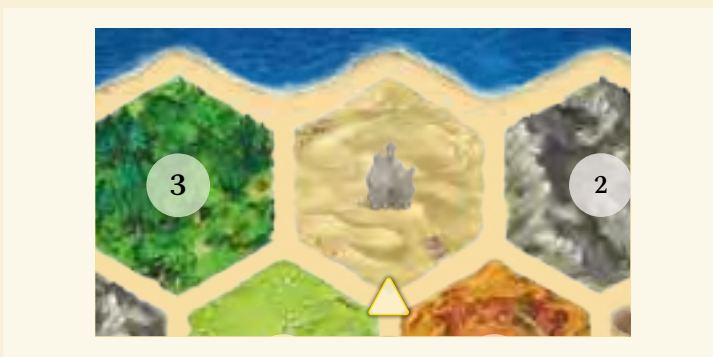


Se estiver sentado no fim de uma fila de tabuleiros, haverá um tabuleiro periférico à sua esquerda ou à sua direita. Encontrará mais informações sobre este assunto no capítulo Negociar (pág. 7).



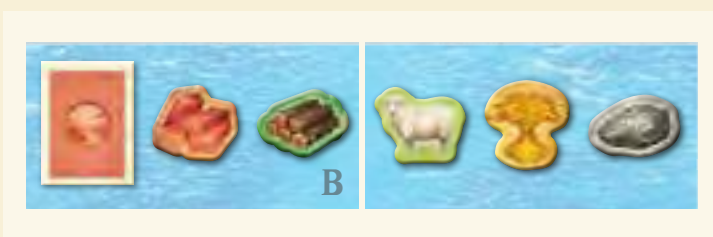
Ladrão

Existem 2 ladrões em cada tabuleiro, um por cada território inicial. No início da partida, os ladrões são colocados nos desertos dos respectivos territórios iniciais.



Matérias-primas

Em cada lado do tabuleiro estão as matérias-primas dos 5 tipos. Esta é a reserva comum. Se um tipo de matéria-prima já não estiver disponível no seu tabuleiro, pode ir buscar matérias-primas aos tabuleiros vizinhos. Todas as matérias-primas estão disponíveis para todos os jogadores.



Cartas de desenvolvimento

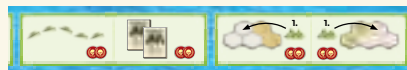
As cartas de desenvolvimento estão também em cada lado do tabuleiro. Cada tabuleiro tem o mesmo conjunto de cartas de desenvolvimento. Só pode tirar cartas de desenvolvimento do seu próprio tabuleiro, independentemente do lado em que se encontrem.



Marcadores

Os 4 marcadores são utilizados para apontar os seus pontos de vitória. Coloque um marcador no seu contador de pontos de vitória. Comece na casa 4, pois começa a partida com 2 aldeias e 1 cidade, pelo que já tem 4 pontos de vitória.

Deixe os outros 3 marcadores junto ao tabuleiro. Irá usá-los para marcar pontos de vitória especiais nas casas relevantes (ver páginas 8 e 10 para mais informações).



Figuras

Tem 5 aldeias, 5 cidades e 18 estradas. No seu território inicial, tem 2 posições iniciais predefinidas para aldeias com estradas adjacentes e 1 posição inicial para uma cidade com uma estrada adjacente.

Os círculos marcam as posições iniciais das aldeias, os triângulos marcam as posições iniciais das cidades e os rectângulos marcam as posições iniciais das estradas.

Coloque 2 das suas aldeias, 1 cidade e 3 estradas nas posições iniciais predefinidas da sua cor.

Matérias-primas iniciais

Por cada hexágono de terreno adjacente à sua cidade, tire da reserva 1 matéria-prima correspondente e coloque-a, virada para cima, na sua área de jogo.



App Connect

Uma das principais características do CATAN – Connect é a rapidez, graças a muito curtas durações de ronda (rodada) pré-determinadas. A partida é jogada com uma aplicação (aplicativo) que tem um temporizador e um gerador automático de lançamento de dados. O tempo de jogo pode ser ajustado individualmente. A pessoa que ensina a jogar (a partir de agora conhecida por “diretor do jogo”) define o tempo e controla a aplicação.

Tempo de jogo típico:

Rondas 1 - 10: 35 segundos

A partir da ronda 11: 45 segundos

Como jogar

A partida começa quando o diretor do jogo inicia a aplicação. Uma ronda (rodada) decorre da seguinte forma:

1. Ativação do jogador ou , ou ativação do ladrão

2. A) Não saiu um “7”: o Sol ou a Lua são ativados

- Fase de produção para todos.

- Fase de comércio e construção.

Todos:	Jogadores ativos (adicionalmente):
• Negociar	• Construir. • Comprar e/ou jogar cartas de desenvolvimento.

- Nova ronda e mudança do jogador ativo.

2. B) Se sair um “7”, o ladrão é ativado.

Descrição da ronda (rodada)

1. Ativação de um jogador ou ativação do ladrão

Dependendo do lançamento dos dados, começa uma ronda de jogo normal em que o jogador do Sol ou da Lua está ativo, ou o ladrão é ativado.

2. A) Não saiu um “7”: o Sol ou a Lua são ativados



No CATAN - Connect, todos os jogadores de um lado do tabuleiro jogam mesmo tempo. A aplicação (o aplicativo) indica-lhe qual o lado (Sol ou Lua) que está ativo na respectiva ronda. O Sol ou a Lua estão ativos alternadamente em cada ronda.

Se estiver no lado ativo, podes construir estradas, aldeias e cidades como numa fase de comércio e construção de CATAN - O Jogo. Além disso, pode comprar cartas de desenvolvimento e/ou jogar 1 carta de desenvolvimento comprada numa ronda anterior. Também pode negociar. Pode negociar e construir em qualquer ordem, as vezes que quiser.



Fase de produção para todos

A aplicação (o aplicativo) determina o lançamento dos dados. Aplica-se a todos os jogadores, independentemente de estarem no lado ativo ou passivo. O número de dados lançados determina os hexágonos de terreno que geram matérias-primas.

Se tiver uma aldeia ou uma cidade num hexágono de terreno com o número que apareceu, recebe as matérias-primas correspondentes da reserva no tabuleiro e coloca-as na sua área de jogo. Deve estar sempre claro quais as matérias-primas que tem (e quantas).

Se não houver matérias-primas suficientes no seu tabuleiro, pode ir buscar matérias-primas a um tabuleiro vizinho. Elas estão à disposição de todos!



Aqui, a aplicação (o aplicativo) mostra que o lado do Sol está ativo. O lançamento do dado é um 4. Faltam 22 segundos para o fim da ronda.

Fase de comércio e construção

Uma vez terminada a fase de produção, pode passar **diretamente** para a fase de comércio e construção sem esperar pelos outros. Aproveite ao máximo o tempo, porque o temporizador não pára. Dependendo do facto de estar ou não no lado ativo, pode fazer o seguinte:



Negociar

Todos os jogadores podem negociar, independentemente de estarem ou não no lado ativo. Todos os jogadores negociam **simultaneamente!** No entanto, não pode negociar com todos, mas apenas com o jogador que está no mesmo tabuleiro que você e os 4 jogadores sentados nos tabuleiros à sua esquerda e à sua direita.

Pode negociar com estes jogadores

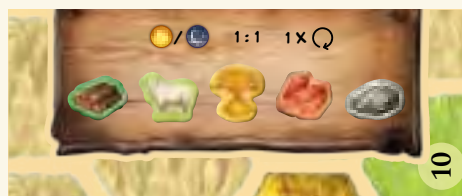


Negociar com o mercado

Se estiver ao lado de um dos **tabuleiros periféricos**, só tem 3 jogadores com quem negociar. Por isso, também pode negociar com o mercado dos tabuleiros periféricos. Só o pode fazer **quando está ativo**. No início da partida, há 1 matéria-prima de cada tipo no mercado.

Uma vez por ronda em que esteja ativo, pode trocar 1 matéria-prima à sua escolha por outra matéria-prima do mercado. É possível negociar com os outros 3 jogadores em qualquer momento.

Durante a partida, o mercado vai mudando, visto que o jogador à sua frente também pode negociar com o mercado quando ele está ativo. Se houver 5 matérias-primas iguais no mercado em qualquer momento da partida, **estas não são alteradas**. As matérias-primas permanecem lá até que alguém negocie novamente com o mercado.





Negociar com a reserva

Também é possível negociar com reserva (4:1), como em CATAN – O Jogo. Além disso, pode negociar a uma taxa de 3:1 com o posto comercial do deserto, ou a uma de 2:1 se tiver construído uma aldeia ou cidade lá. Os postos comerciais são o equivalente aos portos em CATAN – O Jogo.



Construir

Quando está no lado ativo, pode construir. Também pode alternar livremente entre negociar e construir.

Construir em território estrangeiro

Pode construir em territórios adjacentes aos quais pode chegar ao atravessar os desertos com as suas estradas.

Caso especial: recebe **2 pontos de vitória adicionais** pela sua primeira aldeia num território estrangeiro. Por isso, vale a pena expandir-se em ambas as direcções.

Use o marcador para apontar os pontos de vitória na casa apropriada no seu contador especial de pontos de vitória, que lhe permite contabilizar os seus pontos de vitória durante a partida.

Nos tabuleiros periféricos, aplicam-se as mesmas regras que para a construção em territórios estrangeiros. As figuras cinzentas impressas nos tabuleiros periféricos representam outra cor de jogador. Por conseguinte, deve respeitar a regra da distância.



Exemplo: o jogador verde estende a sua rota comercial até ao tabuleiro vizinho à direita e pode construir uma aldeia no território de outro jogador. Por esta aldeia, o jogador verde recebe 2 pontos de vitória.



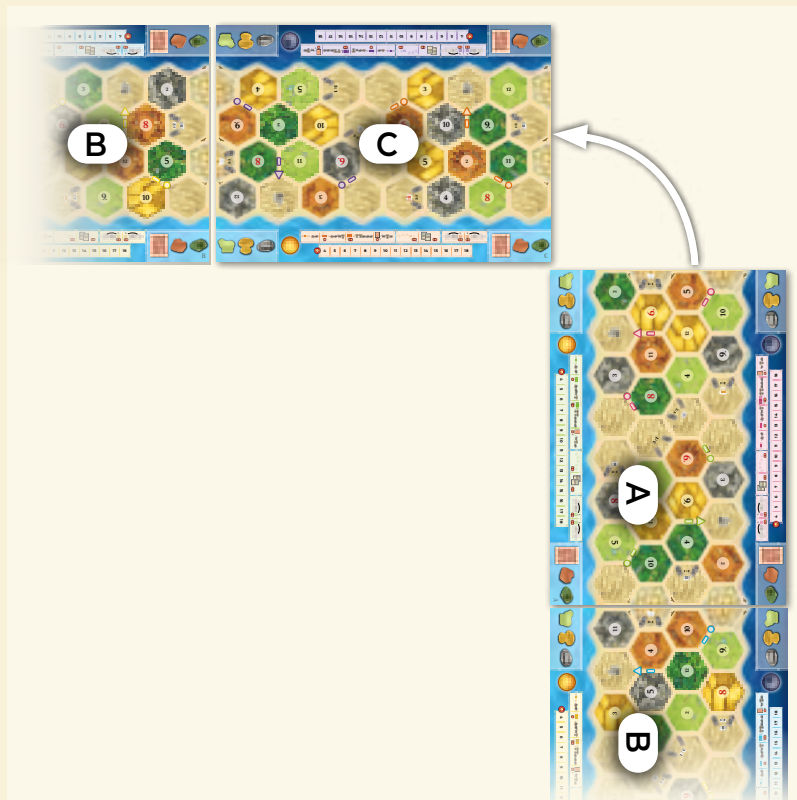
Exemplo: o jogador verde ganha os 2 pontos de vitória adicionais por construir a sua primeira aldeia em território estrangeiro. Quando chega ao território à direita, coloca o marcador na casa com a seta para a direita.



Exemplo: o jogador laranja constrói uma aldeia num tabuleiro periférico. Ao fazê-lo, tem de respeitar a regra da distância em relação às aldeias cinzentas.



Pode acontecer que, num evento de *Connect*, as mesas estejam colocadas em ângulo. Isto implica que haverá uma separação entre as mesas e, por conseguinte, entre os tabuleiros. Nesse caso, quem tiver o seu território inicial numa extremidade do tabuleiro pode construir na extremidade do outro tabuleiro. Para compreender melhor, imaginemos que a ilha é circular, de modo que os hexágonos de deserto e de terreno são adjacentes uns aos outros.



Os diferentes símbolos periféricos ajudá-lo-ão a colocar as figuras no lugar certo do outro tabuleiro.



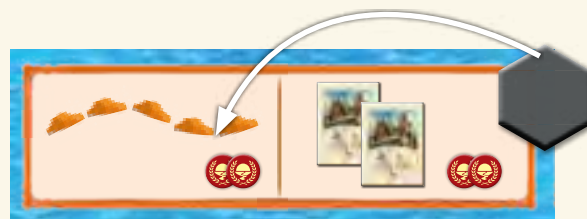
Exemplo: o jogador cor-de-rosa constrói uma estrada no símbolo  na extremidade do seu tabuleiro. Para continuar a rota comercial no outro tabuleiro, o jogador rosa deve construir a próxima estrada no mesmo símbolo periférico do outro tabuleiro.

Maior rota comercial

A competição pela Maior Rota Comercial é realizada individualmente em cada tabuleiro, entre os dois jogadores que têm o seu território inicial nesse tabuleiro.

O primeiro a construir **5 estradas consecutivas** recebe **2 pontos de vitória adicionais** pela Maior Rota Comercial e coloca um marcador na casa de ponto de vitória especial.

Se, em qualquer momento, o outro jogador no tabuleiro tiver uma rota comercial mais longa, ele pega no marcador e coloca-o na sua casa de PV especial.



Exemplo: o jogador laranja obtém os 2 pontos de vitória adicionais pela Maior rota comercial.

Comprar e/ou jogar uma carta de desenvolvimento

Se for o jogador ativo, pode comprar qualquer número de cartas de desenvolvimento a qualquer momento. Além disso, pode jogar 1 carta de desenvolvimento por ronda (rodada). No entanto, não a pode jogar na ronda em que a comprou. Estas cartas são usadas como numa partida normal de CATAN - O Jogo. A carta de desenvolvimento Monopólio não existe.

Importante: só pode comprar cartas de desenvolvimento que estejam no seu tabuleiro. No caso improvável de se esgotarem as cartas de desenvolvimento do seu tabuleiro, pode também comprar cartas de desenvolvimento de tabuleiros vizinhos.

Estradas

Com a carta de desenvolvimento “Estradas”, constrói 2 estradas gratuitamente.

Invenção

Com a carta de desenvolvimento “Invenção”, pode tirar da reserva 2 matérias-primas à sua escolha.

Ponto de vitória

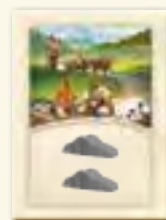
Com a carta de desenvolvimento “Ponto de Vitória”, recebe 1 ponto de vitória. Se for o jogador ativo, pode terminar a partida utilizando diretamente uma ou mais destas cartas de desenvolvimento se, com isso, atingir pelo menos 18 pontos de vitória.

As cartas de desenvolvimento de pontos de vitória são mantidas viradas para baixo na sua área de jogo até as poder utilizar para terminar a partida.

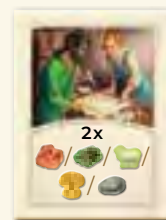
Cavaleiro

Para jogar um “Cavaleiro”, proceda da seguinte forma:

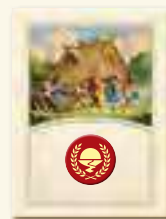
- ▶ Mova o ladrão para o deserto do seu território inicial. A seguir, tire da reserva 1 matéria-prima do hexágono de terreno onde o ladrão se encontrava.
- ▶ Se o ladrão já estiver no deserto, permanece lá. Tire da reserva 1 matéria-prima qualquer.



Estradas



Invenção



Ponto de vitória



Cavaleiro

Importante: só pode mover o ladrão para o seu próprio território inicial. Depois de mover o ladrão, não pode roubar uma matéria-prima de outro jogador, mas sim da reserva, como descrito acima.



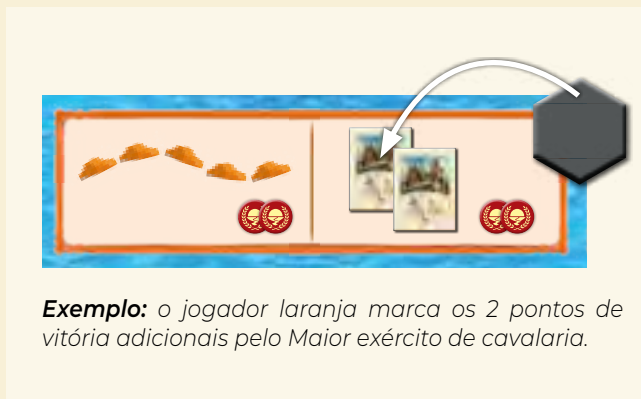
Maior exército de cavalaria

A competição pelo *Maior exército* de cavalaria é realizada individualmente em cada tabuleiro, entre os dois jogadores que têm o seu território inicial nesse tabuleiro.

O primeiro jogador a obter **2 cartas de Cavaleiro** recebe **2 pontos de vitória adicionais** por ter o *Maior exército de cavalaria*, e assinala-o colocando um marcador na sua casa de ponto de vitória especial.

Se, a qualquer momento, o outro jogador do tabuleiro tiver jogado mais cartas de Cavaleiro, ele pega no marcador e coloca-o na sua casa de ponto de vitória especial *Maior exército de cavalaria*.

Importante: se se der o caso de um jogador ter tanto o *Maior exército de cavalaria* e a *Maior rota comercial*, deve retirar um marcador da reserva do jogador adversário para o assinalar.



Nova ronda (rodada) e mudança do lado ativo

Se o tempo se esgotar, a ronda termina imediatamente e não podem ser executadas mais ações. A aplicação (o aplicativo) continua então com o lançamento de dados para a ronda seguinte e anuncia o novo lado ativo. Isto resulta numa mudança regular entre o Sol e a Lua. Esta mudança pode ser interrompida pelo ladrão, por isso tenha cuidado!

2. B) Saiu um “7”: é ativado o ladrão.

Durante as **primeiras 10 rondas**, o ladrão não se move. Por isso, durante estas rondas, não sairá nenhum “7” na aplicação (aplicativo). Após a décima ronda, a aplicação e o diretor do jogo lembram-no de que o ladrão pode entrar em jogo. Se sair um “7”, o ladrão é ativado. Isto acontece numa fase adicional, ou seja, não enquanto o Sol ou a Lua estiverem ativos. A aplicação dá-lhe então **12 segundos** para fazer o seguinte:

Verificar matérias-primas

Cada um deve verificar imediatamente o número de matérias-primas que possui. Quem tiver mais de 7 matérias-primas, deve devolver metade delas à reserva, arredondando abaixo.

Mover o ladrão

Depois de lançar um “7”, a aplicação (o aplicativo) mostra imediatamente outro número. Este número determina em que hexágono de terreno do seu território inicial deve colocar o ladrão. Assim, o ladrão nunca pode sair do seu território inicial. Mova o ladrão para esse hexágono.

Se o seu ladrão já estiver num espaço com o número que saiu, ele permanece lá.

Se a aplicação indicar que o ladrão se move para o deserto, mova o ladrão para o deserto do seu território inicial. Se o ladrão já estiver no deserto, permanece lá.

Importante: ao contrário de CATAN - O Jogo, não pode roubar matérias-primas de outro jogador depois de mover o ladrão.

Fim da partida

Vence a partida o jogador que atingir pelo menos 18 pontos de vitória durante o seu turno ativo. A partida termina imediatamente. Quando tiver atingido 18 pontos de vitória, chame imediatamente o diretor do jogo. A aplicação é posta em pausa e a sua pontuação é verificada. Se se tiver enganado na contagem, a partida continua. Se tudo estiver correto, ganhou. Parabéns!

Caso especial

Pode acontecer que 2 ou mais jogadores declarem a vitória ao mesmo tempo. Neste caso, o diretor de jogo verifica quem tem mais pontos, uma vez que é possível ganhar com mais de 18 pontos. O jogador com mais pontos vence a partida.

Empate

Se houver um empate entre estes jogadores, ganha quem tiver mais matérias-primas. No caso improvável de o empate se manter, o número de tipos individuais de matérias-primas é comparado sucessivamente na seguinte ordem: (a) mais cereais, (b) mais minério, (c) mais argila, (d) mais madeira e (e) mais lã. Se, no final, os jogadores tiverem exatamente o mesmo número de matérias-primas, então partilham a vitória.

Resumo dos pontos de vitória

- Aldeia: 1 ponto de vitória
- Cidade: 2 pontos de vitória
- Primeira aldeia em território estrangeiro: 2 pontos de vitória adicionais (mais o da aldeia, ou seja, 3 pontos de vitória no total)
- Carta de desenvolvimento *Ponto de vitória*: 1 ponto de vitória
- *Maior exército de cavalaria*: 2 pontos de vitória
- *Maior rota comercial*: 2 pontos de vitória

Regras importantes e diferenças em relação a CATAN - O jogo

- CATAN - Connect só pode ser jogado com um número par de jogadores.
- A partida termina ao alcançar 18 pontos de vitória.
- A aplicação (o aplicativo) define a duração das rondas (rodadas) e anuncia o resultado do lançamento dos dados. Também anuncia o lado ativo (Sol ou Lua) em cada ronda.
- Todos os jogadores podem negociar simultaneamente, independentemente de estarem ou não no lado ativo. Também é possível negociar com a reserva (4:1) e com postos comerciais (3:1 e 2:1).
- Todos os jogadores do lado ativo podem construir simultaneamente.
- São atribuídos 2 pontos de vitória adicionais por cada primeira aldeia em território estrangeiro.
- O *Maior exército de cavalaria* é obtido ao jogar 2 cartas de Cavaleiro.
- A *Maior rota comercial* é obtida através da construção de 5 estradas consecutivas.
- Joga-se com as matérias-primas viradas para cima.
- O jogo pode ser ampliado tanto quanto o desejado com CATAN - Connect adicionais.

Funcionamento do ladrão

Há 1 ladrão por jogador. Os jogadores só podem mover o ladrão através do seu próprio território inicial.

• Quando sai um “7”

Se sair um “7”, a aplicação (o aplicativo) indica o hexágono para onde se deve mover o ladrão. Depois de mover o ladrão, ninguém pode roubar uma matéria-prima a outro jogador nem a tirar da reserva.

• Ao jogar uma carta de Cavaleiro

Quando alguém joga uma carta de *Cavaleiro*, move o seu ladrão para o deserto do seu território inicial. O jogador tira então da reserva uma matéria-prima correspondente ao hexágono onde o ladrão se encontrava. Se o ladrão já estava no deserto, o jogador pode tirar qualquer matéria-prima da reserva.



Distribuído em Portugal
DEVIR PORTUGAL 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
sao@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918



© 2016, 2025
KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7,
70184 Stuttgart
Alemanha

Autores: Klaus Teuber e Benjamin Teuber
Ilustração da capa: Quentin Regnes, Fiore GmbH
Ilustrações interiores: Eric Hibbeler
Desenho gráfico: Sabine Kondirolli
Desenho das figuras: Andreas Klobner
Grafismo 3D: Andreas Resch
Desenvolvimento técnico do produto: Monika Schall
Direção e edição: Caroline Fischer
Redação: Tina Landwehr-Rödde
Equipa de desenvolvimento: CATAN-Team

Créditos Devir
Coordenação editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rui Ferrão
Revisão: Marcelo Fernandes
Adaptação gráfica: Antonio Catalán

Todos os direitos reservados.
Fabricado na Alemanha