

Klaus Teuber

COLONIZADORES DE CATAN

Almanaque do colonizador



Comentário sobre as Regras e Exemplos do jogo COLONIZADORES DE CATAN.

Este manual contém uma apresentação detalhada das regras do jogo OS COLONIZADORES DE CATAN. Não é necessário ler todos os detalhes antes do primeiro jogo: basta jogar seguindo as instruções.

Se a qualquer momento surgir uma dúvida, consulte este manual, procurando pelas palavras-chave ordenadas alfabeticamente.

Estas não são as instruções do jogo!



C Almanaque dos Colonizadores

Componentes do Jogo

19 Hexágonos com diferentes tipos de Terreno

- Floresta (4)
- Pasto (4)
- Lavoura (4)
- Colina (3)
- Montanha (3)
- Deserto (1)

6 Cartões de mar com 9 portos



95 Cartas de Matéria-Prima (19 de cada)

- Madeira = da Floresta
- Ovelha = do Pasto
- Trigo = da Lavoura
- Tijolos = da Colina
- Minério = da Montanha



25 Cartas de Desenvolvimento

- Cavaleiros (14)
- Progresso (6)
- Pontos (5)



16 Cidades | 20 Aldeias | 60 Estradas



18 Fichas numeradas



2 Dados



1 Ladrão



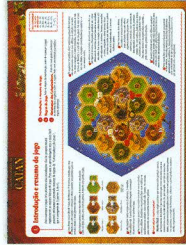
2 Cartelas Especiais



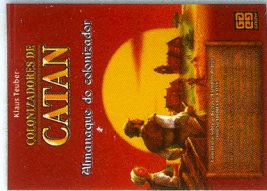
4 Cartelas de Custos de Construção



1 Regra com Resumo



1 Almanaque dos Colonizadores



Índice

A	Aldeia.....	03
C	Caminhos.....	03
	Cartas de Desenvolvimento.....	03
	Cartas de Matéria-Prima.....	04
	Cartas de Pontos de Vitória.....	04
	Cartas de Progresso.....	04
	Cavaleiros.....	04
	Cidade.....	04
	Comércio.....	05
	Comércio com Matérias-Primas.....	05
	Comércio Interno.....	05
	Comércio Marítimo com Porto.....	05
	Comércio Marítimo sem Porto.....	05
	Construção.....	05
	Costa.....	06
	Custos de Construção.....	06
D	Decorrer do Jogo.....	06
	Deserto.....	06
E	Estrada.....	06
F	Fase conjunta de comércio e construção.....	06
	Fase de Fundação - Primeira Rodada.....	06
	Fase de Fundação - Segunda Rodada.....	07
	Fichas Numeradas.....	07
	Fim de Jogo.....	07
I	Interseção.....	07
L	Ladrão.....	07
M	Maior Cavalaria.....	07
	Maior Estrada.....	08
	Montagem Avançada da Ilha.....	08
	Montagem para Principiantes.....	08
P	Pontos.....	08
	Portos.....	08
	Produção de Matérias-Primas.....	09
R	Regra da Distância.....	09
S	Sete - O ladrão entra em cena.....	09
T	Táticas.....	09

A

Aldeia

Cada aldeia vale 1 ponto. As aldeias são construídas nas interseções (→), ponto de encontro de 3 terrenos. Quem possuir uma aldeia poderá receber matérias-primas dos terrenos adjacentes (vizinhos).

Durante a construção de uma aldeia devem ser respeitados dois pontos:

- A aldeia tem de estar sempre ligada a uma das suas estradas (→).
- A Regra da Distância (→) tem de ser respeitada.

Exemplo: O jogador azul, Pedro, quer construir uma nova aldeia. Pode construir nas interseções marcadas com (B). Mas não lhe é permitido construir em (A), pois contraria a regra da distância, nem em (C), pois nenhuma estrada azul segue até lá.



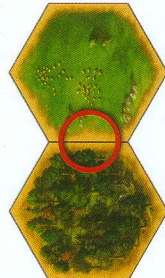
Atenção:

Se você tiver as 5 aldeias em jogo, você terá de transformar uma delas numa cidade, antes de construir uma nova aldeia. O jogador retira a aldeia e substitui por uma cidade. Desse modo já pode construir uma nova aldeia.

C

Caminhos

Os caminhos são as bordas que há entre dois terrenos que se encontram. Ou seja, os caminhos seguem pelo limite entre dois terrenos, ou entre o mar e os terrenos. Sobre cada caminho apenas se pode construir uma estrada (→). Cada caminho termina numa interseção (→), que é o ponto onde se unem 3 terrenos.



Cartas de Desenvolvimento

Existem três diferentes Cartas de Desenvolvimento: Cavaleiros (→), Progresso (→) e Pontos de Vitória (→).

Quando se compra uma Carta de Desenvolvimento, tira-se a que está no topo do monte, que está virada para baixo. Cada jogador guarda em segredo as suas Cartas de Desenvolvimento até a sua utilização, de preferência de forma a não dar qualquer pista aos outros jogadores.

Durante a sua vez, o jogador só pode jogar uma Carta de Desenvolvimento, isto é, uma Carta de Cavaleiros ou uma

de Progresso. O jogador pode jogar essa carta em qualquer momento da sua vez, **inclusive antes de lançar os dados**; no entanto, não pode usar uma carta que tenha sido comprada nesta mesma rodada.

Há uma exceção: um jogador compra uma Carta de Pontos de Vitória (→) e já alcança os 10 pontos com ela. Ele pode, de imediato, revelá-la e vencer o jogo. As Cartas de Pontos de Vitória (uma ou mais) serão apenas mostradas no final do jogo, quando um jogador somar 10 pontos.

Cuidado:

Quando se rouba uma carta de um jogador (Ver "Sete – O ladrão entra em cena"), só pode ser uma Carta de Matéria-Prima. O jogador terá de separar as Cartas de Desenvolvimento antes que as roubem, ou guardá-las separadamente. Um jogador não pode, em nenhuma hipótese, negociar suas Cartas de Desenvolvimento.

Cartas de Matéria-Prima

Há 5 tipos de matérias-primas: Madeira (da Floresta), Ovelha (do Pasto), Trigo (da Lavoura), Tijolo (da Colina) e Minério (da Montanha). Os jogadores conseguem essas cartas como produção dos seus terrenos. Essa produção é determinada lançando os dados e somando o resultado dos dois. Os jogadores conseguem produzir nos terrenos junto aos quais têm aldeias e/ou cidades sempre que o número do terreno saia na soma dos dados.

Cartas de Pontos de Vitória

As Cartas de Pontos de Vitória pertencem às Cartas de Desenvolvimento (→), logo podem ser compradas. Essas Cartas de Desenvolvimento representam importantes avanços culturais, que são representados por edifícios. Cada Carta de Pontos de Vitória vale 1 ponto. Se um jogador comprar uma Carta de Pontos de Vitória, deve escondê-la com a face virada para baixo. Se um jogador alcançar os 10 pontos na sua vez, deve revelar a(s) sua(s) Carta(s) de Pontos de Vitória para vencer o jogo.

Sugestão:

O jogador deve manter suas Cartas de Pontos de Vitória escondidas de tal maneira que os demais jogadores não possam tirar conclusões através delas. Claro que, se você tem à sua frente uma ou duas Cartas de Desenvolvimento (→), e deixá-las de lado por um logo tempo, os jogadores irão suspeitar que se trata de Cartas de Pontos de Vitória.

Cartas de Progresso

As Cartas de Progresso são um tipo de Cartas de Desenvolvimento (→). Na sua vez, o jogador só pode jogar uma Carta de Desenvolvimento. Você não pode usar uma Carta de Progresso na mesma rodada em que a recebe. Existem duas cartas de cada um destes tipos:

- **Construção de Estrada:** O jogador que usar esta carta pode construir, imediatamente e sem custo de matérias-primas, duas estradas novas no tabuleiro (segundo as regras normais).
- **Carta de Aquisição:** O jogador que usar esta carta pode, de imediato, receber 2 Cartas de Matéria-Prima à sua escolha. Se o jogador ainda não terminou a sua fase de construção, poderá utilizá-las para construir.
- **Carta de Monopólio:** O jogador que usar esta carta escolhe uma matéria-prima. Todos os jogadores têm de lhe entregar todas as cartas que possuírem dessa matéria-prima. Se algum jogador não possui cartas dessa matéria-prima, não terá de entregar nada.

Cavaleiros

Se, durante a sua vez, um jogador revela a **Carta de Desenvolvimento – Cavaleiros** (e ele pode fazê-lo antes mesmo de lançar os dados), terá de movimentar imediatamente o ladrão (→) do terreno em que ele se encontra. O jogador que usou a Carta de Cavaleiros deverá mudar o ladrão de terreno, colocando-o sobre um terreno à sua escolha.

- Depois, poderá roubar 1 Carta de Matéria-Prima (e guardá-la) de um jogador que tenha uma aldeia ou cidade junto a esse terreno. Se houver dois ou mais jogadores que tenham construído junto a esse terreno, o jogador pode escolher de quem deseja roubar.

- O jogador pode perguntar aos demais jogadores quantas cartas eles possuem, antes de roubar.
- A carta é roubada da mão, aleatoriamente, sem ver seu conteúdo.



- O primeiro jogador a ter 3 Cartas de Cavaleiros reveladas (já usadas) à sua frente, recebe a Cartela Especial Maior Cavalaria (→), que vale 2 pontos. Quando outro jogador conseguir superar a quantidade de Cartela de Cavaleiros do detentor da Cartela Especial Maior Cavalaria, esta cartela passa para a sua mão, e assim sucessivamente.

Cidade

Uma cidade só pode ser construída ampliando-se uma aldeia. Para isso, o jogador paga as matérias-primas exigidas, retira a peça de aldeia do tabuleiro e a substitui pela cidade, que deve ficar exatamente na mesma interseção em que estava a aldeia. Cada cidade vale 2 pontos, e o seu proprietário recebe o dobro dos ganhos dos terrenos à sua volta (2 Cartas de Matéria-Prima) quando os dados indicam o número desses terrenos. As peças de aldeia que foram substituídas por cidades podem voltar a ser utilizadas para construir novas aldeias.

Exemplo: Lançam-se os dados e sai um 8. O jogador azul recebe 3 cartas de minério: uma pela aldeia e duas pela cidade. O jogador laranja recebe 2 cartas de madeira pela sua cidade.

Dica:

É extremamente difícil ganhar o jogo sem construir cidades (que valem 2 pontos cada), porque, como cada jogador tem apenas 5 aldeias, o máximo que pode conseguir com elas é 5 pontos.

Comércio

Depois de lançar os dados para determinar a produção de matéria-prima, o jogador pode fazer trocas comerciais. Pode trocar matérias-primas com os outros jogadores, o chamado Comércio Interno (→), e também pode fazer trocas sem recorrer a eles – Comércio Marítimo (→) –, trocando suas Cartas de Matéria-Prima por cartas dos montes. O jogador pode efetuar todas as trocas comerciais que desejar, durante a sua vez, desde que tenha Cartas de Matéria-Prima para isso. O jogador não pode negociar com o banco durante a vez de outros jogadores. Também não pode trocar Cartas de Desenvolvimento, e não pode trocar Cartas de Matérias-Primas por matérias-primas iguais.

Exemplo: 2 de madeira por 1 de madeira.

Comércio com Matérias-Primas

Na segunda fase da sua vez, o jogador pode fazer trocas comerciais com os outros jogadores. Os jogadores não podem iniciar trocas comerciais entre si, a não ser na própria vez de jogar; ou seja, os demais jogadores só podem negociar quando a proposta lhes for dirigida. Há dois tipos de comércio: Comércio Interno (→) e Comércio Marítimo (→).

Comércio Interno

Durante a sua vez, depois de ter lançado os dados para receber matérias-primas, o jogador pode trocar Cartas de Matéria-Prima com os demais jogadores. As condições de troca dependem da habilidade de cada jogador para negociar. Não é permitido oferecer cartas, isto é, dar cartas a troco de nada.

Importante:

Só se podem realizar trocas comerciais com o jogador da vez. Os demais jogadores não podem realizar trocas entre si.

Exemplo: É a vez do Thiago. Ele precisa de um tijolo para construir uma estrada, e tem duas madeiras e três minérios. O Thiago pergunta: "Quem me dá um tijolo em troca de um minério?". Pedro responde: "Se você me der três minérios eu te dou um tijolo". Mas a Gabi diz: "Eu te dou um tijolo se você me der uma madeira e um minério". Thiago decide-se pela oferta da Gabi e troca uma madeira e um minério pelo tijolo que necessita.

Importante: Pedro não poderia trocar nada com a Gabi, pois esta era a vez do Thiago.

Comércio Marítimo

Durante a fase de comércio, o jogador da vez pode realizar trocas comerciais sem ter de recorrer aos outros jogadores. Isso é possível mediante o **Comércio Marítimo**.

- **Sem porto:** A forma mais fácil (e menos vantajosa) de comércio é de 4: 1 (4 por 1); o jogador entrega 4 Cartas de Matéria-Prima iguais e recebe a carta de Matéria-Prima pretendida. O jogador não necessita de um porto (→) (nenhuma aldeia ou cidade num porto) para trocar 4: 1.

Exemplo: Pedro entrega 4 cartas de minério e recebe 1 carta de madeira. Seria melhor tentar chegar a um acordo com algum dos outros jogadores (Comércio Interno), mas se ninguém quiser trocar...

- **Com porto:** Se um jogador construiu uma aldeia ou uma cidade num porto (→), terá melhores condições de comércio. Há dois tipos distintos de portos:

a) Porto Genérico (3:1)

Na sua vez, durante a fase de comércio, o jogador pode trocar 3 Cartas de Matéria-Prima iguais por uma Carta de Matéria-Prima que deseje.



b) Porto Especial (2:1)

Há um porto especial, de mesmo símbolo, para cada tipo de matéria-prima. Por isso é importante o jogador ficar atento em qual porto especial tem sua aldeia ou cidade. Essa forma de troca de 2:1 é a mais vantajosa, e só se aplica à **matéria-prima** que está indicada neste porto.



Exemplo: Pedro construiu uma aldeia no porto especial para ovelha. Agora pode entregar duas Cartas de Ovelha ao monte em troca de uma Carta de Matéria-Prima que deseje. Também pode trocar quatro Cartas de Ovelha por duas de outro tipo, etc.

Construção

Depois de lançar os dados para determinar a obtenção das matérias-primas e ter negociado, o jogador pode começar a construir. Para isso, tem de entregar determinadas combinações de matérias-primas (consultar a cartela "Custos de Construção"), devolvendo-as ao respectivo monte. O jogador pode construir **tudo o que quiser e comprar todas as Cartas de Desenvolvimento que desejar**, desde que tenha as matérias-primas necessárias para pagar, e desde que ainda restem Cartas de Desenvolvimento e edifícios suficientes. Consultar também "Custos de Construção" (→), "Aldeia" (→), "Cidade" (→), "Estrada" (→) e "Cartas de Desenvolvimento" (→). Cada jogador dispõe no máximo de 15 estradas, 5 aldeias

Estrada

As estradas são conexões entre duas aldeias ou cidades. São sempre construídas sobre os caminhos (→) ou na linha da costa. Sem construir novas estradas também não se podem construir novas aldeias. As estradas só dão pontos num caso: quando um jogador consegue construir a Maior Estrada (→) e, assim, ganhar a Cartela Especial Maior Estrada. É possível construir estradas ao longo da costa.



Exemplo: O jogador vermelho quer construir uma estrada. Ele pode construí-la sobre os caminhos que estão marcados por uma seta. Cada um desses caminhos conecta estradas ou aldeia do jogador vermelho.

Fase conjunta de comércio e construção

A separação entre fase de comércio e fase de construção serve para que o jogo em si fique mais claro, de modo que os participantes possam começar a jogar sem dificuldades. Apesar disso, recomenda-se aos jogadores mais experientes que eliminem essa separação. Dessa forma, após lançar os dados e receber as matérias-primas, o jogador pode construir e realizar trocas comerciais pela ordem que desejar. Isso quer dizer que, por exemplo, pode-se realizar uma troca, construir, continuar a trocar matérias-primas e voltar a construir, e repetir este procedimento enquanto as cartas permitirem.

Fase de Fundação

A Fase de Fundação começa assim que termina a Montagem do Tabuleiro de jogo.

- Cada jogador escolhe uma cor e recebe as peças correspondentes: 5 aldeias, 4 cidades, 15 estradas e 1 Cartela de Custos de Construção.
- As Cartelas de **Matéria-Prima** são separadas em 5 montes e colocadas no suporte plástico com as faces viradas para cima.
- As Cartas de Desenvolvimento (→) são embaralhadas e colocadas no suporte plástico com a face virada para baixo.
- As duas Cartas Especiais e os dados ficam ao alcance dos jogadores, junto ao tabuleiro de jogo.
- O ladrão é colocado no deserto.



A fase de fundação dura duas rodadas, na qual cada jogador constrói 1 aldeia e 1 estrada em cada uma, onde desejar e puder.

a) Primeira Rodada:

Os jogadores lançam os dados. Aquele que tirar o valor mais alto começa. Este jogador coloca uma das aldeias numa interseção (→) à sua escolha. Junto a essa aldeia, coloca uma estrada em qualquer direção.

e 4 cidades. Se um jogador constrói uma cidade, pode utilizar a Aldeia que retirou para construir outra vez. Contudo, as estradas e as cidades permanecem sempre no mesmo terreno desde o momento em que são construídas até o final do jogo.

Depois de construir, a vez do jogador termina, passando a vez ao jogador que está à sua esquerda. Há mais variantes das regras em "Fase conjunta de comércio e construção" (→).

Costa

Quando um terreno está limitado com o mar, então temos uma "costa". Pode-se construir uma estrada ao longo de uma costa. Nas interseções com limites com o mar podem-se construir aldeias e ampliá-las para cidades. O inconveniente é que a zona de influência se limita a dois terrenos ou a apenas um, o que implica menos matérias-primas. A vantagem é que, ao longo da costa, há portos que permitem, mediante o comércio marítimo, realizar trocas comerciais com matérias-primas de forma mais favorável. Por outro lado, as aldeias das interseções da costa que não têm portos não têm qualquer vantagem comercial (a costa é íngreme e rochosa, e só é acessível nos portos).

Custos de Construção

A cartela "Custos de Construção" indica o que se pode construir e os respectivos custos a pagar em matérias-primas. Pagar os custos de construção implica sempre, ao jogador, a devolução ao banco das Cartas de **Matéria-Prima** exigidas. O jogador pode construir aldeias (→) e estradas (→). Também pode transformar as aldeias em cidades (→) e comprar Cartas de Desenvolvimento (→).

Decorrer do Jogo

Este é o resumo do decorrer do jogo com a indicação de onde se pode encontrar mais informação:

- 1 Montagem do tabuleiro do jogo:** Montagem Avançada da Ilha (→).
- 2 Preparação do Tabuleiro:** Fase de Fundação (→).
- 3 O jogo:** O primeiro jogador começa, e o jogo segue no sentido horário. Na sua vez, cada jogador passa pelas 3 fases do jogo:
 - Lançar os dados para determinar a obtenção de matérias-primas. Este lançamento vale para todos os jogadores.
 - Realizar trocas comerciais (→)
 - Construção (→)

Terminada a vez do jogador, é a vez do jogador à sua esquerda, que repete as 3 fases do jogo. Um jogador pode usar uma Carta de Desenvolvimento – Cavalaria ou Progresso a qualquer momento de sua vez.

Deserto

O deserto é o único terreno que não produz matérias-primas. É também o lugar em que o ladrão (→) começa o jogo. Se alguém constrói uma aldeia ou cidade junto ao deserto, deve ter consciência de que esse é um terreno improdutivo.

Exemplo: Um jogador possui 2 aldeias (2 pontos), a Cartela Especial Maior Estrada (2 pontos), 2 cidades (4 pontos) e duas Cartas de Pontos de Vitória (2 pontos). O jogador revela as suas Cartas de Pontos de Vitória e consegue, assim, os 10 pontos necessários para vencer o jogo. Se um jogador perceber que tem 10 pontos, mas está na vez de outro jogador, ele deve esperar até que chegue a sua vez de jogar para declarar vitória. Isso se outro jogador não o fizer antes.

Interseção

As interseções são os pontos de cruzamento entre 3 terrenos. As aldeias e as cidades só podem ser construídas nesses cruzamentos. A zona de influência (de onde se obtêm matérias-primas) das aldeias e das cidades de uma interseção limita-se aos 3 terrenos que a constituem.



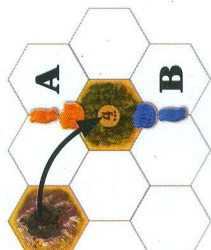
Ladrão

O ladrão começa o jogo no Deserto (→). Só se move se sair um 7 (→) nos dados ou se um jogador jogar uma Carta de Cavaleiros (→). Enquanto estiver num terreno, o ladrão impede que ali se produzam matérias-primas. Os jogadores que tenham aldeias e/ou cidades próximas a esse terreno não recebem nenhuma matéria-prima enquanto o ladrão permanecer por lá.

Exemplo (ver a ilustração de Cavaleiros): É a vez do

Thiago, que lançou os dados e tirou um 7 e tem de mover o ladrão de terreno. O ladrão estava numa montanha.

Thiago o coloca sobre o número 4, numa floresta. Se na vez seguinte sai o número 4, os proprietários das aldeias (A) e (B) não recebem matérias desse terreno. Esta situação se mantém até que o ladrão mude de terreno, através de um 7, ou através de uma Carta de Cavaleiros. Além disso, o Thiago pode roubar uma Carta de Matéria-Prima, sem a ver, da mão de qualquer um dos jogadores que possua aldeias nos terrenos (A) e (B).



Maior Cavalaria

O primeiro jogador que revele na sua vez a 3ª Carta de Cavaleiros recebe esta Cartela Especial, que vale 2 pontos. O jogador deve deixar a Cartela Especial Maior Cavalaria à sua frente, virada para cima. Quando outro jogador conseguir ter à sua frente mais Cartas de Cavaleiros reveladas que o detentor da Cartela Especial, esta passará imediatamente para as suas mãos e, com ela, os dois pontos.

Segundo no sentido horário, todos os jogadores, um de cada vez, colocam uma aldeia e uma estrada.

Atenção:

Na colocação das aldeias deve ser respeitada a **Regra da Distância** (→).



b) Segunda Rodada:

Quando todos os jogadores tiverem construído a sua 1ª aldeia, o último jogador a fazê-lo inicia a segunda volta, construindo a sua 2ª aldeia e a sua 2ª estrada.

Atenção:

Depois dele, os jogadores seguem no sentido anti-horário; ou seja, o jogador que começou a primeira rodada é agora o último jogador a colocar a sua 2ª aldeia e a sua 2ª estrada.

A 2ª aldeia é construída independentemente da 1ª, numa interseção qualquer, devendo, no entanto, ser respeitada a Regra da Distância (→). Ela não deve se conectar com a 1ª aldeia.

A 2ª estrada deve ser ligada à 2ª aldeia em qualquer direção. Após a construção da sua 2ª aldeia, o jogador recebe as primeiras matérias-primas: para cada terreno que esteja ligado à sua segunda aldeia, recebe do monte uma Carta de **Matéria-Prima** correspondente.

O primeiro jogador (aquele que iniciou a primeira rodada e construiu por último a 2ª aldeia) começa o jogo: lança os dados e recebe as matérias-primas da primeira rodada. Você encontrará conselhos úteis sobre a Fase de Fundação no tópico Táticas (→).

Fichas Numeradas

As 19 fichas numeradas são marcadas de um lado com letras e ao serem colocadas no tabuleiro, deverão respeitar a ordem alfabética. Do outro lado são marcadas com números de 2 a 12, sendo que há apenas um 2 e um 12, e não

Veja a probabilidade de, na soma dos dados sair:

2 e 12 ≈ 3%
3 e 11 ≈ 6%
4 e 10 ≈ 8%
5 e 9 ≈ 11%
6 e 8 ≈ 14%
7 ≈ 17%

há o 7. As bolinhas dessas fichas indicam a probabilidade de o terreno correspondente produzir matérias-primas. Quanto mais "bolinhas" estiverem ilustradas sob o número, maior será a probabilidade de esse valor sair nos dados. A quantidade de bolinhas corresponde à quantidade de somas que um número pode ter.

Exemplo: Para sair o número 8, temos: 3+5, 5+3, 4+4, 6+2 e 2+6

Deste modo, um terreno com a ficha de número 8 terá mais probabilidade de produzir ganhos que um marcado com o número 11 ou um 12.

Fim de Jogo

Quando for a vez de um jogador e ele tiver conseguido somar 10 pontos (ou somá-los durante a sua vez), o jogo termina e ele será o vencedor.

Maiores Estradas

- Assim que um jogador constrói uma estrada que seja composta de, pelo menos, 5 estradas seguidas, receberá esta Cartela Especial, que ele deve deixar à sua frente, virada para cima. Essa cartela vale 2 pontos.

Atenção:

Se um jogador possuir uma estrada com bifurcações, para a Maior Estrada só conta o maior caminho não interrompido.

- A partir do momento em que outro jogador consiga construir uma estrada mais comprida que a do jogador que possui a cartela, este jogador fica com a Cartela Especial para si (e, claro, com os 2 pontos).



Exemplo: O jogador vermelho tem uma estrada formada por 7 estradas (A-B). As estradas marcadas com setas (bifurcações) não contam. O jogador vermelho consegue a Cartela Maior Estrada.

- Uma estrada pode ser interrompida se um jogador construir uma aldeia numa interseção livre da estrada.

Exemplo: Se o jogador azul consegue construir uma aldeia na interseção (C) (o que é possível), a estrada do jogador vermelho fica interrompida em 2 partes. O jogador vermelho deve entregar sua Cartela Especial Maior Estrada para o jogador azul, que agora possui a maior estrada.

Se, ao interromper uma estrada, vários jogadores tiverem a "maior estrada" (estradas com o mesmo tamanho), esta Cartela Especial sai momentaneamente do jogo, até que apenas um jogador tenha a estrada mais comprida. A cartela também é retirada se nenhum jogador tiver uma Maior Estrada.

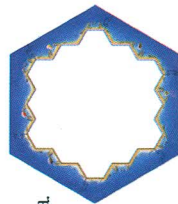
Montagem Avançada da Ilha

Esta é uma opção de montagem alternativa para o tabuleiro, que serve para jogadores já acostumados com o Catan.

- Pegue agora as 6 peças de mar e coloque-as como quiser ao redor da ilha.

Nota:

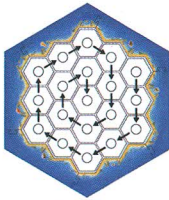
Se você também deseja variar a ordem dos portos, apenas embaralhe as peças e encaixe-as sem colocá-las na ordem numérica.



Importante:

Alternativamente você pode fazer uma montagem totalmente aleatória. Coloque um número em cada terreno, começando do canto da ilha, e prossiga aleatoriamente. Não deixe os números em vermelho próximos: você deve pular um terreno ao menos.

- Embaralhe os terrenos virados para baixo. Comece retirando hexágonos na ordem e colocando-os sobre a mesa com a face virada para cima.
- Coloque as fichas numeradas sobre os terrenos, com as letras viradas para cima.
- Distribua as fichas por ordem alfabética sobre os terrenos. Comece por um terreno que esteja num canto e vá colocando as fichas nos terrenos, no sentido anti-horário. Não coloque nenhuma ficha sobre o deserto.
- Quando todas as fichas estiverem colocadas, vire-as deixando os números para cima.
- O deserto nunca deve ser numerado.



Comece agora a Fase de Fundação (→).

Os jogadores decidem quem começa o jogo.

Montagem para Principiantes

Para a montagem da ilha, monte o tabuleiro como indicado:



- Coloque os terrenos exatamente como está indicado na ilustração.
- Coloque as peças de mar como mostra na ilustração. Note que as peças são numeradas e que se deve encaixar os números corretamente, 1 com 1, 2 com 2, 3 com 3, e assim por diante.
- As fichas numeradas contêm letras e devem ser colocadas em ordem alfabética no tabuleiro, mas como os números virados para cima. Veja a ilustração.
- Por fim, construa 2 aldeias e 2 estradas de cada cor, como indicado na ilustração. No caso de apenas 3 jogadores, remova as peças vermelhas.
- Cada jogador recebe as 3 matérias-primas dos terrenos em cujo redor esteja sua aldeia, marcado pela estrela branca na ilustração.

P

Pontos

O primeiro jogador a completar 10 pontos ganha o jogo quando chega a sua vez. Para se ganhar pontos durante o jogo, é preciso possuir:

Aldeia	1 ponto cada
Cidade	2 pontos cada
Maior Estrada	2 pontos
Maior Cavalaria	2 pontos
Carta de Desenvolvimento (Pontos de Vitória)	1 ponto

Cada jogador começa o jogo com 2 aldeias, o que já lhe garante 2 pontos.

Portos

Os portos têm a particularidade de permitir a troca de matérias-primas de uma forma mais vantajosa.

Para possuir um porto, o jogador terá de construir uma aldeia na costa, numa das interseções do porto.

Consulte também Comércio Marítimo (→).

Importante:

Quando um jogador consegue um porto, só poderá utilizá-lo na rodada seguinte, isto é, na sua próxima fase de comércio.



Produção de Matérias-Primas

Na sua vez, cada jogador deve determinar em primeiro lugar a obtenção de matérias-primas para essa rodada (lançamento dos dados). O resultado indica que terrenos produzem ganhos.

Cada número está representado duas vezes, exceto o 2 e o 12, que aparecem apenas uma vez cada.

Todos os jogadores que possuem aldeias ou cidades nesses terrenos obtêm ganhos (Cartas de Matéria-Prima) deles. Cada aldeia produz uma Carta de Matéria-Prima, e cada cidade produz duas delas.



Exemplo: O jogador azul lançou os dados e tirou 4. Sua aldeia tem limites com um dos terrenos que têm o número 4: uma montanha e um pasto. O jogador vai buscar no monte uma Carta de Orelha.

O jogador que possui a aldeia vermelha recebe uma Carta de Orelha e uma Carta de Minério. Se a aldeia vermelha fosse uma cidade, o jogador receberia 2 Cartas de Orelha.

Importante:

É possível que, durante o jogo, não haja matérias-primas suficientes no banco para suprir todos os jogadores. Caso isso aconteça, nenhum jogador receberá a matéria-prima em questão. A produção de outros tipos de matéria-prima não é afetada.

R

Regra da Distância

Só é possível construir uma aldeia numa interseção (→) livre se nas três interseções vizinhas não existir nenhuma outra aldeia ou cidade.



Exemplo: As aldeias marcadas com um (A) já estão construídas. Nas interseções marcadas com um (B) não se pode construir, pois as interseções vizinhas já estão ocupadas. Na interseção (C) é possível construir uma nova aldeia azul.

S

Sete - O ladrão entra em cena

Quando um jogador lança os dados e sai um 7, nenhum jogador recebe matérias-primas. E ainda:

- Todos os jogadores contam as Cartas de Matéria-Prima que têm em seu poder. Qualquer jogador que tenha mais de 7 cartas (8, 9 ou mais) tem de escolher metade e devolvê-las ao banco. Quando o número de cartas é ímpar, arredonda-se para baixo: por exemplo, quem tiver 9 cartas tem de devolver 4.

Exemplo: Thiago lança os dados e sai um 7. Tem apenas seis Cartas de Matéria-Prima na sua mão. O Pedro tem 8 cartas e a Gabi tem 11. O Pedro tem de devolver 4 cartas, e a Gabi devolverá 5 (arredondado para baixo).

- Agora, o jogador que lançou os dados tem de mover o ladrão de terreno e colocá-lo sobre outro terreno à sua escolha, fazendo com que a produção de matérias-primas deste terreno fique bloqueada. Além disso, este jogador pode roubar uma Carta de Matéria-Prima (sem ver seu conteúdo) da mão de um jogador que tenha uma aldeia ou cidade junto ao terreno em que colocou o ladrão. Se há dois ou mais jogadores que tenham construído junto a esse terreno, o jogador que lançou os dados pode escolher de quem quer roubar. Consultar também o tópico Cavaleiros (→).
- Também é possível colocar o ladrão no deserto (→), ainda que lá não haja nenhum número.
- O ladrão não pode ficar no mesmo lugar. É obrigatório movimentá-lo, mesmo que seja para o deserto.

T

Táticas

Como "Colonizadores de Catan" é jogado com um tabuleiro variável, as táticas são diferentes a cada jogo. Ainda assim, há algumas coisas que todos os jogadores devem saber:

- No início do jogo, o tijolo e a madeira são as matérias-primas mais importantes, porque um jogador precisa de ambas para construir estradas e aldeias. Por isso, é importante conseguir uma quantidade grande dessas matérias-primas logo de início. Uma boa maneira é possuir floresta e/ou montanha.
- Não subestime a importância dos portos. Por exemplo: se um jogador tem aldeias ou cidades em um bom terreno de Trigo, devemos procurar construir uma aldeia num porto de Trigo.
- Quando se constroem as duas primeiras aldeias, deve-se ter em conta a existência de espaço suficiente para conseguir expandir. É perigoso construir as duas primeiras aldeias no centro da ilha, porque rapidamente os caminhos acabarão por ficar bloqueados pelos outros jogadores.
- Quanto mais você negociar, melhor serão suas chances de vitória. Muitas vezes é importante propor trocas ao jogador da vez.

Bom divertimento!

Disposição para início e exemplo de jogo

Matérias-primas para o início e a sequência do jogo



Lance 1



Lance 2



O jogador Laranja quer 1 carta de madeira, para poder construir uma estrada com tijolo + madeira. Os jogadores Vermelho e Azul possuem madeira. O jogador Vermelho possui somente 1 madeira e gostaria de ficar com ela.

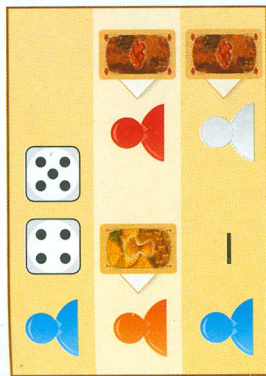
O jogador Azul possui 1 madeira, mas entregaria se recebesse 1 tijolo. Como o jogador Laranja possui somente 1 tijolo, a troca não se realiza. O jogador Laranja não negocia, portanto, não constrói e passa a vez para o jogador Vermelho.



O jogador Vermelho quer 1 tijolo. Porém, os jogadores Laranja e Branco gostariam de ficar com seus tijolos. O jogador Vermelho não negocia.

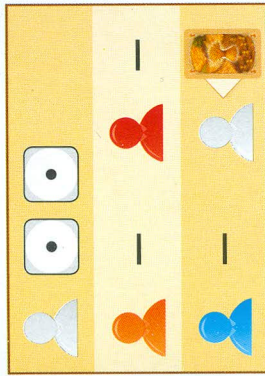
O jogador Vermelho possui 1 minério, 1 trigo e 1 ovelha e, em troca disso, compra uma Carta de Desenvolvimento: sai a carta "Progresso: Invenção". Em seguida, passa a vez para o Azul.

Lance 3



O jogador Azul quer 1 tijolo. O jogador Branco quer 1 ovelha em troca de 1 tijolo. O Azul gostaria de ficar com a ovelha, para comprar uma Carta de Desenvolvimento, porém se decide pela troca de sua ovelha pelo tijolo do Branco. Assim, constrói 1 estrada e passa a vez para o Branco.

Lance 4



O jogador Branco possui as matérias-primas para construir uma estrada e comprar 1 Carta de Desenvolvimento. Mas ele preferiria construir 1 estrada e 1 uma aldeia. Portanto, ele oferece 1 trigo + 1 minério em troca de 1 madeira + 1 tijolo. O Laranja cogita entrar nesta negociação, pois aí ele teria todas as matérias-primas, exceto um trigo, para uma cidade.

Lance 5



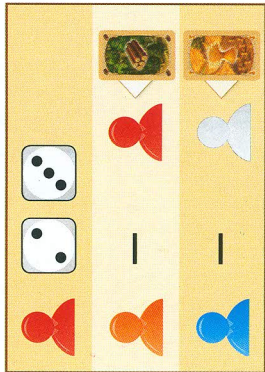
O jogador Laranja também possui as matérias-primas para construir 1 estrada e comprar 1 Carta de Desenvolvimento. Inicialmente, ele compra a Carta de Desenvolvimento: sai a carta "Construção de Estradas". Ele não pode usar a carta imediatamente (cartas que acabaram de ser compradas somente podem ser usadas na próxima rodada); porém, como agora ele pode construir duas estradas na próxima rodada, ele fica com as matérias-primas para, com elas, poder construir uma aldeia na rodada seguinte.



Porém, como ele teme que o Branco possa cortar seu caminho com 2 estradas, desiste da negociação. O Branco não faz a troca, constrói uma estrada e compra uma Carta de Desenvolvimento: sai uma carta Cavaleiro.

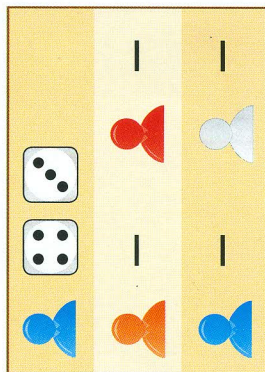


Lance 6



O jogador Vermelho gostaria de construir uma cidade. Ele possui 2 minérios e 1 Carta de Desenvolvimento – “Progresso: Invenção” – que lhe rende 2 matérias-primas quaisquer. Como ainda precisa de 1 minério ou 1 trigo, ele oferece 1 madeira ou 1 tijolo em troca. O Branco possui 2 trigos, porém percebe que o Vermelho gostaria de ter os trigos urgentemente. Então, ele exige 1 tijolo e 1 madeira em troca de 1 trigo. O Vermelho não fica entusiasmado, mas, a contragosto, entra na negociação. Então usa a carta “Invenções” e em troca pega 1 minério e 1 trigo e constrói uma cidade com 3 minérios e 2 trigos. A carta “Invenções” ele coloca de volta na caixa, pois ela está fora do jogo e não poderá ser usada por mais ninguém.

Lance 7

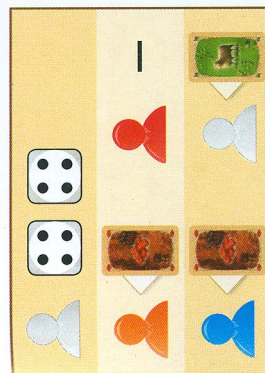


O jogador Azul está aborrecido com o último lance. Ele perdeu a oportunidade de oferecer ao Vermelho 1 minério em troca de 1 tijolo, a fim de estragar a troca vantajosa do Branco de 2 cartas por 1. Portanto, ele gostaria de prejudicar o Branco. Apesar de existir um campo lucrativo para o ladrão (área de colinas com o 9), onde estão sediados tanto o Branco, com uma aldeia, como o Vermelho, com uma cidade, o Azul ficou atento e sabe que não há mais ovelhas no jogo. Assim, preferiu bloquear a lucrativa área de pasto para o Branco. Apesar de o Azul perguntar a todos os participantes se alguém possui 1 ovelha, mesmo em troca de 2 madeiras, ninguém está disposto a lhe ceder a ovelha – de fato, não há mais ovelhas na mão de nenhum jogador. Portanto, o Azul apenas puxa uma carta do Branco (madeira). Não negocia e não constrói.



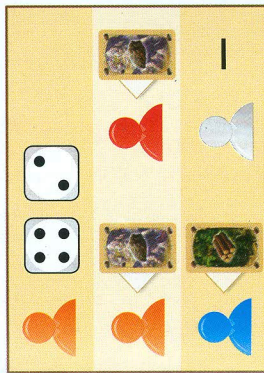
Azul pega o ladrão do deserto e o coloca na área de pasto com o número 8. Ele puxa uma carta do Branco (madeira).

Lance 8



Como se pode usar uma Carta de Desenvolvimento a qualquer momento durante a própria jogada, o Branco joga o Cavaleiro antes de jogar os dados, a fim de limpar a sua própria área e de bloquear outra área, onde ele mesmo não possui aldeia nem cidade. Essa manobra é recompensada de imediato, pois, ao lançar os dados, saiu o número 8. Se Branco não tivesse feito isso, ele não teria recebido o lucro do seu pasto. O Branco gostaria

Lance 9



O jogador Laranja nem tenta negociar, pois ele sabe que as matérias-primas de que precisa no momento ou nem estão no jogo ou muito raramente aparecem. Ele joga a Carta de Desenvolvimento “Progresso: Construção de Estradas” e constrói duas estradas. A carta ele coloca de volta na caixa, pois ela agora está fora do jogo.

Lance 10



A terra cultivada com o número 10 está bloqueada pelo ladrão, portanto Vermelho e Azul não vão receber nada.



O Branco joga a sua carta de Cavaleiro antes da jogada dos dados. Ele desloca o ladrão na terra cultivada com o 10 e puxa uma carta do Vermelho (madeira).

de receber de volta a madeira roubada no último lance. Mas, como o Azul possui 5 cartas na mão, o Branco considera muito arriscado puxar uma carta dele. Como ele suspeita que o jogador Vermelho possua madeira na mão, ele prefere puxar uma carta do Vermelho. O Branco deixa a carta do Cavaleiro com a face para cima a sua frente. E, com as cartas que necessitava reunidas, constrói uma aldeia.



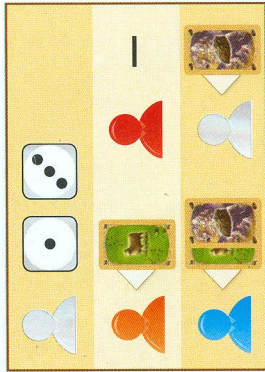
O Vermelho possui somente uma matéria-prima. Portanto, ele não negocia e não constrói nesta rodada, apenas passa a vez para o Azul.

Lance 11



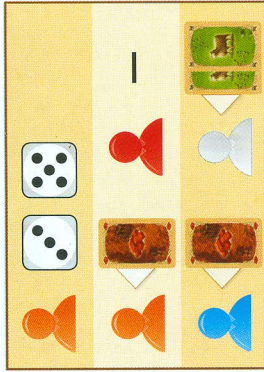
O jogador Azul já possui 7 cartas na mão e, portanto, deveria construir urgentemente. Com as matérias-primas que ele possui, pode construir apenas uma estrada; porém ele gostaria de construir uma aldeia. Para isso lhe falta 1 ovelha, a matéria-prima que continua em falta. Como ele possui 4 madeiras, poderia trocá-las por meio de negociação com o banco (4:1), porém, daí lhe faltaria 1 madeira.

Lance 12



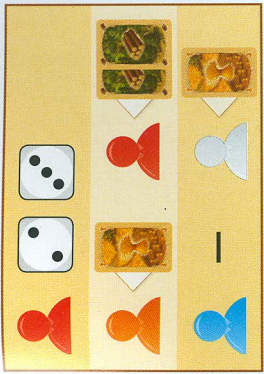
O Branco constrói uma estrada e passa os dados para o Laranja.

Lance 13



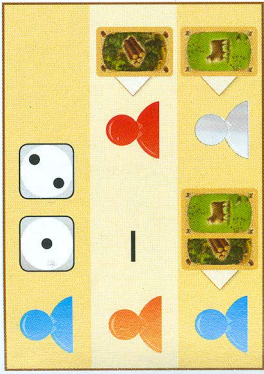
Com 1 trigo a mais, o Laranja poderia construir uma cidade, mas ninguém troca trigo – nem mesmo por ovelha (é que no momento ninguém possui trigo). Portanto, o Laranja constrói uma aldeia.

Lance 14



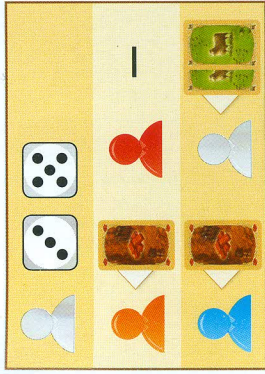
O jogador Vermelho constrói uma estrada e economiza suas matérias-primas restantes.

Lance 15



O jogador Azul precisa de 1 trigo para comprar uma Carta de Desenvolvimento, mas ninguém negocia com ele. Portanto, ele constrói apenas uma estrada.

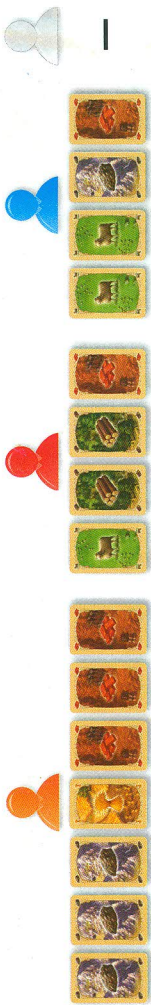
Lance 16



O jogador Branco agora possui muitas ovelhas e um porto especial para comércio de ovelha. Ele poderia trocar 2:1 – 2 ovelhas por 1 matéria-prima qualquer. Isso seria quase uma cidade. No entanto, ele pergunta quem teria interesse em 1 ovelha em troca de minério ou trigo. O Azul não tem interesse em ovelha, e o Laranja está economizando para construir



uma cidade. Porém o Vermelho possui uma produção de ovelhas fraca (somente em um terreno, com o número 12) e quer construir logo uma aldeia. Então resolve aceitar a troca com o Branco – 1 ovelha por 1 minério. O Branco troca 2 ovelhas por 1 minério e 2 ovelhas por 1 trigo, através do porto especial, e constrói uma cidade.



O Branco está liderando, com 4 pontos. Com uma cidade e uma aldeia junto ao terreno de pasto, ele possui uma forte produção de ovelha com o número 8 que, em conjunto com o seu porto especial de comércio de ovelha, lhe oferece um grande potencial. Porém, o Branco também é muito dependente das jogadas de 8. Além disso, a área de pasto com o número 8 é um alvo lucrativo para o ladrão, pelo menos enquanto o Branco estiver na liderança. Mesmo que o Branco não possua mais matérias-primas na mão, a produção deveria ser suficiente para, rapidamente, construir mais uma aldeia. Como o Branco somente possui uma produção fraca de minérios, ele deve decidir logo se investe nas minérios construindo uma aldeia junto ao porto ou se prefere apostar em Cartas de Desenvolvimento e tentar construir mais 1 ou 2 aldeias. Como já possui a Carta do Cavaleiro, ele provavelmente tentará este último.

O Laranja possui 3 pontos, porém 7 cartas na mão. Com uma boa jogada no próximo lance (5, 8 ou 9), o Laranja pode construir uma cidade. Com a sua forte produção de minérios e de trigo, ele poderia, muito bem, expandir as suas aldeias para cidades. Com a produção resultante daí, um porto de trocas flexível seria vantajoso para o Laranja. Aqui se oferece o porto 3:1. O Laranja precisa enfrentar o problema de que poderia perder contra o Azul, pela carta de Maior Estrada, ou contra o Branco, pela carta de Maior Cavalaria, já que parece que os dois

são um pouco mais fortes na respectiva produção. Mesmo assim, a posição do Laranja é forte e expansível.

O Vermelho possui 3 pontos, mas se encontra em uma posição um pouco precária. O terreno de trigo, extremamente necessário, está bloqueado, e as possibilidades de expansão do Vermelho também estão fracas. Ele necessita urgentemente de uma segunda aldeia, e depois deveria tratar de construir rapidamente mais estradas, a fim de garantir mais algumas áreas de construção de aldeias ou cidades.

O Azul também possui 3 pontos e está frente a um problema semelhante ao do Vermelho. Por causa das aldeias e/ou cidades do Branco e do Laranja, a estrada solitária não o leva a lugar algum. A outra estrada o leva a áreas nas quais o Vermelho e o Laranja também estão interessados. Porém, o Azul tem a vantagem de, com terrenos de colina (8) e floresta (5), possuir a melhor produção para a construção de estradas. Como o Azul dificilmente chegará à situação de construir muitas cidades, deveria se concentrar na construção de aldeias e estradas – a fim de conseguir a carta de Maior Estrada.

De qualquer maneira, nada está decidido ainda!

