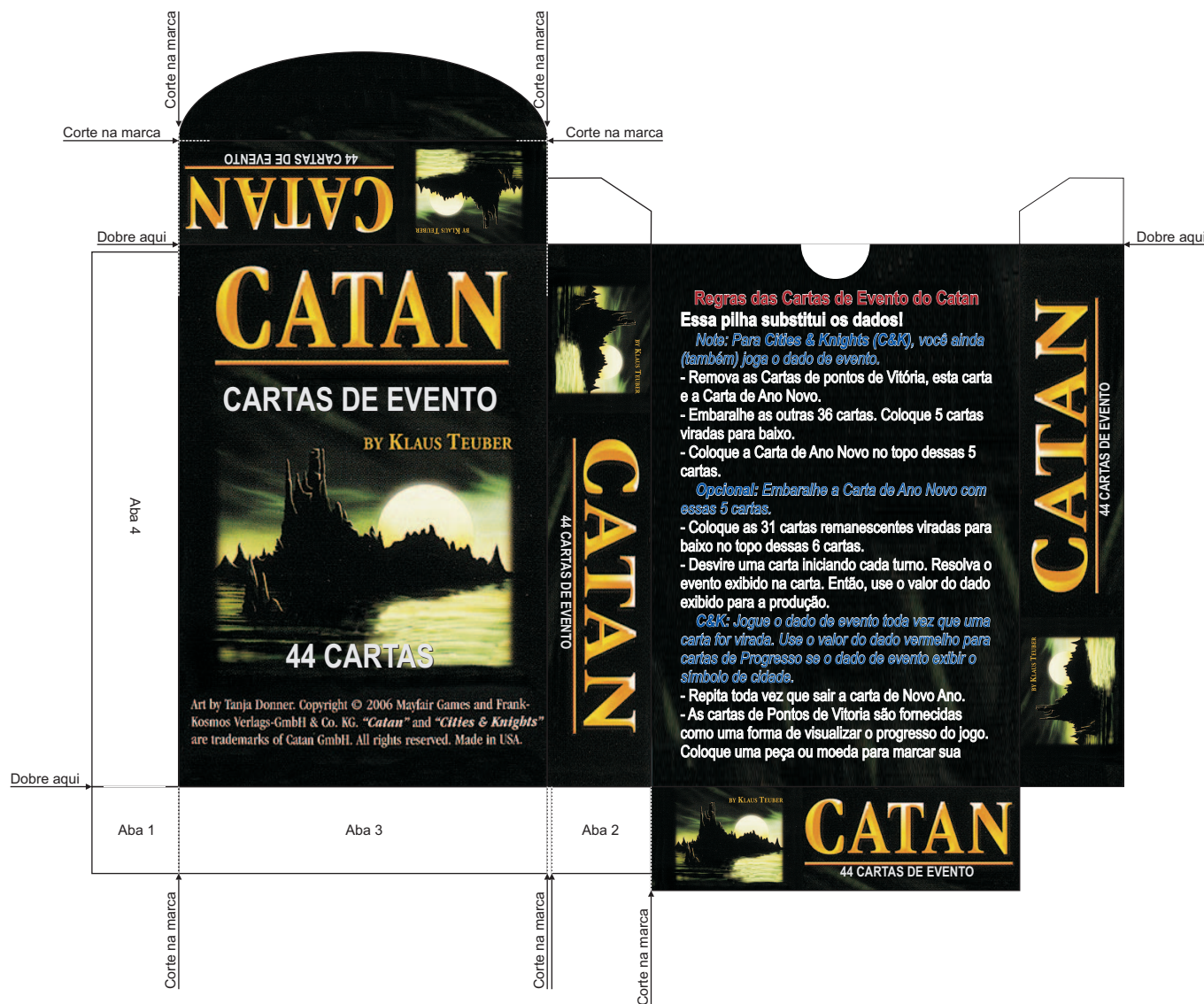




Caixa para as Cartas de Evento de Catan

1. Utilize uma folha de papel couche de 80g.
2. Corte fora a caixa. Corte as marcações indicadas.
3. Dobre os lados da caixa.
4. Aplique cola nas abas 1, 2, 3 e 4.
5. Cole a aba 1 dentro da aba 3.
6. Cole a aba 2 dentro da aba 3.
7. Cole a aba 3 dentro do lado inferior.
8. Cole a aba 4 dentro do lado direito.
9. Mais informações: fformighieri@yahoo.com.br



Vantagem Comercial

5
...



O jogador com a carta de "Maior Estrada" (se não existir, o jogador com mais ruas que qualquer outro jogador) pode pegar uma carta de recurso de qualquer jogador. Você não pode pegar uma carta de desenvolvimento.

C&K: Você não pode pegar uma carta de progresso.

Ladrão Foge!

4
...



O Ladrão retorna para o deserto. Sem retirar uma carta de recurso de qualquer jogador.

3
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Ano de Abundancia

2
...



Cada jogador pode pegar 1 recurso a sua escolha.

C&K: Você não pode pegar uma carta de produto.

8
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Torneio

5
...



O jogador(s) com mais cartas de Soldado reveladas pega 1 recurso a sua escolha do banco.

C&K: O jogador(s) com mais pontos de Cavaleiros ativos pega uma carta de recurso. Você não pode pegar uma carta de produto.

Ladrão Foge!

4
...



O Ladrão retorna para o deserto. Sem retirar uma carta de recurso de qualquer jogador.

3
...



O jogador com a carta de "Maior Exército" (se não existir, cada jogador com mais cartas de Soldado) pega uma carta de recurso aleatoriamente de qualquer jogador.

C&K: Cada jogador com o maior valor total de Cavaleiros ativos pega uma carta. Você não pode pegar uma carta de produto.

Mares Calmos

9
...



O jogador(s) com mais portos recebe 1 carta de recurso a sua escolha.

C&K: Você não pode pegar uma carta de produto.

8
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

5
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

4
..



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

10
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

9
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

8
....



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

5
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

11
..



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

10
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

9
...



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

8
....



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Mares Calmos

1.2



O jogador(s) com mais portos recebe 1 carta de recurso a sua escolha.

C&K: Você não pode pegar uma carta de produto.

Assistência da Vizinhança

1.1



O jogador(s) com mais pontos da a cada jogador(s) com menos pontos 1 carta de recurso a sua escolha. Se você não tiver bastante recurso para dar eleja jogadores para dar 1 recurso ou não.

C&K: Você pode dar um produto no lugar de um recurso. Você deve dar um produto se for tudo que você tem.

Assistência da Vizinhança

1.0



O jogador(s) com mais pontos da a cada jogador(s) com menos pontos 1 carta de recurso a sua escolha. Se você não tiver bastante recurso para dar eleja jogadores para dar 1 recurso ou não.

C&K: Você pode dar um produto no lugar de um recurso. Você deve dar um produto se for tudo que você tem.

9



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Epidemia

8



Cada jogador recebe somente 1 recurso de cada cidade sua que produza neste turno.

C&K: Você não pode pegar uma carta de produto.

Ladrão Ataca!

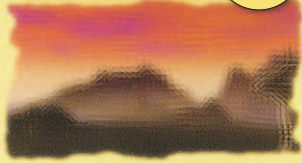
7



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

Terremoto

6



Cada jogador gira 1 (máximo) de suas estradas extremas. Você não pode construir estradas até que sua estrada girada esteja reparada. O reparo custa 1 madeira e 1 argila. As estradas giradas laterais são contadas ainda para a "Maior Estrada".

Ladrão Ataca!

7



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

6



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Ladrão Ataca!

7



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

Ladrão Ataca!

7
.....



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

Epidemia

6
.....



- Cada jogador recebe somente 1 recurso de cada cidade sua que produza neste turno.
- C&K:** *Você não pode pegar uma carta de produto.*

Ladrão Ataca!

7
.....



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

6
.....



Os colonizadores trabalham.
Catan prospera!

Novo Ano



1. Embaralhe todas as cartas de evento (exceto essa carta).
2. Coloque 5 cartas de evento viradas para baixo e coloque essa carta no topo.
3. Coloque as 31 cartas de evento remanescentes viradas para baixo no topo dessas cartas formando uma nova pilha.
4. Retire a carta do topo para iniciar o turno.

CATAN

CARTAS DE EVENTO

BY KLAUS TEUBER

44 CARTAS

MFG
3112



ISBN 1-56905-132-1

Art by Tanja Donner. Copyright © 2006 Mayfair Games and Frank-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG. "Catan" and "Cities & Knights" are trademarks of Catan GmbH. All rights reserved. Made in USA.

Ladrão Ataca!

7
.....



1. Cada jogador com mais que 7 cartas descarta metade (arredondar para baixo).
2. Mova o Ladrão. Retire aleatoriamente uma carta de 1 jogador qualquer com uma aldeia e/ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

Bons Vizinhos

6
.....



Cada jogador dá ao jogador a sua esquerda 1 recurso a sua escolha (se tiver um).

C&K: *Você pode dar um produto ao invés de um recurso. Você deve dar um produto se for tudo que tem em suas mãos.*

Regras das Cartas de Evento do Catan

Essa pilha substitui os dados!

Note: Para *Cities & Knights (C&K)*, você ainda (também) joga o dado de evento.

- Remova as Cartas de pontos de Vitória, esta carta e a Carta de Ano Novo.
- Embaralhe as outras 36 cartas. Coloque 5 cartas viradas para baixo.
- Coloque a Carta de Ano Novo no topo dessas 5 cartas.

Opcional: Embaralhe a Carta de Ano Novo com essas 5 cartas.

- Coloque as 31 cartas remanescentes viradas para baixo no topo dessas 6 cartas.
- Desvire uma carta iniciando cada turno. Resolva o evento exibido na carta. Então, use o valor do dado exibido para a produção.

C&K: *Jogue o dado de evento toda vez que uma carta for virada. Use o valor do dado vermelho para cartas de Progresso se o dado de evento exibir o símbolo de cidade.*

- Repita toda vez que sair a carta de Ano Novo.
- As cartas de Pontos de Vitória são fornecidas como uma forma de visualizar o progresso do jogo. Coloque uma peça ou moeda para marcar sua pontuação corrente.

