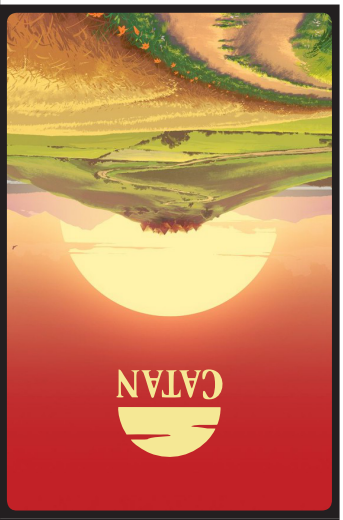
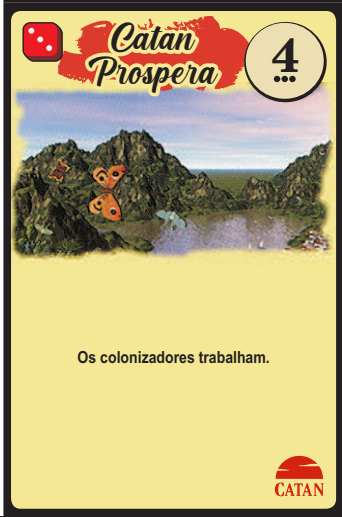




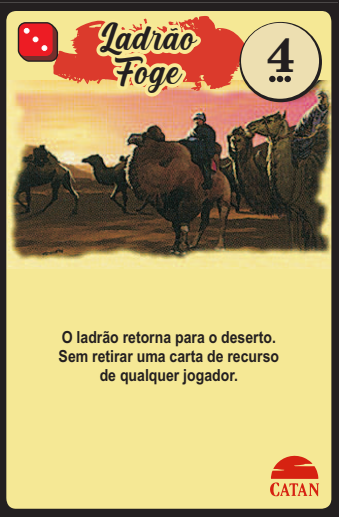






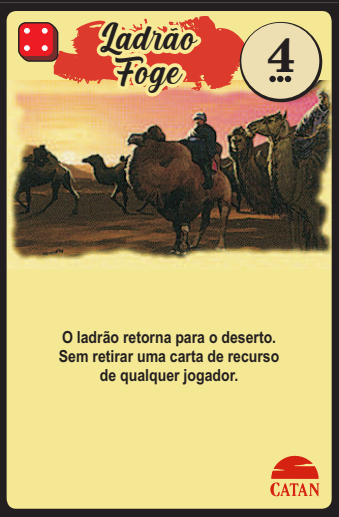
Os colonizadores trabalham.

CATAN



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

CATAN



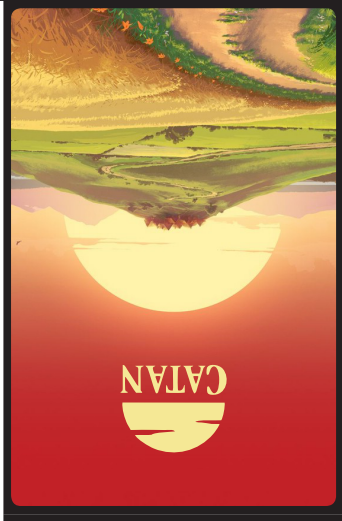
O ladrão retorna para o deserto.
Sem retirar uma carta de recurso de qualquer jogador.

CATAN



O jogador com a carta de Maior Exército (se não existir, cada jogador com mais cartas de soldado) pode pegar uma carta aleatória de outro jogador.
Não pode ser uma carta de desenvolvimento.
O(s) jogador(es) com mais pontos de Cavaleiros ativos compra uma carta de recurso.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

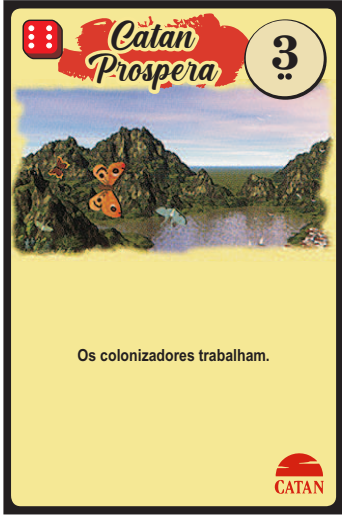
CATAN











Os colonizadores trabalham.

CATAN



Os colonizadores trabalham.

CATAN



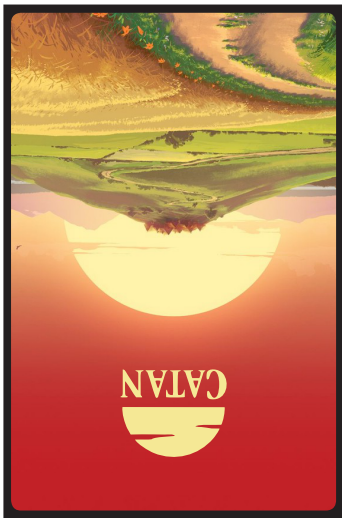
Os colonizadores trabalham.

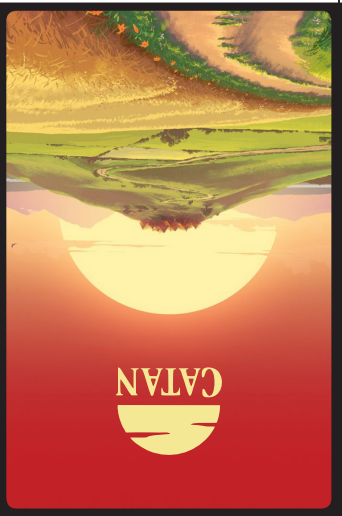
CATAN

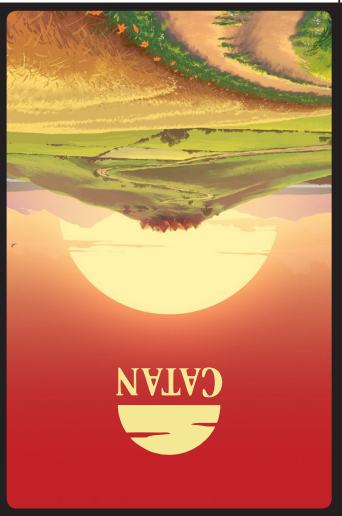


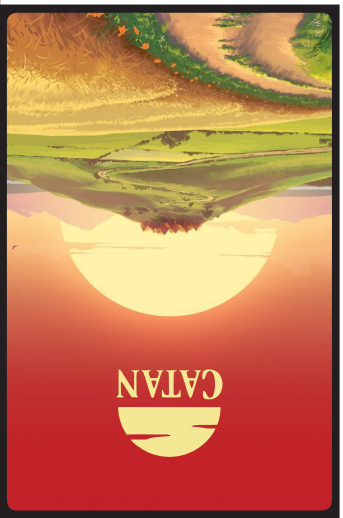
O(s) jogador(es) com mais pontos dá ao(s) jogador(es) com menos pontos uma carta de recurso a sua escolha.
Se não tiver recursos para dar um para cada jogador, não deve dar recurso algum.
Pode dar uma mercadoria no lugar do recurso.
Deve dar uma mercadoria se for tudo que tem.

CATAN









Catan Prospera 11



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Assistência da Vizinhança 11



O(s) jogador(es) com mais pontos dá ao(s) jogador(es) com menos pontos uma carta de recurso a sua escolha.
Se não tiver recurso para dar um para cada jogador, não deve dar recurso algum.
Pode dar uma mercadoria no lugar do recurso.
Deve dar uma mercadoria se for tudo que tem.

CATAN

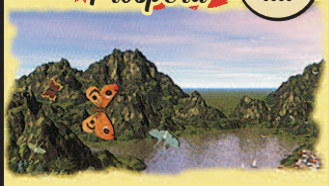
Torneio 5



O(s) jogador(es) com mais cartas de Soldado reveladas compra um recurso.
O(s) jogador(es) com mais pontos de Cavaleiros ativos compra uma carta de recurso.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

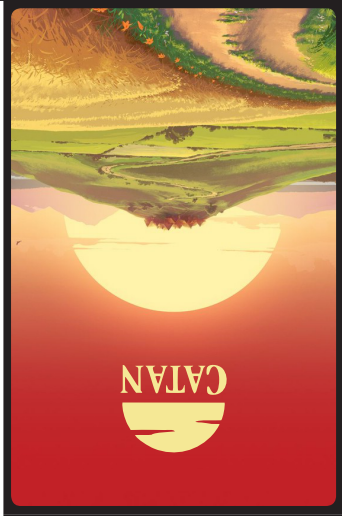
CATAN

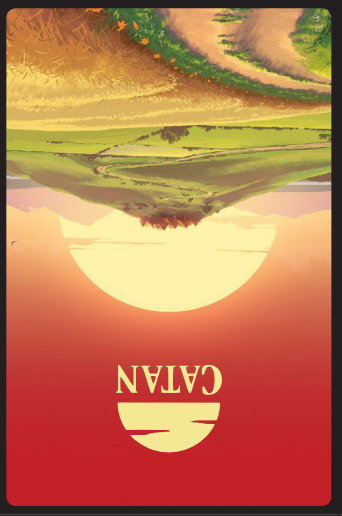
Catan Prospera 5

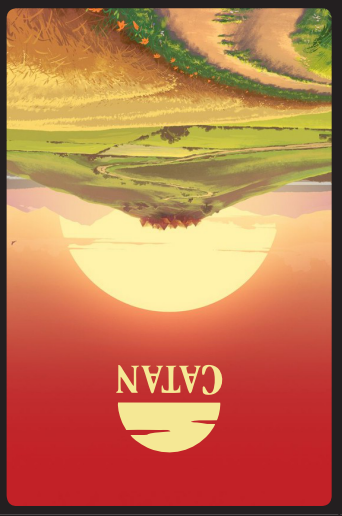


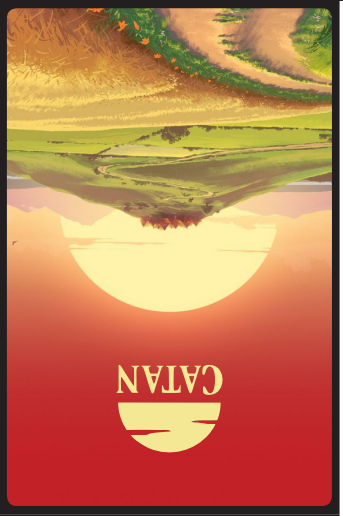
Os colonizadores trabalham.

CATAN









Catan Prospera 5



Os colonizadores trabalham.

CATAN

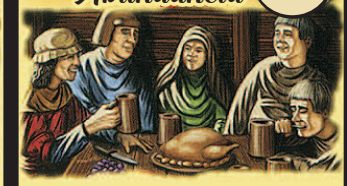
Vantagem Comercial 5



O jogador com a carta de Maior Estrada (se não existir, o jogador com mais estradas que qualquer outro jogador) pode pegar uma carta aleatória de outro jogador.
Não pode ser uma carta de desenvolvimento.
Não pode pegar uma carta de progresso.

CATAN

Ano da Abundância 2



Cada jogador pode comprar um recurso a sua escolha.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

CATAN

Catan Prospera 9



Os colonizadores trabalham.

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

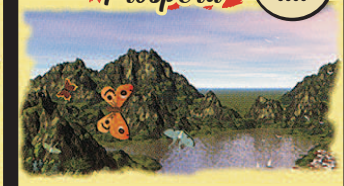
Catan Prospera 9



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Catan Prospera 9



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Mares Calmos 9



O(s) jogador(es) com mais portos compra uma carta de recurso a sua escolha.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

CATAN

Mares Calmos 12



O(s) jogador(es) com mais portos compra uma carta de recurso a sua escolha.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

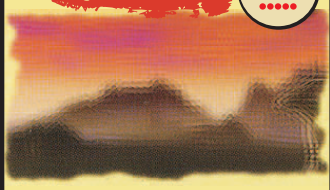
Epidemia 6



Cada jogador recebe somente um recurso de cada cidade sua que produza nesse turno.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

CATAN

Terremoto 6

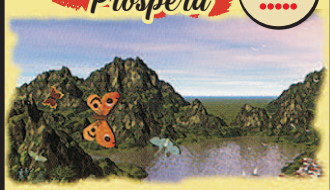


Cada jogador gira uma de suas estradas. Você não pode construir estradas até que sua estrada girada seja reparada.

O reparo custa 1 madeira e 1 argila. As estradas giradas ainda contam para a Maior Estrada.

CATAN

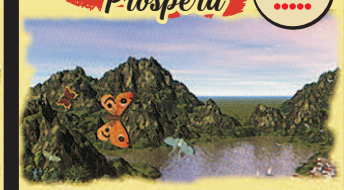
Catan Prospera 6



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Catan Prospera 6



Os colonizadores trabalham.

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

Catan Prospera 6



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Epidemia 8



Cada jogador recebe somente um recurso de cada cidade sua que produza nesse turno.
Não pode comprar uma carta de mercadoria.

CATAN

Bons Vizinhos 8



Cada jogador dá ao jogador à esquerda um recurso a sua escolha (se tiver).
Pode dar uma mercadoria no lugar do recurso.
Deve dar uma mercadoria se for tudo que tem.

CATAN

Catan Prospera 8



Os colonizadores trabalham.

CATAN

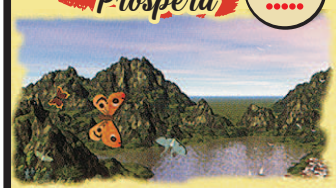
CATAN

CATAN

CATAN

CATAN

Catan Prospera 8



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Catan Prospera 8



Os colonizadores trabalham.

CATAN

Ladrão Ataca 7



Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

CATAN

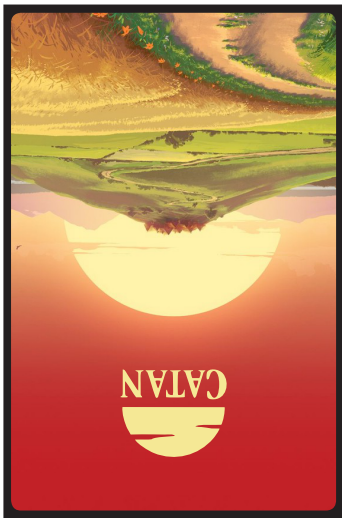
Ladrão Ataca 7



Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

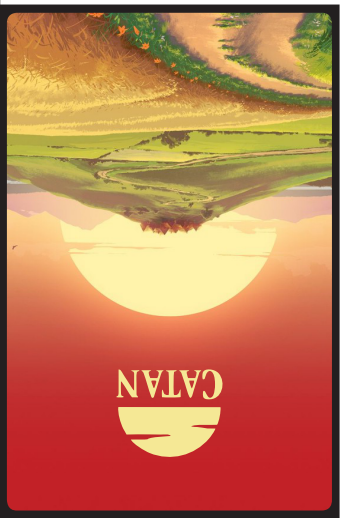
Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

CATAN











Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

CATAN



Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

CATAN



Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

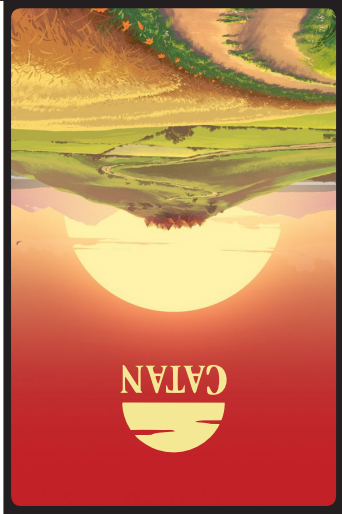
CATAN

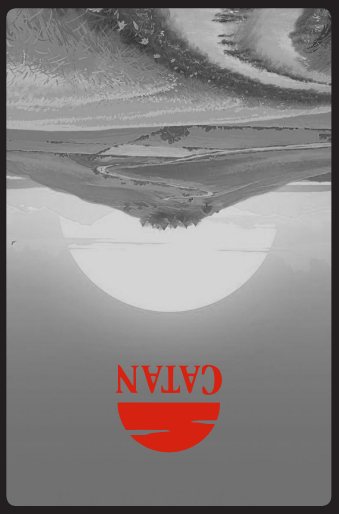


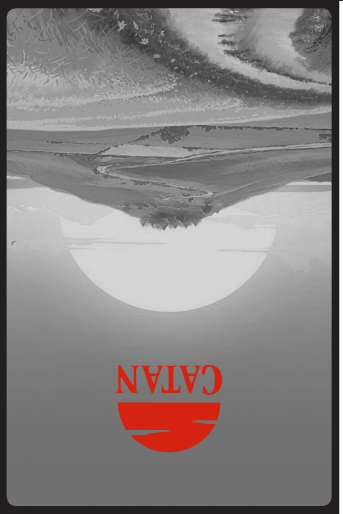
Cada jogador com mais que sete cartas, deve descartar metade (arredondado para baixo).

Mova o Ladrão. Pegue aleatoriamente uma carta de um jogador qualquer com uma aldeia ou cidade no novo hexágono do Ladrão.

CATAN









» Embaralhe as cartas de evento.

» Coloque 5 cartas viradas para baixo.

» Coloque esta carta no topo.

» Coloque as cartas restantes viradas para baixo no topo das primeiras 6 cartas, formando uma nova pilha.

» Compre a carta do topo para iniciar.

CATAN

Regras

Estas cartas substituem os dados!

» Remova esta carta e a carta Ano Novo.
» Embaralhe as cartas de evento.
» Coloque 5 cartas viradas pra baixo.
» Coloque a carta Ano Novo no topo.
Opcional: você pode embaralhar a carta Ano Novo, ao invés de coloca-la no topo.
» Coloque as cartas restantes viradas para baixo no topo das primeiras 6 cartas.
» Compre uma carta no início dos turnos.
» Resolva o evento exibido na carta.
» Use o valor exibido para a produção.
» Repita assim que sair a carta Ano Novo.

Jogue o dado de evento toda vez que uma carta for comprada. Use o valor do dado vermelho para cartas de Progresso se o dado de evento exibir o símbolo de cidade.

CATAN

CATAN

KLAUS TEUBER



CARTAS DE EVENTOS