

CATAN BRASIL

COMPONENTES NECESSÁRIOS

Todos os componentes do jogo básico, exceto os terrenos hexagonais, as peças da moldura e as fichas numeradas. 1 folha e caneta para anotar ou 10 fichas de Catan , (caso você tenha alguma expansão do Catan que tenha essas fichas).

PREPARAÇÃO

- Coloque o tabuleiro pelo lado que quiser.
- Mantenha a folha e a caneta por perto, ou, caso tenha, coloque as 10 fichas de Catan nas encruzilhadas indicadas, com as ilustrações no mapa.
- Coloque o ladrão no Oceano.
- O resto da preparação é igual à da fase de fundação do jogo básico

REGRAS ESPECIAIS

Nesta expansão são usadas as mesmas regras que no jogo básico (incluindo as da expansão para 5 e 6 jogadores, se necessário), com as seguintes exceções:

1. Construção de aldeias - As aldeias só se podem fundar e construir nos espaços com as capitais.

- Com 3 ou 4 jogadores: Assim como no jogo básico, só é permitido fundar uma aldeia e, consequentemente, construir uma cidade a 2 estradas de distância. No mapa, há espaços de capitais vizinhos com apenas 1 estrada de distância. Neste caso, após construir uma vila em um espaço de capital que tenha outro espaço de capital vizinho, esse outro espaço de capital fica inativo, ou seja, não se pode construir uma vila nele. *(Exemplo: Um jogador fundou uma vila no espaço de Brasília. A partir deste momento, o espaço de Goiânia fica inativo, passa a ser ignorado e ninguém poderá construir nele.)*
- Com 5 ou 6 jogadores: Pode-se construir em todos os espaços de capitais, mesmo que sejam capitais vizinhas.

2. Construção de estradas - As estradas só podem ser construídas nos caminhos marcados com um retângulo. Se um jogador construir uma estrada adjacente a um espaço de uma capital, só poderá construir outra estrada além desse espaço se fundar primeiro uma aldeia nele. Porém, em um jogo com 3 ou 4 jogadores, os espaços de capitais vizinhos a um espaço com uma vila ou cidade já construídos são ignorados. *(Exemplo: Um jogador fundou uma vila no espaço de São Paulo. Ele poderá avançar com a estrada além de Curitiba, pois agora Curitiba ficou inativa. Mais à frente, o jogador não pode avançar com a estrada além de Florianópolis. O jogador deverá primeiro fundar uma vila em Florianópolis para avançar, pois, estando a 2 estradas de distância de São Paulo, Florianópolis se mantém ativa. Consequentemente, após fundar uma vila em Florianópolis, Porto Alegre, que está a 1 estrada de distância de Florianópolis, fica inativa e passa a ser ignorada).*

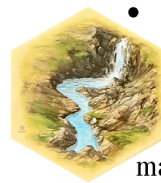
3. Portos especiais e portos 3:1 - Se um jogador construir uma estrada num caminho vermelho, pode, a partir daí, trocar matérias-primas com a provisão segunda a taxa de câmbio indicada (isto é, trocando 3 matérias-primas iguais de qualquer tipo ou 2 matérias-primas iguais do tipo indicado por qualquer outra carta de matéria-prima).

4. Encruzilhadas com pontos de vitória - O primeiro jogador que chegar com uma estrada a uma encruzilhada que tenha a imagem de uma ficha de Catan marca 1 ponto na folha de papel. Caso tenha colocado as fichas de Catan no mapa, fica com a respectiva ficha da encruzilhada. Cada uma dessas fichas vale 1 ponto de vitória.

Com 5 ou 6 jogadores: Se uma encruzilhada com ficha ficar sem a mesma por já ter sido alcançada por uma estrada, esse espaço vazio passa a ser considerado um espaço de localidade normal. Poderá construir nele uma aldeia, seja na fase de fundação ou no decorrer da partida, respeitando as regras anteriormente descritas.

Atenção: Só é permitido construir em 3 das 10 localidades de fichas de Catan. Após os jogadores construírem nessas 3 localidades, não será permitido construir nas outras 7.

5. Ouro - O “filão de ouro”, do qual se obtém o ouro.



- O ouro existe apenas como moeda de troca; não existe como carta de matéria-prima!
- Se o número do hexágono com o filão de ouro sai nos dados, os jogadores que têm aldeias nesse hexágono receberão 1 carta de matéria-prima à sua escolha.
- Se um jogador tem uma cidade nesse hexágono, receberá 2 cartas de matéria-prima à sua escolha, que poderão ser de tipos diferentes.

FIM DE JOGO

O vencedor da partida será o jogador que, no seu turno, chegue aos 12 pontos de vitória (nas partidas com 3 jogadores), aos 11 pontos (nas partidas com 4 jogadores) ou aos 10 pontos (nas partidas com 5 ou 6 jogadores).

Catan Brasil: Criação, edição, adaptação das regras por DJLeoTec.
Catan Jogo Original: Klaus Teuber