

CATAN: Portos e Lagos

House rule para 2 jogadores — versão 1.6

Regra caseira criada e moldada por Caio Moura Quina, com assistência do ChatGPT. Documento não oficial, sem vínculo com os titulares da marca CATAN.

1. Visão geral

Portos e Lagos adapta CATAN para dois jogadores reduzindo o tabuleiro e transformando cinco hexágonos em água. A variante também usa duas produções por turno, elimina trocas diretas entre jogadores, incorpora o prêmio Capitão do Porto e trata estradas e rotas marítimas como partes de uma única rede chamada Maior Rota.

- Tabuleiro em malha 3-4-5-4-3 com 19 posições.
- Cinco hexágonos virados para baixo representam água.
- Cada turno tem dois lançamentos de produção.
- Trocas entre jogadores não são permitidas; trocas só com o banco e com portos.
- O 7 usa a regra especial Robin Hood.
- A meta padrão é 11 pontos porque Capitão do Porto faz parte da variante. Se todos decidirem retirar essa carta antes da partida, a meta volta a 10.

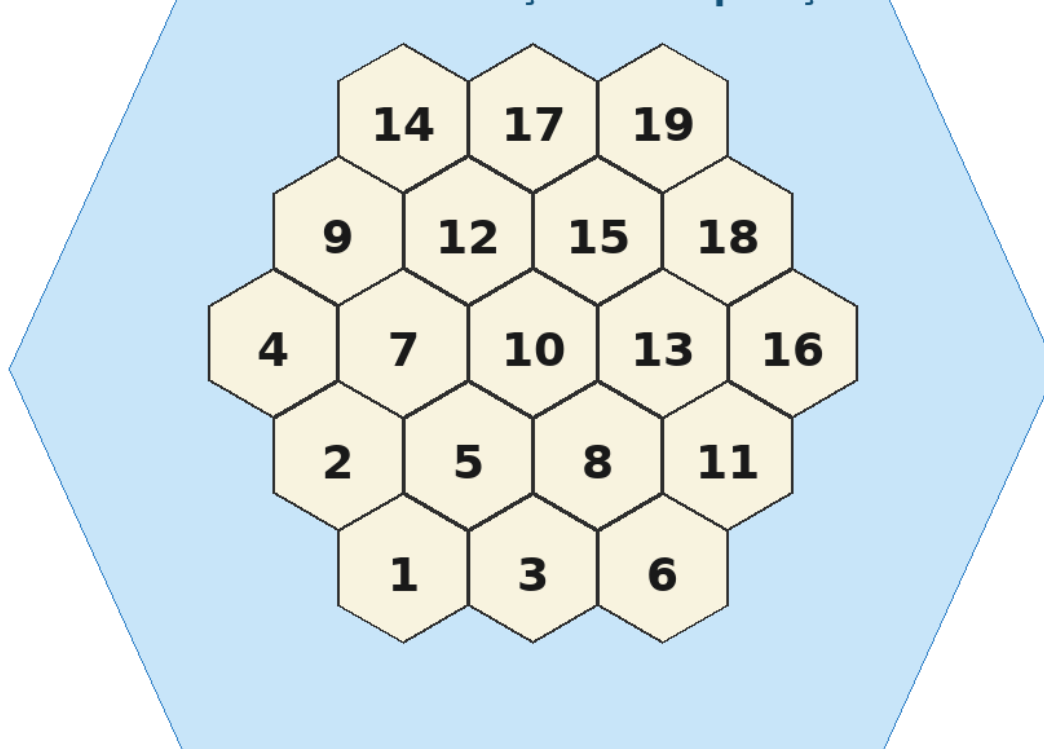
2. Componentes necessários

- 1 jogo-base de CATAN.
- 2 jogadores, cada um com uma cor completa: 5 assentamentos, 4 cidades e 15 estradas.
- 2 dados, o ladrão, cartas de recurso e baralho de desenvolvimento.
- Carta de Maior Estrada usada como Maior Rota, carta de Maior Exército e um marcador para Capitão do Porto.
- 9 portos: cinco 2:1 especializados e quatro 3:1 genéricos.

3. Preparação do mapa

Separe uma peça de cada recurso produtivo — floresta, campo, pasto, colina e montanha — e vire essas cinco peças para baixo. Elas passam a representar água. Junte essas 5 águas aos 14 hexágonos restantes do jogo-base, incluindo o deserto. Embaralhe todas as 19 peças viradas para baixo e coloque-as na ordem numerada do diagrama abaixo, da posição 1 à 19. Somente depois que todas tiverem sido colocadas é que as peças são reveladas. Não reposicione peças depois da revelação.

Ordem de colocação — 19 posições



- A água pode formar borda marítima, canais, lagos ou aparecer separada.
- Não é obrigatório formar lago.
- O único ajuste obrigatório virá depois, na checagem dos números vermelhos 6 e 8.

4. Fichas numéricas

Retire uma ficha 3, uma 4, uma 10 e uma 11 do conjunto normal. Coloque as fichas 2 e 12 juntas no mesmo terreno; assim, um único terreno produzirá quando sair 2 ou 12. Restam 13 grupos numéricos para os 13 terrenos produtivos. Embaralhe esses 13 grupos e percorra novamente as posições 1 a 19, colocando o próximo grupo em cada terreno produtivo e pulando água e deserto. No fim, verifique apenas uma restrição: nenhum 6 ou 8 pode compartilhar aresta com outro 6 ou 8. Se isso acontecer, troque uma das fichas vermelhas por uma ficha não vermelha.

5. Portos e Capitão do Porto

Use 9 portos como padrão: cinco 2:1 e quatro 3:1. Um porto sempre atende uma única aresta terra-água; os dois vértices nas pontas dessa aresta podem ativá-lo com uma aldeia ou cidade.

Prioridade para realocar portos

- Mantenha portos externos que ainda apontem claramente para uma aresta terra-água válida.
- Quando um porto impresso deixar de fazer sentido, realoque-o primeiro para costas côncavas, isto é, pequenas translações da posição original para uma costa próxima que faça sentido.
- Depois disso, preencha baías. Nelas, evite apontar um porto para um tile terrestre que já tenha outra aresta voltada diretamente para o mar, sobretudo se esse lado já possuir porto.
- Por último, use lagos internos. Lagos de um único tile não recebem porto. Em geral, cada lago recebe no máximo um porto.
- Use no máximo um porto por tile terrestre e um porto por tile de água. Se uma situação rara gerar dúvida, proponha a configuração e peça o acordo dos participantes antes da colocação inicial.

Capitão do Porto

- Uma aldeia situada num porto vale 1 ponto de porto; uma cidade situada num porto vale 2.
- O primeiro jogador a alcançar 3 pontos de porto recebe a carta Capitão do Porto e seus 2 pontos de vitória.
- Se o outro jogador passar a ter mais pontos de porto, a carta muda imediatamente de dono.
- Em empate, o dono atual mantém a carta.
- Com Capitão do Porto em uso, a vitória ocorre com 11 pontos. Sem essa carta, a meta volta a 10.

6. Colocação inicial e recursos iniciais

A colocação usa a ordem A-B-B-A. Cada vez que um jogador coloca um assentamento, deve também colocar uma peça de rota ligada a ele. O vértice do assentamento precisa tocar pelo menos um tile terrestre, e a regra da distância vale desde o início.

Depois que os dois jogadores terminarem a colocação, cada um recebe até 4 recursos iniciais, escolhendo até quatro tiles produtivos diferentes adjacentes a qualquer um dos seus dois assentamentos. Água e deserto não produzem. Se quiser usar uma abertura mais próxima do jogo-base, use como alternativa apenas os recursos adjacentes ao segundo assentamento.

7. Como funciona o turno

- Primeiro lançamento: lance 2d6 e resolva completamente a produção ou o 7.
- Segundo lançamento: lance de novo e resolva do mesmo modo.
- Somente depois dos dois resultados o jogador ativo entra na fase de trocas e construções.
- Resultados iguais são permitidos. Se sair o mesmo total nos dois lançamentos, ele produz duas vezes.

8. O 7 e o ladrão Robin Hood

Antes da ativação, qualquer total 7 é ignorado e o lançamento correspondente deve ser repetido. O ladrão torna-se ativo quando ocorrer a primeira das seguintes condições: (a) ambos os jogadores têm pelo menos 3 pontos visíveis; ou (b) um jogador chega a 4 pontos visíveis enquanto o outro ainda tem menos de 3.

- Depois da ativação, quem tiver mais de 9 cartas de recurso descarta metade, arredondando para baixo.
- O jogador com menos pontos visíveis controla o ladrão, mesmo que o outro tenha lançado o 7.
- Se o placar visível estiver empatado, controla o ladrão quem lançou o 7.
- O ladrão vai para outro tile terrestre, nunca para água, e bloqueia sua produção. Se houver construção adversária adjacente, o controlador rouba uma carta aleatória.

9. Construções, custos e rede de rotas

A peça física usada para estrada e rota marítima é a mesma. O que muda é o custo conforme o tipo de aresta.

Tipo de aresta	O que pode ser construído	Custo
Terra-terra	Apenas rota terrestre	1 madeira + 1 tijolo
Terra-água	Rota terrestre ou rota marítima	Terrestre: 1 madeira + 1 tijolo Marítima: 1 madeira + 1 lã
Água-água	Apenas rota marítima	1 madeira + 1 lã

Toda peça de rota ocupa uma aresta e liga dois vértices normais do tabuleiro. Um vértice usado para um novo assentamento ainda precisa tocar pelo menos um tile terrestre. A Maior Rota substitui a Maior Estrada: o primeiro jogador com uma rota contínua de pelo menos 5 segmentos recebe 2 pontos; o outro jogador toma a carta apenas ao construir uma rota estritamente maior.

Construção	Custo
Assentamento	1 madeira + 1 tijolo + 1 trigo + 1 lã
Cidade	3 minérios + 2 trigos
Desenvolvimento	1 minério + 1 trigo + 1 lã

Trocas entre jogadores não são permitidas nesta variante. O jogador ativo pode trocar apenas com o banco (4:1) e com portos aos quais tenha acesso.

10. Cartas de desenvolvimento e vitória

- As cartas de desenvolvimento funcionam normalmente. Use no máximo uma por turno, exceto pontos de vitória revelados para vencer.
- Cavaleiros contam para Maior Exército do modo normal: o primeiro jogador com 3 cavaleiros abertos recebe 2 pontos.
- A carta Construção de Estradas pode colocar gratuitamente dois segmentos em qualquer combinação legal de rotas terrestres e marítimas.
- Você vence ao ter 11 ou mais pontos durante o próprio turno. Se ganhar um prêmio no turno adversário e isso o levar a 11, espere o início do seu próximo turno e vença se ainda tiver 11.

11. Referência rápida

- Monte 19 posições em 3-4-5-4-3, embaralhe as 19 peças viradas para baixo e coloque-as na ordem 1-19.
- Retire 3, 4, 10 e 11; junte 2 e 12 no mesmo terreno; distribua os 13 grupos na mesma ordem.
- Use 9 portos e Capitão do Porto; a meta padrão é 11 pontos.
- Turno: lançar – resolver – lançar – resolver – trocar – construir – encerrar.
- Ladrão Robin Hood: descarte só acima de 9 cartas; o jogador atrás no placar visível controla o ladrão.

Créditos e natureza das regras

House rule criada e desenvolvida por Caio Moura Quina, com assistência do ChatGPT. Esta variante se inspira no jogo-base CATAN, na expansão Mercadores e Bárbaros e em discussões comunitárias sobre o jogo para 2 jogadores, mas o texto presente é uma redação independente e não oficial.