CATAN

La caja básica del juego contiene los siguientes elementos:

* 19 casillas hexagonales de materia prima o recurso:
  - o 4 bosques, que producen madera.
  - o 4 prados, que producen ovejas.
  - o 4 cultivos, que producen trigo.
  - o 3 colinas, que producen ladrillo (también llamado tocho o adobe).
  - o 3 montañas, que producen piedra (también llamada mineral, carbón o hierro).
  - o 1 desierto, que no produce nada.

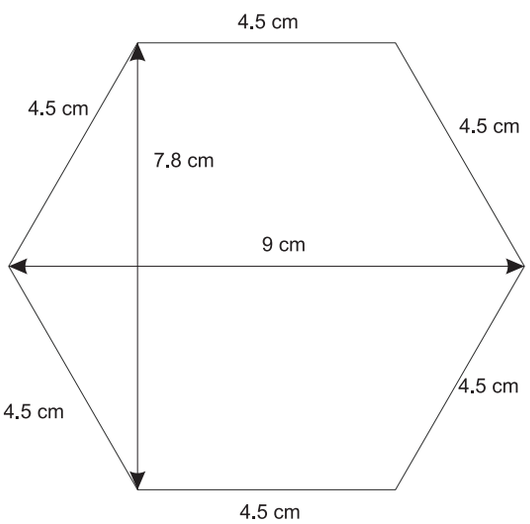
* 18 casillas hexagonales (Kosmos) o 6 piezas que se unen en un marco (Devir), que forman el mar, en las cuales hay:
  - o 4 puertos 3:1, que permiten cambiar tres recursos iguales por otro cualquiera.
  - o 5 puertos 2:1, uno por cada materia, que permiten cambiar dos recursos iguales al señalado en el puerto por otro cualquiera.

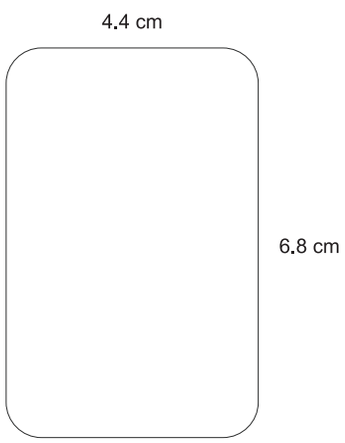
* 18 fichas con letras en una cara y los números del 2 al 6 y del 8 al 12 en la otra (A-5, B-2, C-6, D-3, E-8, F-10, G-9, H-12, I-11, J-4, K-8, L-10, M-9, N-4, O-5, P-6, Q-3, R-11).
* 2 dados de 6 caras.
* 95 cartas de recurso (19 de cada tipo: madera, ovejas, trigo, ladrillo y piedra)
* 25 cartas de desarrollo (14 Caballeros, 2 Monopolio, 2 Construcción de calle, 2 Invención, 5 Punto de victoria).
* 24 piezas (15 carreteras, 5 poblados y 4 ciudades) para cada uno de los 4 jugadores.
* 1 ficha de ladrón (puede ser un peon negro de ajedrez)
* 4 cartas de ayuda
* 1 carta de Carretera comercial más larga
* 1 carta de Gran ejército de caballería

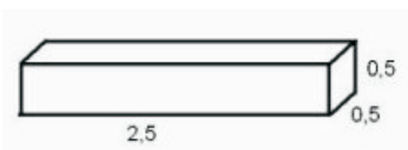
Espero q sea útil y que disfruten el juego.

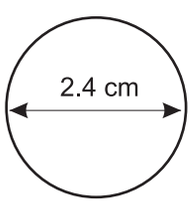
Recopilado y Remaqueteado por Henry Vivas - Oberon / hevy_75@hotmail.com

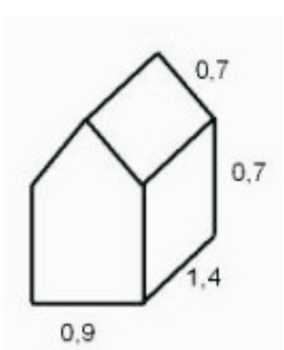
Medidas

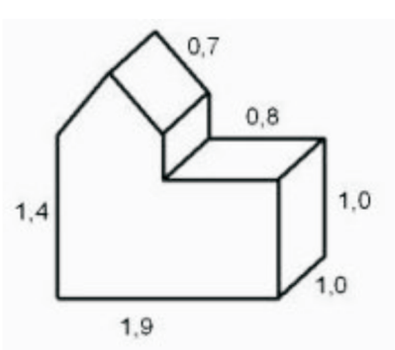


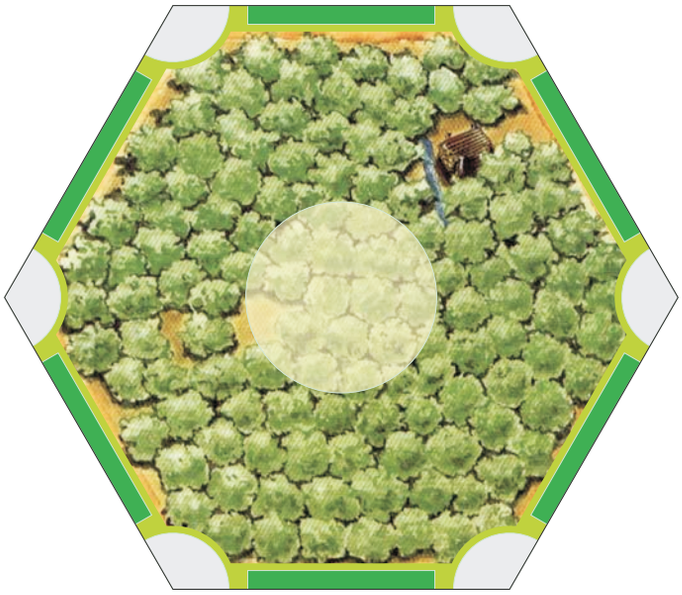
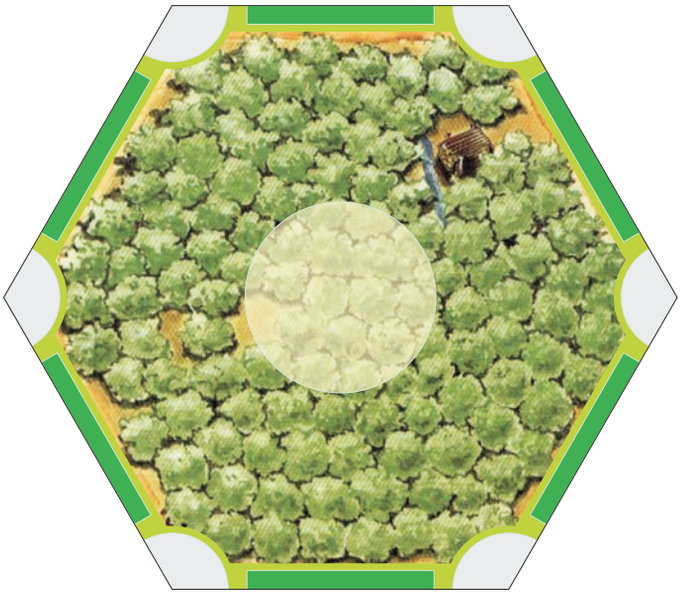
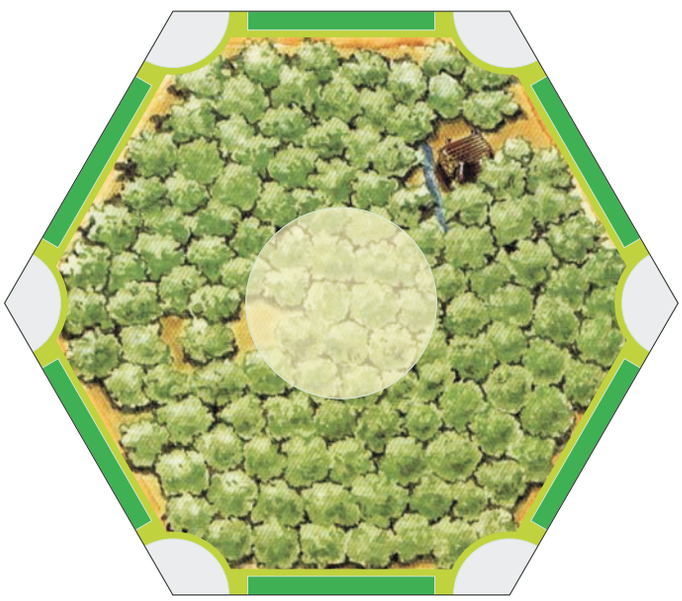
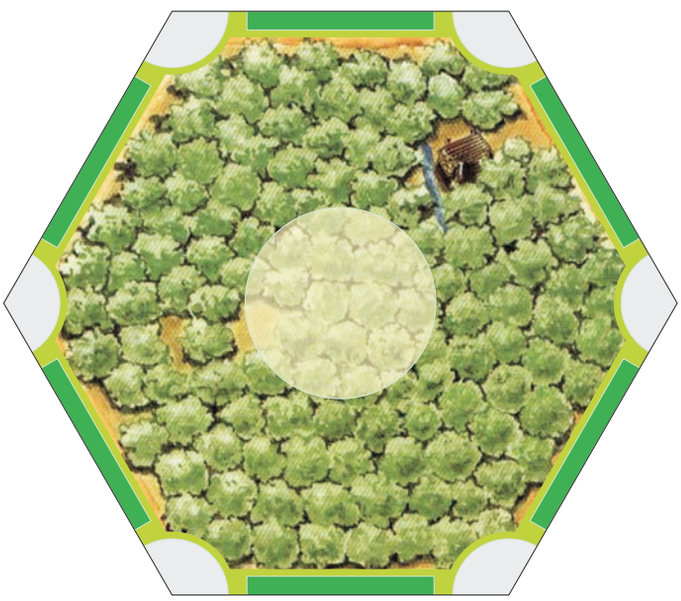
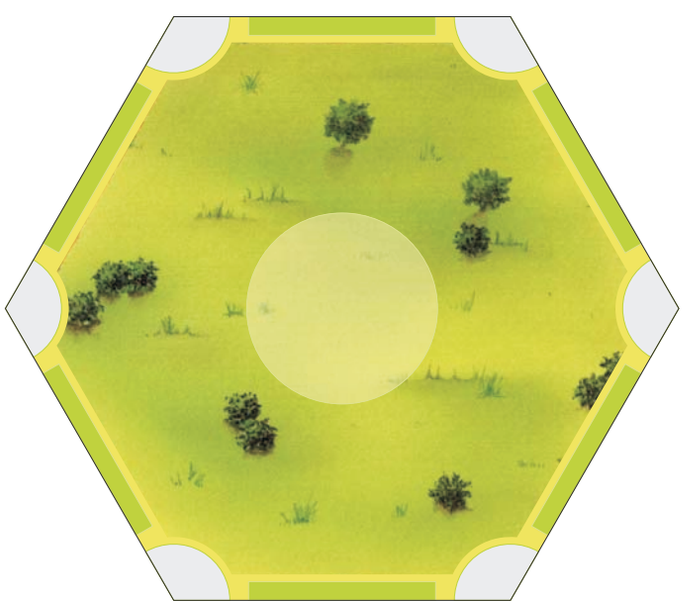
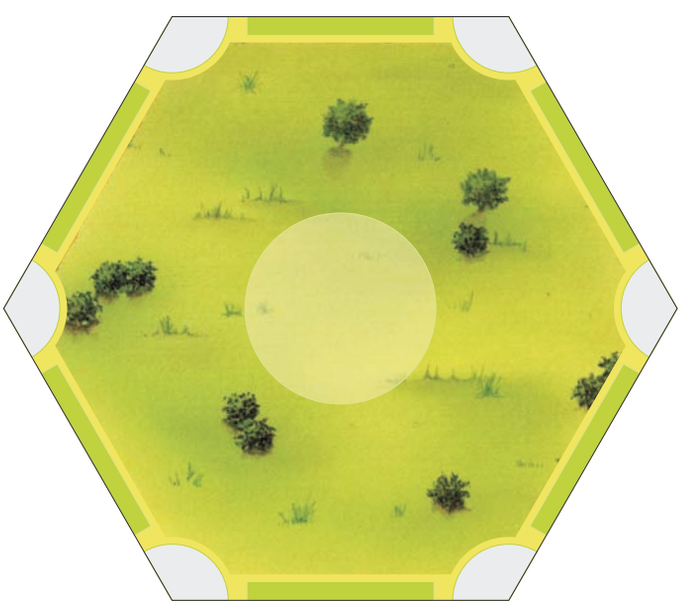


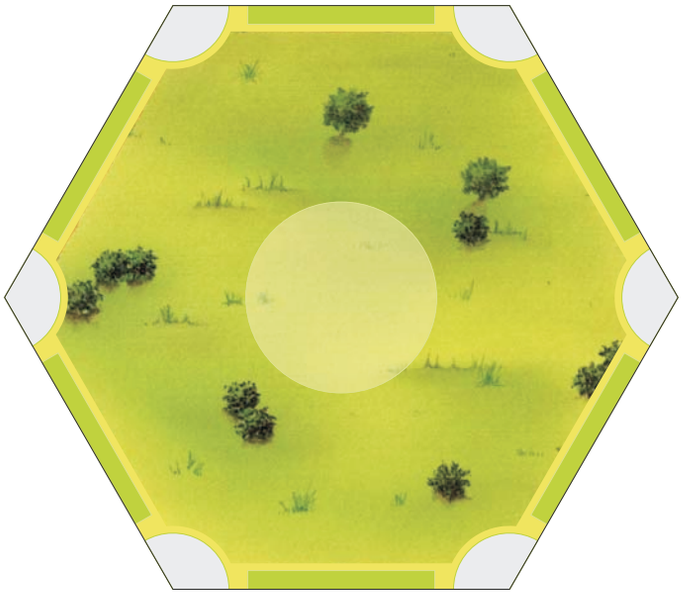


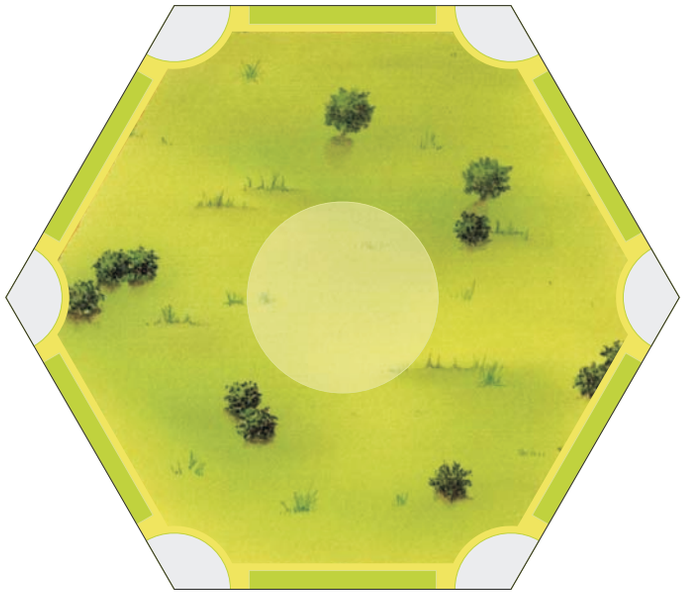














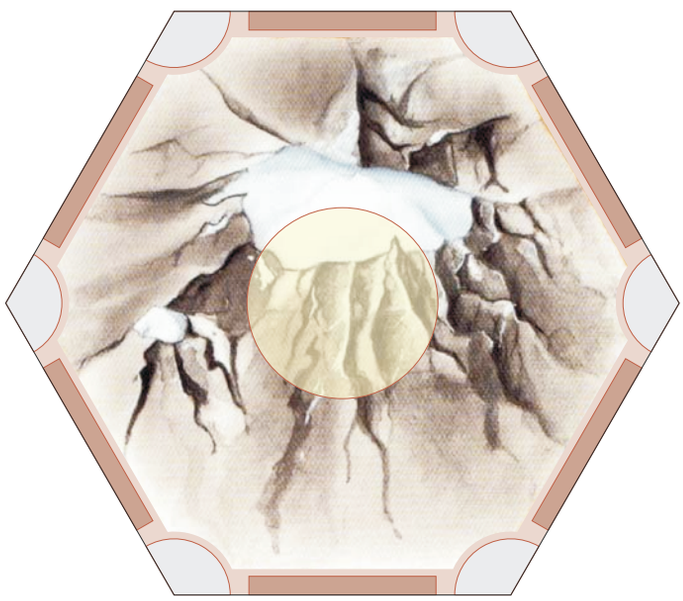


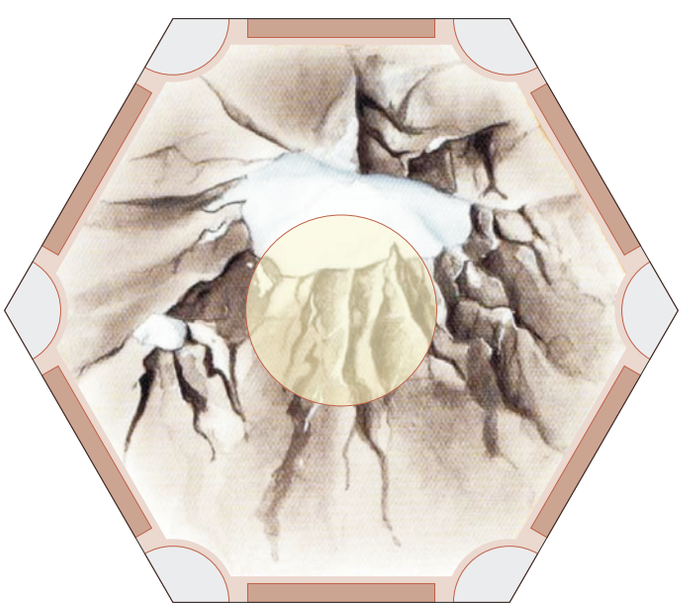


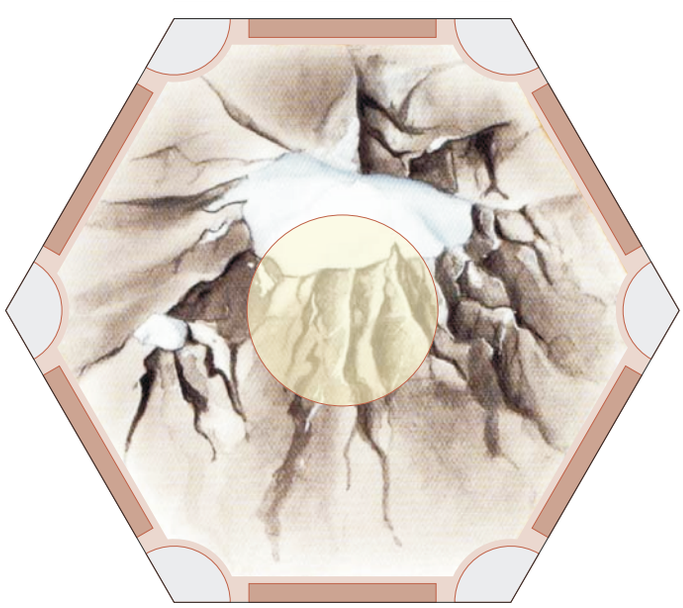


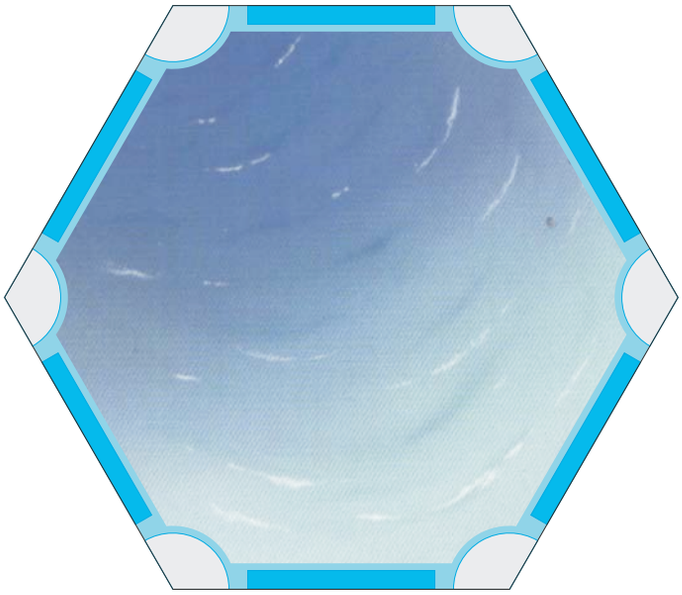
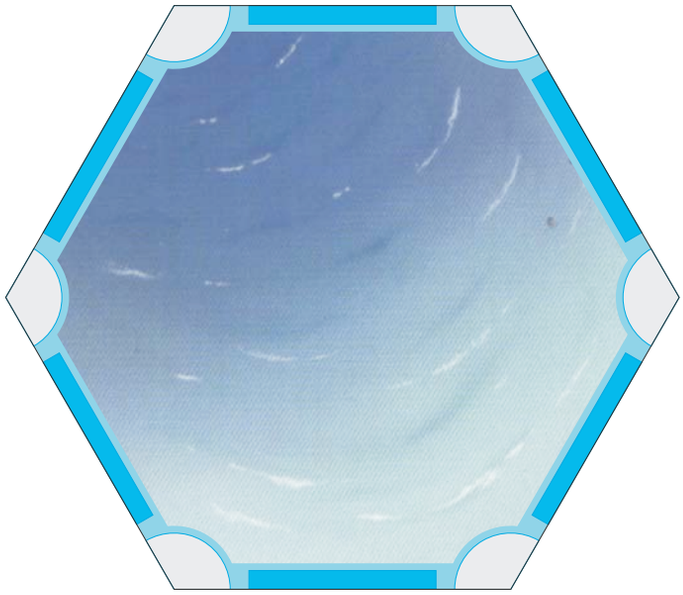
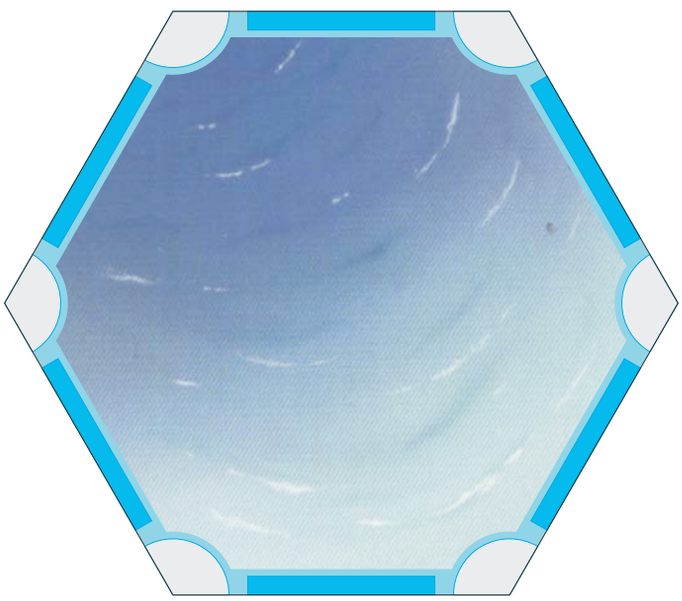
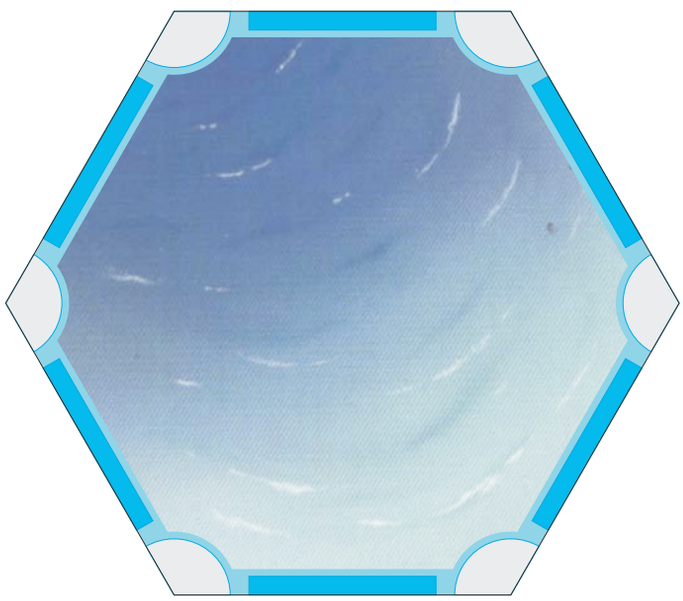
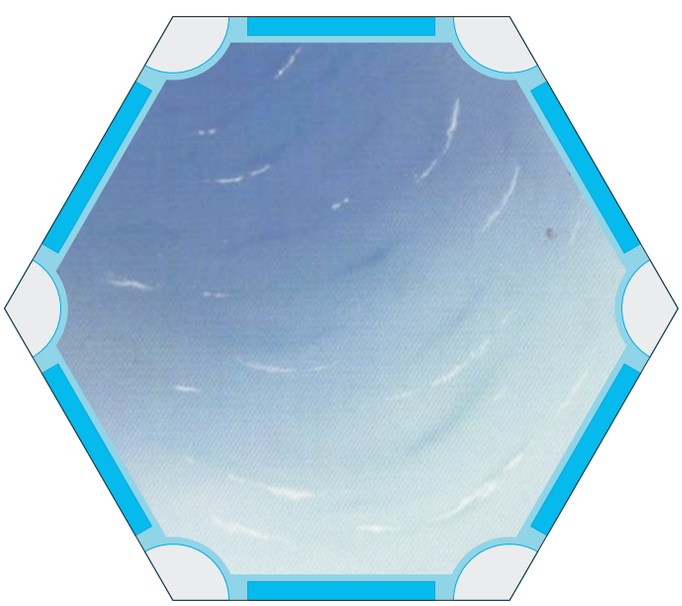
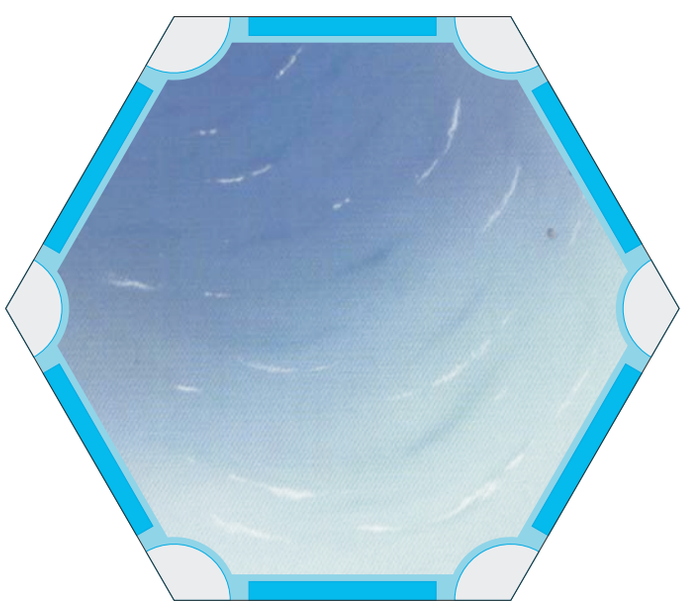


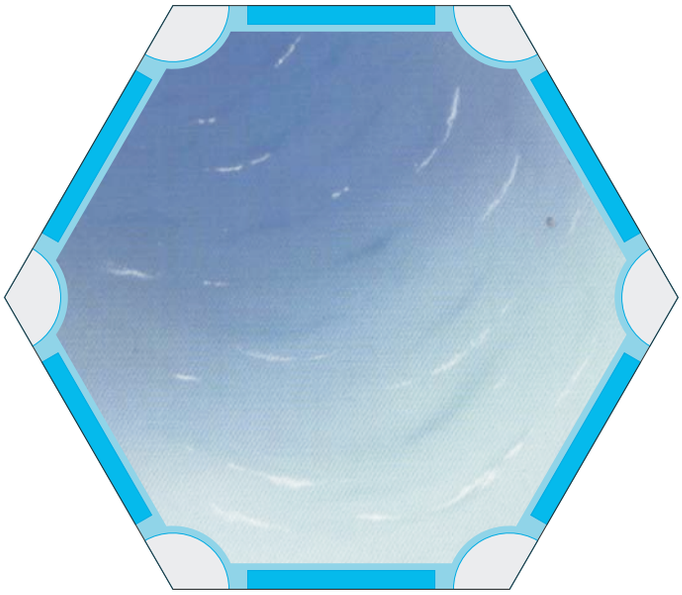


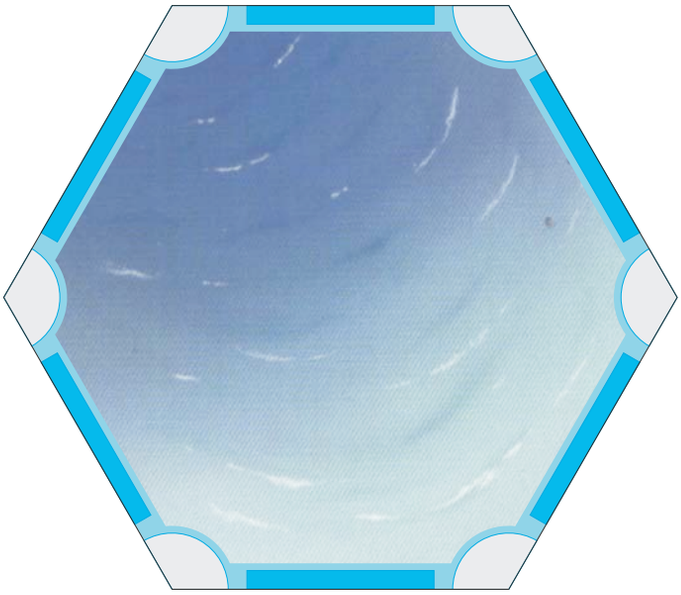


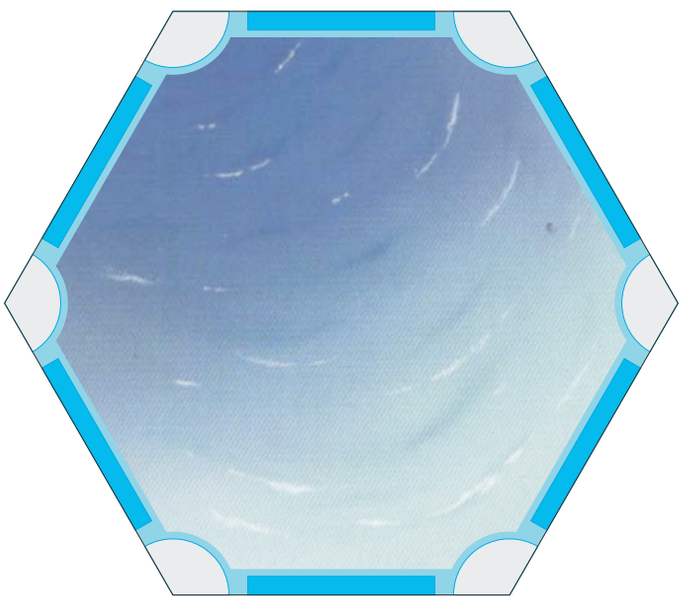








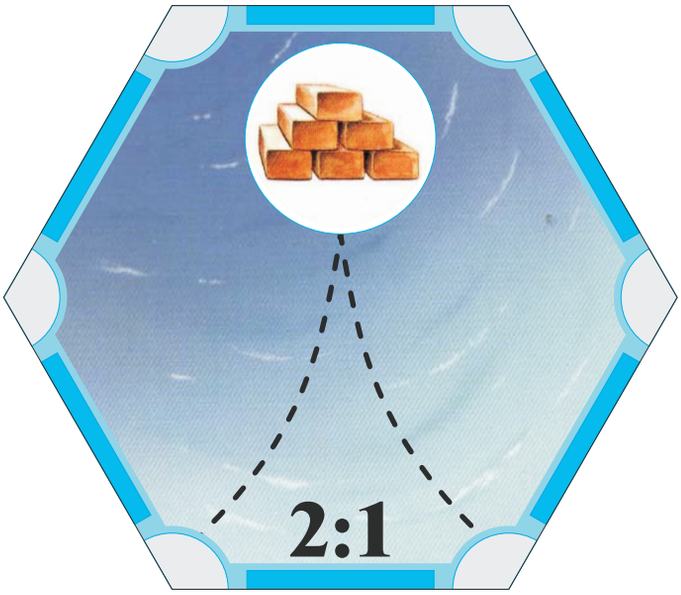


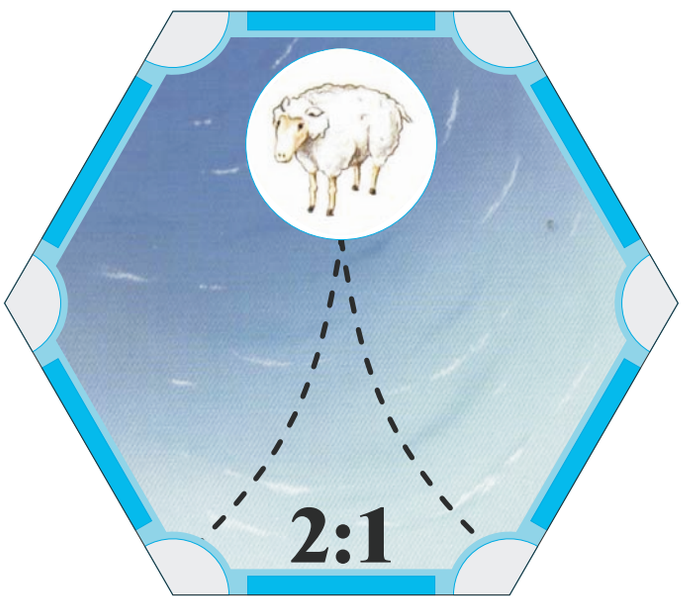

?
3:1

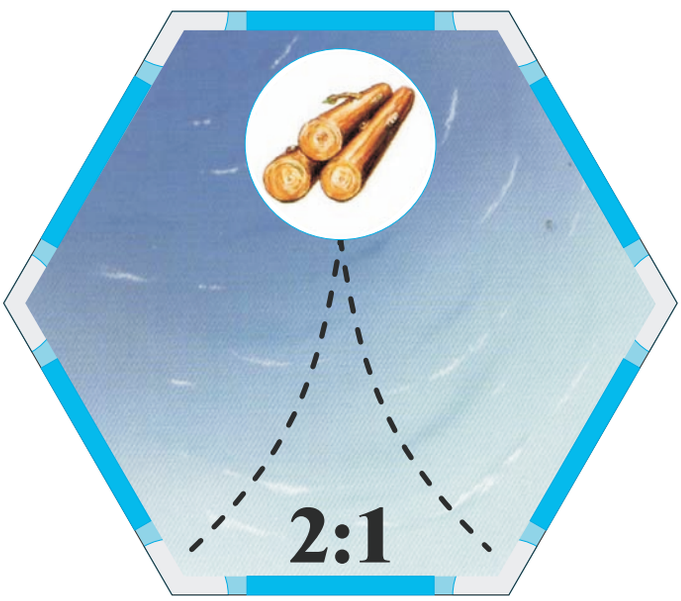

?
3:1


?
3:1


2:1


2:1


2:1


2:1


2:1


?
3:1

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero



Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero

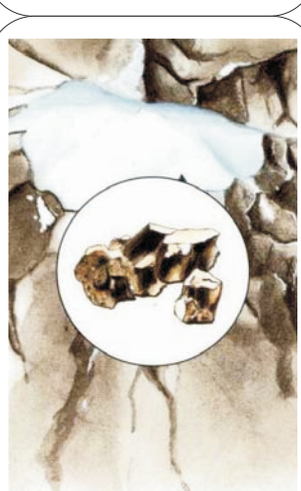


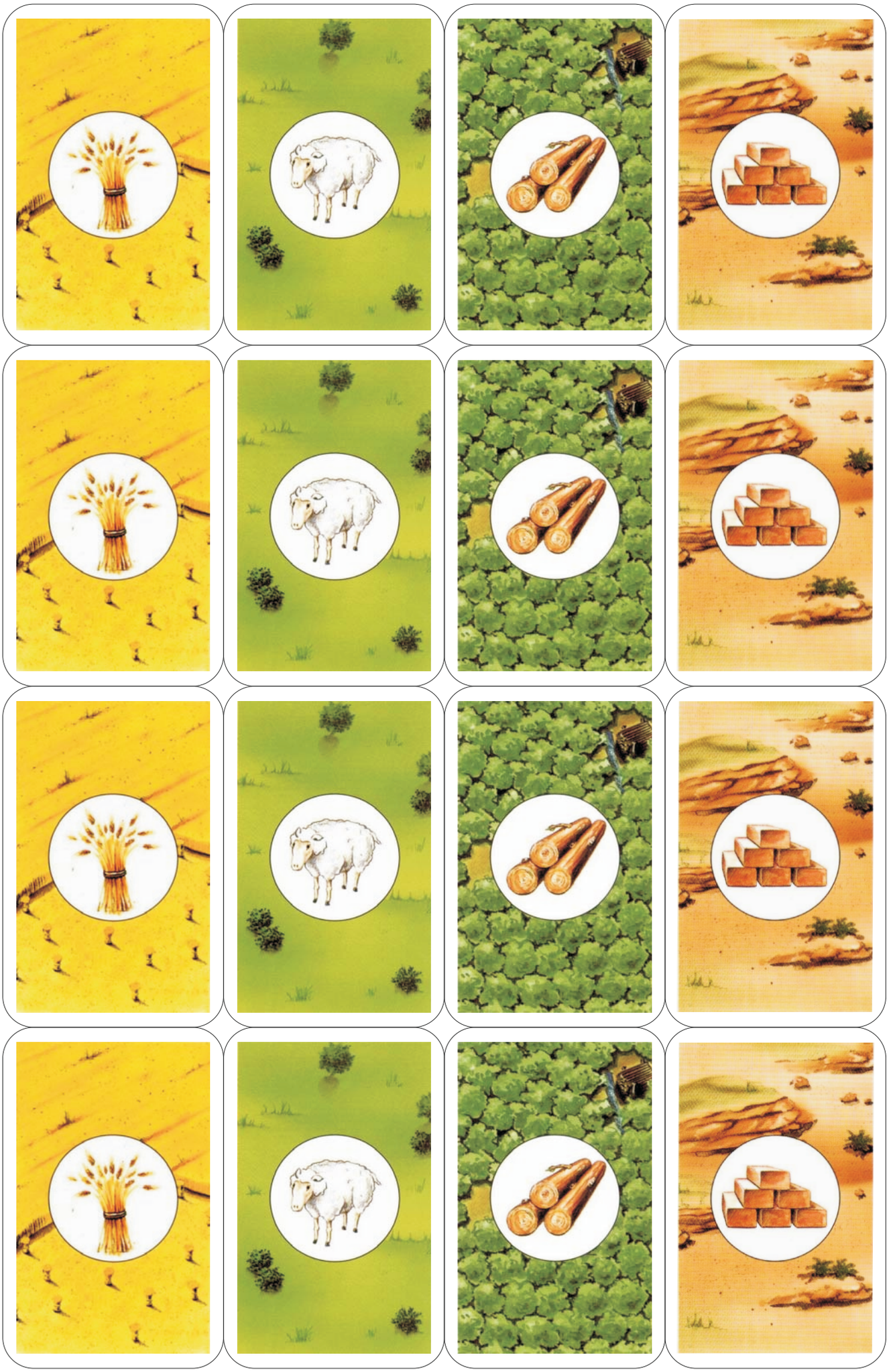
Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.

Caballero

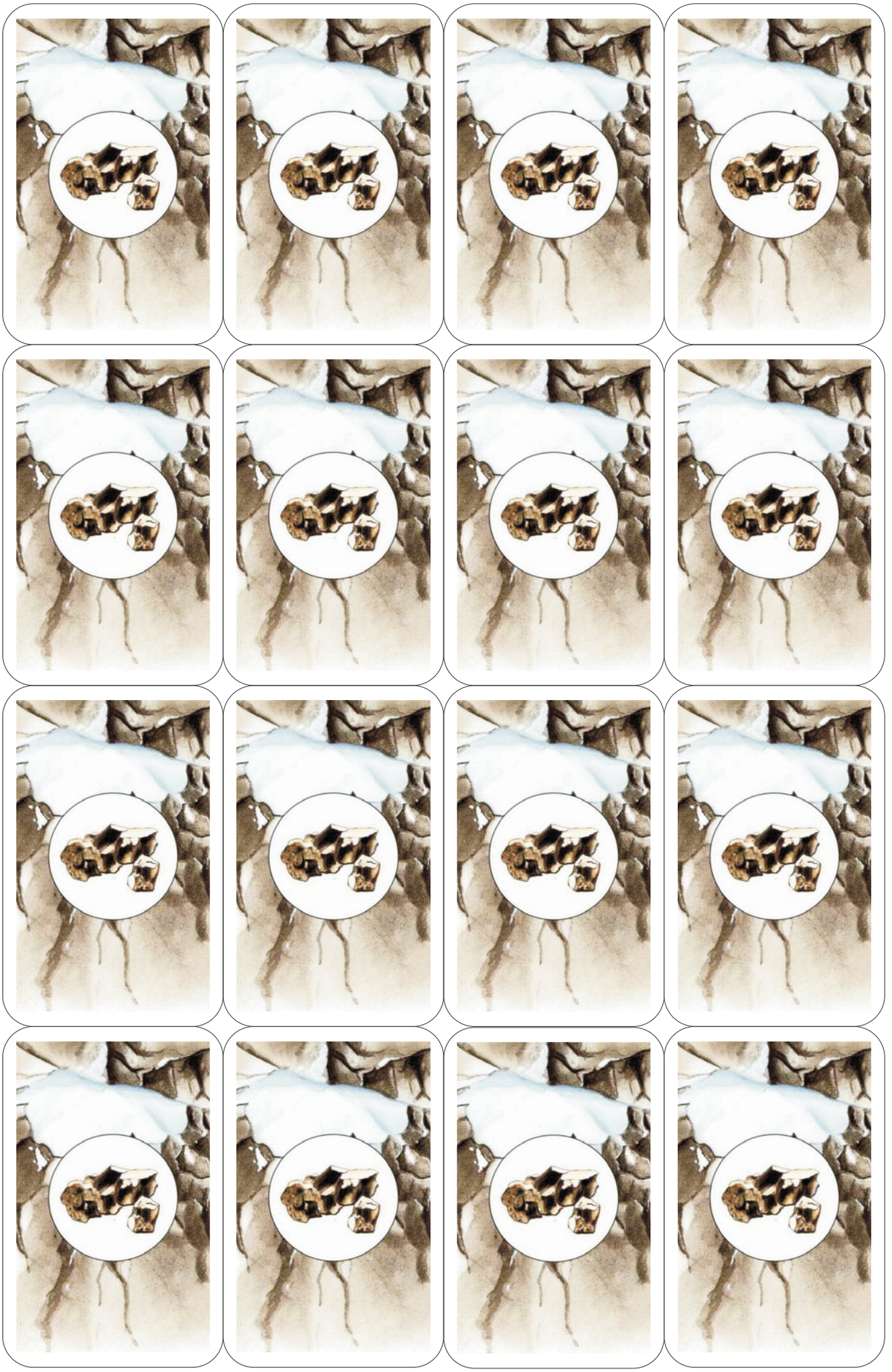


Cuando juegue esta carta, puede mover al ladrón y quitar una carta de materia prima a uno de los jugadores alcanzados.





IMPRIMIR 5 COPIAS Y SOBRA UNA CARTA DE CADA TIPO



Costos de construcción

Calle — **0 Ptos.**

(Gran carretera comercial 2P.)

Poblado — **1 Pto.**

Ciudad — **2 Ptos.**

Desarrollo — **? Ptos.**

(Gran ejército de caballería 2P.)

Costos de construcción

Calle — **0 Ptos.**

(Gran carretera comercial 2P.)

Poblado — **1 Pto.**

Ciudad — **2 Ptos.**

Desarrollo — **? Ptos.**

(Gran ejército de caballería 2P.)





Gran carretera comercial

2 Ptos.



El jugador que primero consiga cinco calles seguidas obtiene esta carta.

Cuando otro jugador construye una carretera más larga, esta carta debe serle entregada inmediatamente.

Gran ejército de caballería

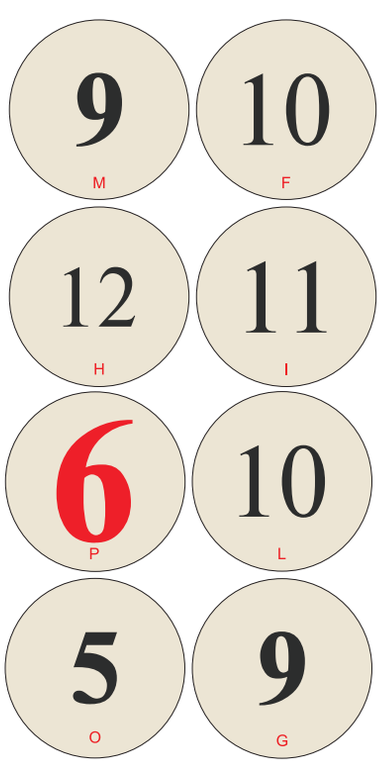
2 Ptos.



El primero que tenga delante de él y a la vista tres cartas de "caballero", recibe esta carta.



En cuanto otro jugador tenga más cartas de "caballero" a la vista, recibe esta carta inmediatamente.



Catedral



1

punto de victoria

Progreso



Invención

Cuando juegue esta carta, recibe dos cartas de materia prima a su elección.

Progreso



Monopolio

Cuando juegue esta carta, escoge una materia prima y todos los jugadores tienen que entregarle todas las cartas que tengan de esta materia prima.

Progreso



Construcción de camino

Cuando juegue esta carta, puede construir gratuitamente dos caminos.

Biblioteca



1

punto de victoria

Progreso



Invención

Cuando juegue esta carta, recibe dos cartas de materia prima a su elección.

Progreso



Monopolio

Cuando juegue esta carta, escoge una materia prima y todos los jugadores tienen que entregarle todas las cartas que tengan de esta materia prima.

Progreso



Construcción de camino

Cuando juegue esta carta, puede construir gratuitamente dos caminos.

Universidad



1

punto de victoria

Plaza



1

punto de victoria



Parlamento



1

punto de victoria

4 N	11 R	5 A	2 B	6 C
8 E	3 Q	3 D	4 J	8 K