

OS PESCADORES DE CATAN

THE FISHERMEN OF CATAN

Preparação

- O jogo básico é preparado como usual.
- As peças de peixes são misturadas e colocadas ao lado do recurso de cabeça para baixo.
- A área de pescando é colocada em um canto livre entre dois portos.

Material do Jogo



11 x um peixe



10 x dois peixes



8 x três peixes



1 x bota velha



6 áreas de pescando com um numero referente ao valor do dado 4, 5, 6, 8, 9 e 10



As Regras

O jogo é jogado pelas regras da versão básica. Os seguintes aspectos adicionais aplicam-se:

Cada área de pescando possui três cruzamentos na costa com a indicação de peixe. Quando um jogador funda uma aldeia em um cruzamento em uma área de pescando, ele pode pegar uma peça de peixe cada vez que o número nos dados iguala ao número indicado na área de pescando. Os jogadores que recebem um peixe e põem a sua frente, de cabeça para baixo.

Se alguém possuir uma cidade em uma área de pescando, ele recebe duas peças de peixes quando os dados mostram o número da área de pescando.

Se um jogador construir sua segunda aldeia na fase de fundação em um cruzamento de uma área de peixe, ele recebe também uma peça de peixe adicionalmente aos recursos.

As peças de peixes indicam um, dois ou três peixes. Durante seu turno, um jogador pode usar as peças de peixes para obter uma vantagem. Quanto mais peixes são mostrados nas peças, maior a vantagem:

2 peixes:	O jogador pode mover o Ladrão de volta ao deserto (Ele não pode retirar um recurso de um outro jogador que possua uma aldeia/cidade no deserto).
3 peixes:	O jogador pode retirar um recurso de um outro jogador.
4 peixes:	O jogador pode retirar um recurso qualquer do banco.
5 peixes:	O jogador pode construir uma rua imediatamente.
7 peixes:	O jogador recebe uma carta de desenvolvimento grátis.

Se um jogador usar mais peixes do que os custos da vantagem, os peixes restantes se perdem. As peças de peixes não podem ser trocadas.

As peças de peixes não contam como cartas de recurso e conseqüentemente não são incluídos quando os dados mostram "7".

O jogador que mover o Ladrão não deve retirar uma peça de peixe de um jogador atingido.

Alguns cruzamentos são de porto e de áreas de pescando. Jogadores que fundarem aldeias nestes cruzamentos têm ambas as vantagens.

Os jogadores que usarem peças de peixes colocam-nas abertamente ao lado do estoque fechado. Quando não houver mais peças de peixe fechadas no estoque, as peças abertas são giradas de cabeça para baixo e misturadas para formar o estoque novo.

Uma Bota velha: Os jogadores que retirarem esta peça têm que revelá-la imediatamente. O proprietário pode passá-la a qualquer outro jogador durante seu próprio turno contanto que o outro jogador possua o mesmo ou mais de pontos de vitória. Se possuir mais pontos que todos, tem que manter a Bota até que um outro jogador tenha pelo menos a mesma quantidade de pontos.

Os jogadores que possuem "a peça da Bota velha" necessitam de um ponto adicional de vitória para ganhar o jogo que significaria 11 pontos na versão básica.