

CATAN - REGRAS ADICIONAIS

Regra dos 15 recursos

Quando um descarta 15 recursos quaisquer (qualquer combinação), ele recebe 1 ponto de vitória.

15 ovelhas - Sacrifício do cordeiro

Sacrifique 15 ovelhas. Você pode destruir uma casa (ou reduzir uma cidade a casa) assim como uma estrada de um jogador. Elas não precisam estar conectadas. Se esta ação desfizer a estrada mais longa, a carta deve ser entregue aonde for apropriada.

15 trigos - Inverso rigoroso

Descarte 15 cartas de trigo e declare o Inverno. Pelo próximo turno, todos os recursos que seriam recebidos passam para você. Ninguém mais poderá receber recursos ou construir. O ladrão retorna para o deserto e não rouba recursos. Nada acontece com um 7 lançado no dado.

15 madeiras - Construção de frota

Descarte 15 cartas e declare construção de frotas. Todos os seus portos se tornam 2:1. Se você não tem um porto sua razão de troca marítima se torna 3:1. Quando você construir em um porto sua razão de troca passará a ser 2:1.

15 tijolos - O bloqueio do Senhor do Crime

Descarte 15 tijolos. Um muro é construído em volta dos portos de todos os outros jogadores. Todas as trocas marítimas, exceto a sua, não ocorrem mais e a taxa criminal aumenta. O ladrão agora se move num 6, 7 e 8. Quando for 6 ou 8, você move o ladrão e coleta o recurso, independentemente de quem rolou. Todos que tiverem mais de 6 recursos perdem metade de suas cartas. Você não perde cartas quando o ladrão se move. Isto durará por 5 turnos.

15 ouros - Deus do Trovão

Descarte 15 ouros e forje o Mjölnir, usando-o para dominar o continente de Catan. Você pode mover até 3 tiles de lugar (o tile mais o número em cima dele) ou 3 números dos tiles, mas não ambos. O ladrão não se move.

Regra da dobragem (dados com o mesmo número rolados simultaneamente)

Quando números iguais são rolados nos dados, o jogador executa sua jogada normalmente mas tem a chance de rerolar os dados e jogar de novo. Se isso acontecer 2 vezes (na verdade você pode ajustar esta quantidade a seu gosto, considerando inclusive a primeira ocorrência) seguidas ocorre um desastre e as Regras de Desastre (abaixo) se aplicam.

Desastre

Se ambos os dados rolarem 1:	Incêndio	ninguém poderá coletar madeira por 1 turno.
Se ambos os dados rolarem 2:	Deslizamento de terra	ninguém poderá coletar tijolo ou ouro por 1 turno.
Se ambos os dados rolarem 3:	fome	todos os jogadores perdem as cartas de ovelha e trigo.
Se ambos os dados rolarem 4:	chegada dos piratas	todos os jogadores com construção costeira (casa ou Cidade) perdem metade dos seus recursos. Para cada construção adicional, perca metade do que sobrou. Arredonde da
Se ambos os dados rolarem 5:	Tempestade de areia	Todas as construções (casas e cidades) e estradas adjacentes ao deserto são destruídas.
Se ambos os dados rolarem 6:	revolução comunista	Todas as cartas de recurso são entregues ao jogador que rolou os dados com a face para baixo. Ele mistura as cartas e vai entregando uma a uma aos outros jogadores em sentido horário até não restarem mais cartas.