

CATAN

CENÁRIOS

AJUDANTES DE CATAN

Um cenário para 3-6 jogadores

Tradução: Jonathan Caye

A HISTÓRIA

Venha conhecer as pessoas mais influentes e úteis de Catan. Eles estão oferecendo suas habilidade e experiência para ajuda-la em seus planos de construção. Essa pequena expansão é compatível com "*Colonizadores de Catan*" e "*Os navegadores*".

REGRAS DO CENÁRIO

Com exceção das regras descritas aqui, utilize as regras originais do jogo.

NOVOS COMPONENTES

Você precisará de todos os componentes inclusos no "*Colonizadores de Catan*". **Os Ajudantes de Catan** contam com os seguintes componentes:

- 10 cartas de ajudantes com dois lados
- 1 folha de regras (Esta folha)

PREPARAÇÃO

Prepare o tabuleiro de ***Colonizadores de Catan*** normalmente.

Cada carta contém um ajudante. A carta tem uma face "A" e uma face "B". Algumas cartas também têm um número.

Faça uma pilha com as cartas, deixando a face "A" para cima. A carta do topo será a A1; as demais cartas seguem uma ordem numérica (A1, A2, A3, A4, A5 e A6).

Coloque as cartas restantes (as que não contem número) ao lado do tabuleiro de maneira que todas fiquem visíveis.

NOTA: Os ajudantes sempre devem ficar expostos com a face **A** para cima.

Pegando seu primeiro ajudante

Quando um jogador constrói sua segunda aldeia na fase de fundação, ele recebe a carta do topo da pilha, colocando-a diante de si com a face "A" para cima.

Assim, o primeiro recebe a carta A1; o segundo, a A2; e assim por diante.

Quando todos dispuserem de uma carta, espalhe as demais cartas ao lado do tabuleiro (juntamente com as cartas sem número), com a face "A" para cima, de modo que todas fiquem perfeitamente visíveis.

USANDO AS CARTAS

Primeiramente é importante lembrar que você sempre terá 1 (e apenas 1) carta de ajudante diante de si durante todo o jogo – não mais, não menos.

Cada ajudante proporciona uma vantagem. Uma vez utilizada esta vantagem, o jogador tem duas opções:

- (i) **Trocar o ajudante:** Colocando-a junto com as demais cartas e pegar outra carta, deixando esta diante de si com a face "A" virada para cima para ser utilizada em um turno subsequente.
- (ii) **Manter o ajudante:** Virando-a, deixando com a face "B" virada para cima, para usá-la uma segunda vez (e nenhuma mais!) quando surgir à oportunidade em um turno subsequente.

Quando tiver usado a carta pela segunda vez, o jogador deverá colocá-la junto com as demais e pegar outra carta.

Proibições

- Não é possível utilizar a carta no mesmo turno em que foi recebida.
- Você nunca pode utilizar o ajudante mais de uma vez durante um turno.
- Quando jogando em 5-6 jogadores, não é possível usar a carta de ajudante durante a fase extraordinária de construção – nem para ajudar na construção, nem para compra cartas de desenvolvimento.

OS AJUNDANTES EM DETALHES

Aqui esta uma descrição completa das vantagens oferecidas por cada um dos ajudantes. As regras impressas aqui são as regras completas, os textos nas cartas são apenas resumos das regras.

O texto "Após usar:" no rodapé de cada carta é idêntico para todos os ajudantes. Sendo estes:

Lado "A": Após usar: Você pode virar a carta ou trocar por outra que estiver exposta ao lado do tabuleiro.

Lado "B": Após usar: Você deve trocar essa carta por outra exposta ao lado do tabuleiro.



Candemir – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Quando você comprar uma carta de desenvolvimento, você pode substituir 1 dos 3 recursos por 1 outro recurso a sua escolha (*por exemplo: ovelha, trigo e madeira*). Adicionalmente, quando pegar a carta de desenvolvimento, ao invés de pegar a primeira do monte, pegue as 3 primeira e escolha uma.

Devolva as outras 2 e embaralhe as cartas.



Noiva do ladrão – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Você pode usá-la antes ou depois do lançamento dos dados. Se o ladrão estiver em algum terreno você pode movê-lo para o deserto. Após movê-lo você recebe 1 recurso do estoque referente ao terreno onde o ladrão estava (*por exemplo, se o ladrão estava na colina, você recebe um tijolo*).

Nota 1: Essa vantagem não lhe dá o direito de pegar uma carta de recurso de jogadores com construções adjacentes ao deserto.

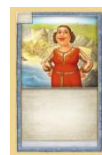
Nota 2: "Você pode usá-la antes ou depois do lançamento dos dados" significa que uma vez lançados os dados, você **não receberá** a carta referente ao terreno onde o ladrão estava.



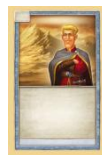
Jean – Durante seu turno, escolha um tipo de recurso. Você poderá trocar esse tipo de recurso na proporção de 2:1 quantas vezes forem possíveis (*por exemplo, se você escolher minério, pode trocar 2 minérios por outro recurso a sua escolha*).



Hildegard – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Depois do lançamento dos dados e distribuição das produções, escolha um jogador que tenha mais pontos de vitória no tabuleiro que você. Olhe as cartas de recursos que ele possui e pegue 1 a sua escolha.



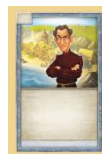
Marianne – Use esta vantagem **em qualquer** turno. Com exceção do "7", quando um lançamento de dados não produzir nenhum recurso para você, pegue do estoque 1 carta de recurso a sua escolha. Você precisa usar essa vantagem antes de qualquer outro ajudante ser usado por outros jogadores.



Siegfried – Use esta vantagem em todos os turnos. Quando sair um "7" no lançamento dos dados, você deve usar imediatamente um das vantagens:

- Se você tem mais de 7 cartas de recursos na mão, você não precisa descartar nenhuma.

- Se você tem 7 ou menos cartas de recursos na mão, você deve pegar 1 carta a sua escolha do estoque.

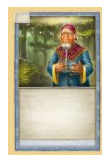


Vincent – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Você pode descartar uma carta de cavaleiro para reduzir seus custos de construção conforme abaixo:

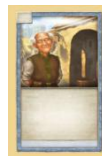
- Construir uma aldeia com 1 madeira e 1 tijolo

- Ou transformar uma aldeia em cidade por 2 minérios e 1 trigo.

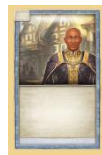
A carta de cavaleiro que você descartar pode ser uma que acabou de usar ou uma diretamente de sua mão.



William – Use esta vantagem apenas 1 vez em seu turno. Quando construir uma estrada você pode alterar os recursos necessários para isso. Invés de usar 1 madeira e 1 tijolo, você pode 1 delas por outro recurso a sua escolha (por exemplo, 1 madeira e 1 ovelha).



Louis – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Você pode remover 1 de suas estradas do tabuleiro e recolocá-la gratuitamente. Você apenas poderá mover quando o final da estrada não estiver conectado a nenhuma de suas peças (ignore peças de outros jogadores quando estiver verificando as conexões).



Nassir – Use esta vantagem apenas 1 vez durante seu turno. Primeiro informe o tipo de recurso (ovelha, por exemplo). Depois escolha 1 ou 2 oponentes. Esses jogadores deve dar-lhe 1 carta do recurso (se eles tiverem). Por fim, para cada carta de recurso que você receber, deverá entregar para o jogador outra carta de recurso a sua escolha.