

Catan

Regras para 2 jogadores

Configuração do tabuleiro

Um dos problemas de jogar com 2 jogadores é que sobrarão terreno. Se diminuir a quantidade de hexágonos, aumentará a concorrência por terreno e aproximará da experiência com 3 ou 4 jogadores.

* Transformar um de cada tipo de terreno (cinco hexágonos) em água, virando-os. Dos 19 hexágonos, 5 se tornam água e os outros 14, incluindo o deserto, continuam sendo terra.

Ex.: 1 montanha, 1 campo de trigo, 1 floresta, 1 pasto e 1 colina se tornarão água, bastando virá-los;



* Remover um de cada token numérico com os seguintes números: 3, 4, 10 e 11;

* Os tokens numéricos 2 e 12 serão colocados no mesmo hexágono;

* Os hexágonos de água e deserto não terão um token numérico;

* Remover portos de hexágonos de água que não estiverem próximos de hexágonos de terra;

* Troque de posição os tokens numéricos vermelhos (6 e 8) que estiverem próximos;

* Tenha 9 fichas de portos para troca do tipo 3:1

* Distribua fichas de portos uniformemente. Cada hexágono só pode ter uma única ficha de porto.



Uma das configurações de tabuleiro possíveis

Regras alteradas

* O Ladrão se torna Hobbin Hood:

Ao rolar 7 nos dados, se houver diferença de pontos de vitória entre os jogadores, o que tiver menos pontos sempre controlará o ladrão, independente de quem jogou os dados. Se estiver empatado, o ladrão age conforme a regra oficial.

* Construção de pontes:

Pontes podem ser construídas sobre hexágonos de água com comprimento máximo de 2 pontes seguidas.



O custo de uma ponte é de 1 pedra + 1 madeira.



* O Ladrão não aparece enquanto cada jogador não tiver 3 pontos de vitória.

* Não há comércio entre os jogadores (opcional).

* O número máximo de cartas na mão passa a ser 9 ao invés de 7.

* O jogo começa com 4 cartas ao invés de 3.