

CATAN

Game Solo

Versão Solo não oficial

Baseadas no jogo de Klaus Teuber / Versão Solo: Omar Khayam

1 Nota

- É importante conhecer as regras básicas do jogo. As principais modificações da **versão solo** estão grifadas nestas regras.

2 Montagem e preparação

- Para a versão solo, utilize apenas sua cor preferida (4 cidades, 5 aldeias e 15 estradas). As outras cores não serão utilizadas.
- Monte o tabuleiro de forma convencional, com suas respectivas fichas numeradas.
- Coloque a figura do ladrão no deserto.
- Comece com 2 aldeias e 2 estradas. Seu objetivo é alcançar **16 pontos de vitória** antes que as áreas produtivas do mapa se torsem desertos. (Veja isto mais adiante).
- Receba as cartas de uma destas aldeias (3 cartas, no máximo).
- Os outros componentes (tabela de custo de construção, cartas especiais maior estrada e maior exército, cartas de matérias-primas e cartas de desenvolvimento) serão usados normalmente.

3 Resumo do jogo

- A cada jogada, **lance os dois dados para determinar qual é a produção de matérias-primas da jogada**. (Se tirar 7, veja as regras mais adiante).
- Trocas poderão ser efetuadas com o banco na razão 4:1, como de costume. As trocas num porto continuam valendo (3:1 e a especial 2:1, com matérias-primas indicadas no tabuleiro).
- Cartas de desenvolvimento podem ser jogadas já abertas, para trocas imediatas.

4 No decorrer do jogo

- **Durante o jogo**, construa suas estradas, aldeias e cidades como de costume, seguindo sempre a regra de distância entre elas. Ao comprar uma carta de desenvolvimento do Cavaleiro, coloque o ladrão num terreno com aldeia ou cidade e **receba 1 item de produção**.
- 3 cartas de Cavaleiro te darão a carta de **2 pontos de vitória**.
- 5 ou mais estradas te darão a carta de **2 pontos de vitória**.

5 Ladrão e a escassez de produções (desertos)

Abaixo, seguem as novas regras:

- **Sempre que tirar 7 nos dados**, devolva metade de suas cartas de matérias-primas ao banco. Além disso, você deve **jogar os dados novamente e realizar uma destas ações (sem ganhar cartas de produção)**:

Regra 1 - Se tiver **aldeia ou cidade no terreno com este novo número sorteado**, mude o ladrão para um destes terrenos com aldeia ou cidade. Até que saia novamente 7 e o ladrão mude de lugar, **estes terrenos ficam bloqueados para produção**.

Regra 2 - Se este novo número sorteado **não corresponder a nenhum terreno com aldeia ou cidade**, mude o ladrão para o número sorteado e **vire o terreno**, mas deixe o número sobre ele. **Este terreno se torna improdutivo até o final do jogo**. Se este terreno já estava improdutivo (virado), coloque apenas o ladrão sobre ele.

Regra 3 - Se este número sorteado for **novamente 7**, e já que não existe um terreno com número 7, mude o ladrão para **qualquer terreno que ainda não foi virado**, mesmo que tenha aldeias e/ou cidades lá. Em seguida, **vire o terreno**, mas deixe o número sobre ele. **Este terreno se torna improdutivo até o final do jogo**. Se persistir sorteando novamente 7, mova o ladrão e vá sempre virando um novo terreno.

● **O ladrão deverá sempre ser mudado após cada 7 sorteado nos dados**. No sorteio para onde o ladrão vai, ele nunca poderá ficar no mesmo terreno onde já se encontra. **Exemplo**, o ladrão está no terreno de nº5 e lá tem uma aldeia. Você tira 7 nos dados e sorteia para onde vai o ladrão, tirando 5. Então coloque o ladrão no outro terreno de nº 5. Se você não tiver aldeia ou cidade lá, deverá virar este local, tornando-o improdutivo até o fim do jogo.

Outro exemplo, você tem os dois terrenos nº5 (com aldeias e cidades). Você tira 7 e sorteia para ver para onde o ladrão vai. Então tira 7 novamente. Coloque o ladrão em qualquer terreno e vire-o, mesmo que tenha aldeias e/ou cidades lá.

6 Final do jogo

- Se você conseguir juntar **16 Pontos de Vitória** antes que suas produções parem de funcionar devido a escassez provocada pelas ações do ladrão (sorteio do número 7), **então você ganhou a partida**.

Perceba que, sempre que você tirar o número 7, você correrá o risco de tornar as terras improdutivas. Por isso, corra contra o tempo, acumulando as cartas de Maior Estrada, Maior Cavalaria e as de desenvolvimento com 1 Ponto de Vitória.

1 Início de uma partida
(2 aldeias e 2 estradas)



2 Durante uma partida
(locais improdutivos)



3 Maior Estrada e Maior Cavalaria



4 Partida real finalizada (16 Pontos de Vitória)

