

# CATAN

## REGRAS

### O JOGO



Nestas regras encontrará toda a informação que necessita para jogar. Se durante o jogo surgirem dúvidas a respeito de alguma regra, consulta a palavra-chave correspondente (→) no Almanaque.

#### Montagem inicial para principiantes:

Recomendamos que para os primeiros jogos siga a montagem do tabuleiro representada na página 1. Em primeiro lugar coloca a moldura formada pelas 6 peças de mar. Em seguida, preenche o interior com os terrenos hexagonais e, sobre eles, coloca as fichas numeradas. Tenha a certeza de que os portos estão bem colocados.

#### Montagem inicial para jogadores avançados:

Depois de um ou dois jogos, já pode montar o tabuleiro aleatoriamente. Encontrarás toda a informação necessária para o fazer em Montagem aleatória da ilha (→).

### PREPARAÇÃO

#### Montagem inicial para principiantes

- Cada jogador recebe uma tabela de custos de construção e todas as figuras da sua cor: 5 aldeias (→), 4 cidades (→) e 15 estradas (→). Cada jogador coloca 2 estradas e 2 aldeias no tabuleiro do jogo conforme indicado na ilustração. Cada jogador coloca as suas peças restantes em frente a si. Se participam apenas 3 jogadores, retiram-se do jogo todas as peças de cor vermelha.
- As cartas especiais “Maior Estrada Comercial” (→) e “Maior Exército de Cavalaria” (→), bem como os 2 dados, são colocados ao lado do tabuleiro de jogo.



- As cartas de Matéria-prima são separadas por tipo de matéria-prima e colocadas, de face para cima, nos compartimentos dos suportes de cartas. Os suportes de cartas ficam junto ao tabuleiro de jogo.



- As cartas de Desenvolvimento (→) são embaralhadas e colocadas de face para baixo no compartimento livre de um dos suportes de cartas.



- Por último, cada jogador recebe as suas primeiras cartas de matéria-prima, pela sua aldeia assinalada com uma letra (v. pág. 1): por cada terreno hexagonal a que essa aldeia seja adjacente, o jogador recebe da reserva uma carta da matéria-prima correspondente. **Exemplo:** o jogador azul recebe pela sua aldeia uma carta de madeira, uma de minério e uma de argila e o jogador laranja recebe 1 minério e 2 cereais.
- Os jogadores devem manter as cartas de matéria-prima ocultas na sua mão durante todo o decorrer do jogo.

### RESUMO DO JOGO

O jogador mais velho inicia o jogo. O turno de um jogador divide-se nas fases seguintes, sempre na ordem indicada:

1. Lançar os dados para determinar qual a produção de matérias-primas do turno (o resultado aplica-se a todos os jogadores).
2. Pode realizar trocas comerciais comércio (→): trocar matérias-primas com o banco ou com os outros jogadores.
3. Pode construir (→): estradas (→), aldeias (→), cidades (→) e comprar cartas de desenvolvimento (→).

Para além disso, em qualquer altura do seu turno (inclusivamente antes de lançar os dados) pode jogar uma das suas cartas de desenvolvimento (→). De seguida, o turno passa para o jogador seguinte, à esquerda, que começa de novo na fase 1.

### DECORRER DO JOGO

#### 1. Produção de matérias-primas

O jogador inicia o seu turno lançando ambos os dados: a soma dos resultados indica quais os terrenos que irão produzir matérias-primas.

- Cada jogador que possua uma aldeia adjacente a um terreno no qual exista uma ficha numerada com o resultado total dos dados, recebe por essa aldeia, uma carta de matéria-prima do tipo produzido por esse terreno. Se um jogador tem 2 ou 3 aldeias adjacentes a um mesmo terreno cujo número tenha saído nos dados, obtém uma carta de matéria-prima por cada aldeia. Se um jogador tem uma cidade adjacente a um terreno que tenha saído nos dados, recebe por essa cidade 2 cartas da matéria-prima correspondente.

**Exemplo:** se sai um “8” nos dados, o jogador vermelho recebe 2 minérios pelas suas duas aldeias. O jogador branco recebe 1 minério. Se tivesse saído um “10”, o jogador branco teria recebido 1 lã. E, se nesse terreno (com o “10”) a aldeia branca fosse uma cidade, o jogador branco teria recebido 2 lãs.



## 2. Comércio

O jogador pode agora realizar trocas comerciais, a fim de obter as cartas de matéria-prima de que necessita. Existem dois tipos de comércio:

### a) **Comércio Interno (comércio com os outros jogadores) (→):**

O jogador pode trocar cartas de matéria-prima com todos os jogadores. Pode propor trocas e fazer ofertas em função das matérias-primas de que necessita. Também pode analisar propostas dos restantes jogadores e oferecer em troca alguma das cartas de matéria-prima que possua.

**Importante:** os outros jogadores apenas podem realizar trocas comerciais com o jogador cujo turno decorre. Os restantes jogadores não podem realizar trocas comerciais entre si.

### b) **Comércio Marítimo (comércio com o banco) (→):**

No seu turno, o jogador pode também realizar trocas comerciais sem ter de o fazer com outro jogador.

- Pode sempre trocar 4:1, devolvendo 4 cartas de matéria-prima iguais à pilha correspondente na reserva e recolhendo em troca uma carta de matéria-prima à sua escolha.
- Se tiver construído uma aldeia num porto (→), pode realizar trocas comerciais mais vantajosas: num porto 3:1 trocam-se 3 cartas de matéria-prima iguais por uma carta de matéria-prima à escolha e num porto especial trocam-se 2 cartas da matéria-prima indicada no porto por uma carta de matéria-prima à escolha.



Comércio marítimo 4:1 sem porto



Comércio marítimo 3:1 em porto 3:1



Comércio marítimo 2:1 em porto especial de madeira

## 3. Construir

Por último, o jogador pode construir para aumentar as suas possibilidades de obtenção de matérias-primas e os seus pontos de vitória (→).

- Para construir, o jogador tem de pagar uma combinação específica de cartas de matéria-prima (ver a carta de custos de construção); em seguida, o jogador retira da sua reserva as estradas, aldeias ou cidades correspondentes e coloca-as no tabuleiro de jogo. As cartas de matéria-prima gastas são devolvidas às pilhas correspondentes nos suportes de cartas.

### a) **Estrada (→):** é necessário: argila + madeira



- As estradas são construídas sobre os caminhos. Sobre cada caminho (→) apenas pode ser construída 1 estrada.

- Uma estrada só pode ser colocada adjacente a uma encruzilhada que seja, por sua vez, adjacente a uma estrada do jogador que a constrói e onde não exista uma aldeia ou cidade de outro jogador.

O jogador Laranja pode construir uma nova estrada nos caminhos marcados a azul, contudo, não pode construir no caminho marcado a vermelho.



- Assim que um jogador construa uma estrada constituída por, pelo menos, 5 estradas consecutivas (excluindo as bifurcações) e que não esteja interrompida por uma aldeia ou cidade de outro jogador, obtém de imediato a carta especial Maior Estrada Comercial (→). Porém, se outro jogador conseguir construir uma estrada maior do que a do possuidor da carta especial, recebe de imediato a dita carta. A carta da Maior Estrada Comercial vale **2 pontos de vitória**.



Maior Estrada Comercial



O jogador vermelho tem uma estrada composta por 6 estradas consecutivas (a bifurcação não conta), o que lhe dá a Maior Estrada Comercial. As 7 estradas do jogador laranja estão separadas pela aldeia vermelha em duas estradas: uma de duas estradas consecutivas e outra de cinco estradas consecutivas.

### b) **Aldeia (→):** é necessário: argila+ madeira+ lã+ cereais



- A aldeia tem de ser construída numa encruzilhada onde, pelo menos, chegue uma das tuas próprias estradas. Deve ter-se em conta a regra da distância.

- **Regra da distância:** só se pode construir uma aldeia numa encruzilhada (→) quando as três encruzilhadas adjacentes NÃO estejam ocupadas por outras aldeias (ou cidades independentemente do jogador a que pertençam).



O jogador laranja pode construir uma aldeia na encruzilhada marcada a azul, mas a regra da distância impede-o de construir nas encruzilhadas marcadas a vermelho.

- Por cada aldeia construída, o seu proprietário obtém matérias-primas dos terrenos adjacentes: por cada vez que saia o número do terreno nos dados, obterá 1 carta da matéria-prima correspondente.
- Cada aldeia vale **1 ponto de vitória**.

c) **Cidade (→):** é necessário: 3 minérios + 2 cereais  
*Uma nova cidade apenas pode ser construída através da ampliação de uma aldeia já existente!*

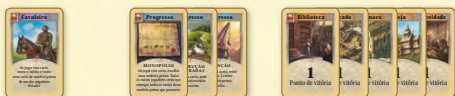


- Se um jogador amplia uma aldeia para cidade, retira a peça de aldeia do tabuleiro, devolve-a à sua reserva e substitui-a por uma cidade.
- Por cada cidade construída, o jogador poderá obter o dobro das matérias-primas dos terrenos adjacentes: por cada vez que saia o número do terreno nos dados, obterá 2 cartas da matéria-prima correspondente.
- Cada cidade vale **2 pontos de vitória**.

d) **Comprar uma carta de desenvolvimento (→):** é necessário: minério + lã + cereais



- Ao comprar uma carta de desenvolvimento, o jogador retira sempre a carta do topo do monte.
- Existem três tipos de cartas de desenvolvimento, cada um com um efeito diferente:



Cavaleiro (→); Progresso (→); Pontos de Vitória (→).

- As cartas de desenvolvimento compradas devem ser mantidas em segredo até à sua utilização.

#### 4. Casos especiais

a) **Saiu o 7: o ladrão entra em cena (→)**

- Se ao lançar os dados o jogador cujo turno decorre obtém um “7”, nenhum jogador recebe matérias-primas nesse turno.
- Todos os jogadores que possuam mais de 7 cartas de matéria-prima têm de escolher metade delas e devolvê-las às pilhas correspondentes. Se um jogador possui uma quantidade ímpar de cartas, deve arredondar para baixo (por exemplo, se um jogador tem 9 cartas, deve devolver 4).
- Em seguida, o jogador é obrigado a mover o ladrão (→):
  1. O jogador tem de mover o ladrão para outro terreno hexagonal.
  2. Em seguida, pode roubar uma carta de matéria-prima a um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente a esse terreno. O jogador “roubado” mantém as cartas de face para baixo, para que o ladrão não saiba que carta vai roubar. Se existem mais jogadores com cidades ou aldeias adjacentes a esse terreno, o ladrão poderá escolher qual o jogador a quem rouba a carta.

3. Em seguida, o jogador continua o seu turno, passando à fase de comércio.

**Importante:** se ao lançar os dados sai o número do terreno em que se encontra o ladrão, os proprietários das aldeias e cidades adjacentes **NÃO** recebem **NENHUMA** carta de matéria-prima.

b) **Jogar uma carta de Desenvolvimento (→)**

O jogador pode jogar uma carta de desenvolvimento a qualquer momento do seu turno, inclusivamente antes de lançar os dados. **NÃO** pode jogar uma carta de desenvolvimento no mesmo turno em que a adquiriu.



**Cartas de Cavaleiro (→):**

- Quem jogar uma carta de cavaleiro, move o ladrão. (Ver pontos 1 e 2 atrás)
- As cartas de cavaleiro que já tenham sido jogadas permanecem à frente do respetivo jogador, de face para cima.
- O primeiro jogador a conseguir ter três cartas de cavaleiro reveladas à sua frente, obtém a carta especial Maior Exército de Cavalaria, que vale **2 pontos de vitória**.
- Se outro jogador conseguir ter à vista mais cartas de cavaleiro do que o atual possuidor da carta especial Maior Exército de Cavalaria, recebe de imediato essa carta e, com ela, os **2 pontos de vitória**.



Maior Exército de Cavalaria



**Cartas de Progresso (→):**

Quando um jogador joga uma carta de progresso, deve seguir as indicações nela apresentadas. Em seguida, a carta é retirada do jogo (coloca-se de volta na caixa).

**Cartas de Ponto de Vitória (→):**



As cartas de pontos de vitória são mantidas em segredo durante todo o jogo. Só são reveladas quando, graças a elas, o jogador consegue obter um total de 10 pontos de vitória.

### FIM DO JOGO (→)

O jogo termina no turno em que um jogador consiga **10 ou mais pontos de vitória**. Para ganhar, o jogador tem que possuir os **10 pontos de vitória (ou mais)** quando chegar o seu turno, ou conseguir-los durante o decorrer do mesmo.

#### Créditos

© 1995, 2015 Kosmos Verlag  
 Autor: Klaus Teuber  
 Licença: Catan GmbH © 2002, catan.de

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
 Tel.: +49 711 2191 – 0  
 Fax: +49 711 2191 – 199  
 info@kosmos.de, kosmos.de

Todos os direitos reservados.  
 Fabricado na Alemanha

Design Gráfico: Michaela Kienle  
 Ilustrações: Michael Menzel  
 Desenho das figuras: Andreas Klober  
 Grafismo 3D: Andreas Resch  
 Redação Edição 2015: Reiner Müller, Sebastian Rapp

**Créditos da versão Portuguesa**  
 Produção editorial: Xavi Garriga  
 Adaptação gráfica: Antonio Catalán  
 Tradução: Rui Ferrão

12/2018

# REGRAS

# CATAN

## O JOGO

Para que o começo do jogo seja o mais simples possível, o premiado sistema de regras de CATAN está dividido em três partes. Em primeiro lugar, leia o resumo do jogo. Depois, leia as regras e comece a jogar. Se durante o jogo surgirem dúvidas, consulte o Almanaque para esclarecimentos.

## Resumo do jogo

**1** À tua frente encontra-se a ilha de Catan. Está dividida em 19 terrenos hexagonais e rodeada por mar. O objetivo do jogo é colonizar a ilha.

**2** Em Catan existe um deserto e cinco tipos diferentes de terreno. Cada um deles produz uma matéria-prima diferente:



**3** Começa o jogo com 2 aldeias e 2 estradas. Cada aldeia vale 1 ponto de vitória, pelo que já começa com 2 pontos de vitória. O primeiro jogador a conseguir 10 pontos de vitória ganha o jogo.

**4** Para conseguir mais pontos de vitória tem que construir novas estradas e fundar novas aldeias; por sua vez, há que transformar as aldeias em cidades. Cada cidade vale 2 pontos de vitória. No entanto, para construir, são necessárias matérias-primas.

**5** Como se conseguem matérias-primas? Muito fácil: a cada turno determina-se que terrenos irão produzir; através do lançamento dos dados. Em cada terreno existe uma ficha redonda numerada. Se, por exemplo, saí um 3 nos dados, todos os terrenos marcados com um 3 produzem matéria-prima. Na ilustração à direita, produziriam a floresta e a montanha (madeira e minério, respetivamente).

## Montagem do tabuleiro para principiantes

**6** Só conseguem obter matérias-primas os jogadores que possuam uma aldeia ou uma cidade adjacente a estes terrenos. Na ilustração, a aldeia branca (D) está adjacente a uma floresta, as aldeias azul (B) e laranja (C) a uma montanha. Se sai um 3 nos dados, o jogador branco obterá 1 madeira e os jogadores azul e laranja obterão 1 minério cada.

**7** O ideal é que a maioria das aldeias se encontre adjacente a vários terrenos (o máximo possível é 3). Deste modo, poderão conseguir, segundo o resultado dos dados, diferentes matérias-primas.

Na ilustração, a aldeia B está adjacente a 3 terrenos: floresta, colina e montanha.

**8** Não pode ter aldeias adjacentes a todos os terrenos e a todas as fichas numeradas, pelo que algumas matérias-primas serão impossíveis ou muito difíceis de conseguir. Contudo, para construir novos edifícios, necessita de diferentes combinações de matérias-primas.

**9** Por este motivo, terá que fazer trocas comerciais com os jogadores restantes. Faça uma oferta ou analise as propostas que te apresentem e, se chegarem a um acordo, poderá conseguir uma carta que falte para construir, por exemplo, uma nova aldeia.

**10** Pode construir uma nova aldeia em qualquer encruzilhada livre, com a condição de que tenha acesso através de uma estrada sua e a aldeia mais próxima esteja a pelo menos 2 encruzilhadas de distância.

**11** Pense muito bem ao escolher o local onde vai construir as aldeias. Os números das fichas numeradas estão impressos em tamanhos diferentes. Isto significa que os números impressos em tamanho maior têm mais possibilidades de sair nos dados do que os números mais pequenos. Os números 6 e 8 são os números impressos com maior tamanho e também são de cor vermelha, para indicar que saem com mais frequência. **Conclusão:** quantas mais vezes saia um número, mais vezes conseguirás matérias-primas de um terreno que tenha esse número.



5 - 6 JOGADORES

ESTA EXPANSÃO PARA 5 - 6 JOGADORES PERMITIRÁ AUMENTAR A DIVERSÃO.

UMA EXPANSÃO PARA CATAN - O JOGO

www.devir.com



DEVIR

