

Instruccions del joc del Catan (versió adaptada).

Davant teu trobaràs l'illa de Catan.

El Catan es compon d'hexàgons amb diferents recursos naturals, envoltats per la mar. El teu objectiu és colonitzar l'illa.

Continguts

- 1 bossa gran amb anses que conté tot el joc
- 1 bossa petita
- 2 capsas allargades amb forats verticals als costats i amb gravat a la tapa
- 1 capsa petita amb forats verticals als costats i gravat a la tapa
- 1 capsa petita amb gravat a la tapa
- 4 capses quadrades amb gravats en tots els costats de la capsa
- 1 tauler
- 21 hexàgons de terreny: 1 hexàgon de desert (no produeix res), 4 de prats (produeixen llana), 4 de pedrera (produeixen pedra), 4 de fangar (produeixen fang), 4 de bosc (produeixen fusta) i 4 de sembrat (produeixen blat)
- 9 peces triangulars de ports
- 18 fitxes numerades
- 95 cartes de matèries primeres (19 de cadascuna): fusta, llana, blat, fang i pedra
- 24 cartes de desenvolupament: 14 de cavaller i 6 de progrés
- 2 targetes especials: “Ruta comercial més llarga” i “Exèrcit més gran”
- Figures de joc (4 tipus per cada jugador): 16 ciutats, 20 poblats i 60 carreteres
- 1 figura de lladre

- 2 daus

IMPORTANT: el joc Catan té els drets reservats. El creador del joc original és Klaus Teuber; l'empresa Devir és l'editorial distribuïdora del joc a Espanya. Aquesta versió del joc s'ha elaborat sense ànim de lucre.

Resum del joc

Comença la partida el jugador que obté el número més alt en tirar els daus.

El torn d'un jugador es divideix en les fases següents, que s'han de resoldre en l'ordre indicat:

1. Tirar els daus per determinar la producció de matèries primeres del torn (el resultat s'aplica a tots els jugadors).
2. Pots comerciar: intercanviar matèries primeres, amb el banc o amb la resta dels jugadors.
3. Pots construir carreteres, poblats, ciutats i comprar cartes de desenvolupament.
4. Pots jugar una de les teves cartes de desenvolupament durant el teu torn, però si l'utilitzes no es pot fer cap altre moviment i després el torn passa al jugador següent.

Construcció del tauler

El tauler és gran i hexagonal. Si el toques, pots sentir els diferents forats que té, on has d'encaixar totes les peces. En els forats hexagonals, van els hexàgons de terreny, que es troben en una petita bossa de tela. Dins dels hexàgons de terreny, al seu torn, cadascun té un petit forat circular on has d'encaixar les fitxes numerades. Les fitxes numerades són cilíndriques i tenen números en relleu.

Per sobre del mar, en els marges del tauler, es troben escampats i gravats uns petits forats triangulars: són els ports. Els ports i les fitxes numerades els trobaràs en una capsa petita que té un gravat de triangles a la tapa. Tant els hexàgons com els ports i les fitxes numerades es distribueixen de manera aleatòria en el tauler abans de començar el joc i no s'han de tornar a moure.

En el tauler, al voltant dels hexàgons, percebràs forats de petits rectangles on has de posar les teves carreteres. De la mateixa manera, al voltant de cada hexàgon i al costat dels rectangles de les carreteres trobaràs forats circulars on han d'anar els teus pobles i ciutats. Parlarem amb més detall sobre aquests més endavant.

Que representen els hexàgons de terreny?

El Catan té un desert i cinc classes de terrenys diferents, cadascuna de les quals produeix una matèria primera i està representada per hexàgons diferents. Cada hexàgon té una base de fusta i una textura per sobre de diferents relleus. S'ha de percebre i tenir en compte les diverses textures utilitzades, ja que aquestes es troben a totes les peces (com els ports) i les cartes (com els recursos) que involucren a cada material. Les textures són les següents:

- L'hexàgon del bosc produeix fusta. Utilitza una textura de gespa artificial amb uns arbres de fusta a sobre que tenen forma triangular. És una textura aspra al tacte.
- L'hexàgon dels terrenys de camp produeixen blat. El blat és groc i la textura que s'empra és el feltre. El feltre és una tela semirígida que, en aquest cas, s'ha tallat amb ondulacions. El blat només està fet de feltre. Al tacte, sentiràs les ondulacions del tall del feltre que donen lloc a la fusta de sota.
- L'hexàgon de les ovelles produeix llana. Aquest hexàgon és de color blanc i té una textura suau de pèl a tota la superfície.

- L'hexàgon del jaciment d'argila produeix fang. Utilitza una base feta de suro sobre la qual es troba una estructura semicircular escalonada en forma de “U”.
- L'hexàgon de la muntanya produeix pedra. La base està feta amb una esponja de color gris sobre la qual hi ha una muntanya amb diverses capes de fusta ondulades que es van fent cada cop més petites. La muntanya ocupa la major part de l'espai i només permet percebre la textura a la part del davant on es troba el forat per a les fitxes numerades.
- L'hexàgon del desert està fet de metacrilat blanc que és completament llis i brillant. Només hi ha una peça com aquesta.

Acabament de la construcció del tauler

El tauler està correctament construït quan:

- Tots els hexàgons es troben posicionats dintre del tauler.
- Cada fitxa numerada està assegurada dins de cada hexàgon.
- Cada port està col·locat en els marges del tauler.
- El lladre, una peça en forma de creu, s'ha col·locat sobre el desert.

Una vegada construït el tauler, és important que cada jugador faci un reconeixement inicial per entendre i anar-ne interioritzant la distribució.

Quines peces utilitzarà cada jugador?

En el joc, cada jugador tindrà peces que representen les seves carreteres, els seus poblats i les seves ciutats, amb els quals ha de conquerir l'illa. També tindrà cartes amb recursos que ha d'utilitzar per construir aquestes carreteres, poblats i ciutats, així com cartes de desenvolupament que li permetran tenir avantatges o punts extra. El joc és per fins a 4 jugadors i necessita un mínim de 3 jugadors per cada partida.

Per preparar les peces de cada jugador, hi ha dues capsas allargades amb cartes de recursos, una capsa mitjana amb cartes de desenvolupament i quatre capsas petites i quadrades on cada jugador podrà trobar totes les fitxes que necessita per jugar.

Cada capsa disposa d'informació tàctil a l'exterior, que n'especifica el contingut:

- Les capsas amb les cartes de recursos són les més allargades i tenen a cadascun dels costats més allargats uns forats verticals per on es poden tocar i agafar les cartes de l'interior. Aquest disseny permet que les cartes es puguin extreure i col·locar amb més facilitat, ja que els forats laterals permeten que es puguin agafar introduint els dits, independentment que les cartes es trobin a la part superior o inferior de la capsa. La capsa està separada en 5 seccions corresponents als 5 recursos disponibles: fusta, blat, llana, fang i pedra. Cada carta de recurs té una forma i una textura que correspon a l'hexàgon que representa (per exemple, la carta de fusta té la mateixa textura de gespa artificial que l'hexàgon).
- La capsa amb les cartes de desenvolupament té gravat a la part superior de la tapa un patró de creus. De la mateixa manera, les cartes de desenvolupament tenen gravades a la part del darrere una creu. En aquest cas, la capsa també té forats verticals laterals per facilitar el moviment de les cartes i només té dues seccions on les cartes estan barrejades de manera aleatòria.

Hi ha 4 cartes de desenvolupament diferents;

- **Cavaller:** et permet moure la peça del lladre i robar un recurs d'un altre jugador. Està representat amb dos forats a la part superior de la carta: un amb forma de "X", simulant la peça del lladre, i un amb forma de cercle.
- **Era d'or:** té els forats de 2 cercles, atès que pots agafar 2 recursos del banc de cartes.
- **Monopoli:** té els forats de 4 cercles, atès que tots els jugadors han d'atorgar-te un recurs de la teva elecció quan et toqui la carta, i el màxim de jugadors del Catan és de 4.

- **Amo de la carretera:** té els forats de dos rectangles, atès que, en obtenir-la, ganes dues carreteres.

Finalment, les capsas amb les peces de cada jugador tenen tapes corredisses amb gravats a cadascuna de les diverses formes que es corresponen amb les formes de les peces de cada jugador. Per exemple: si la capsa té gravats en forma de cercle a la tapa i als costats, en l'interior hi haurà peces amb formes de cercle. D'altra banda, si la capsa té gravats de dos rectangles a la tapa i els costats, a l'interior hi ha peces amb formes de dos rectangles; i així, successivament.

A més, hi ha també una taula de costos que ofereix, de manera simplificada, informació sobre quines cartes de recurs es necessiten per aconseguir les carreteres, els poblats, les ciutats i les cartes de desenvolupament. Aquesta taula de costos és tàctil i té a la part de l'esquerra cercles amb les textures corresponents a cada recurs que necessitaràs, i a la part dreta el resultat d'aquesta combinació de recursos.

Dins de la capsa amb els ports i les fitxes numerades, hi ha dues targetes especials. Són grans i tenen detalls en fusta que indiquen la seva funció:

- La targeta de “Ruta comercial més llarga” té un camí fet de 5 carreteres en relleu, perquè a partir de 5 carreteres es pot obtenir la targeta.
- La targeta d’“Exèrcit més gran” té 3 “X” i 3 cercles en relleu, perquè es pot obtenir a partir de 3 cavallers.

Les targetes especials “Ruta comercial més llarga” i “Exèrcit més gran” es deixen a un costat del tauler de joc, així com els 2 daus. Les cartes de desenvolupament es barregen i han d'estar de cara avall. Per a més seguretat, els daus poden tirar-se per sobre de la tapa d'alguna de les capsas.

Una vegada cada element s'hagi examinat degudament i disposat d'una manera pragmàtica i intuïtiva, cada jugador ha de recollir la seva capsa de peces i col·locar el seu faristol de cartes. Les capsas amb els elements

d'aquest apartat s'utilitzen sovint durant tot el joc i és important que aquest intercanvi es produeixi amb facilitat.

Cada jugador té 5 poblats, 4 ciutats i 15 carreteres que es diferencien per forma, material i mida. Les carreteres són rectangulars, els poblats de fusta i les ciutats de PLA impreses en 3D, amb detalls en la seva part superior.

Es recomana examinar conjuntament les diferències entre cadascuna de les peces, tant les pròpies com les de l'oponent, per poder diferenciar cada element durant la partida.

Comença el joc

Cada jugador tira els daus. Qui aconsegueix el número més alt, comença primer i el torn continua en ordre descendent en funció del número que hagi tret cada jugador. Una vegada determinat l'ordre inicial, cada jugador, respectant aquest ordre descendent, ha de col·locar 2 carreteres i 2 poblats en el tauler. Tots els jugadors comencen amb 2 punts de victòria, atès que cada poblat val 1 punt.

Hi ha d'haver una distància mínima de dues carreteres entre cada poblat que col·loquis. Això vol dir que començaràs el joc d'aquesta manera: poblat-carretera-carretera-poblat.

Puc triar les cartes de recurs amb les quals començaré a jugar?

Sí i no. Segons on col·loquis els teus poblats, les cartes que obtindràs seran diferents. Cada hexàgon de terreny que limiti amb el teu poblat et permet prendre una carta de la matèria primera corresponent a aquest hexàgon.

Col·locar els teus poblats sobre els ports et permet comerciar matèries primeres determinades sense haver de dependre d'un altre jugador. D'aquesta manera, el lloc on col·loquis els primers poblats serà molt important i representarà un avantatge o un desavantatge al llarg del joc.

Una vegada obtingudes les cartes de matèria primera, els jugadors han de mantenir-les en tot moment ocultes en el seu faristol.

El primer jugador que aconsegueixi 10 punts de victòria guanya la partida.

Com obtenir més punts de victòria?

Per aconseguir més punts de victòria has de construir carreteres i poblats nous i ampliar els poblats a ciutats, atès que, mentre que un poblat val 1 punt de victòria, una ciutat en val 2 punts. Però, per construir, necessites matèries primeres.

Com obtenir matèries primeres?

En cada torn es determina la matèria primera que pots obtenir en tirar els daus. Quan tires els daus, el resultat ha de coincidir amb unes de les fitxes numerades que es troben al tauler. A més d'això, per obtenir la matèria primera, també has de tenir un poblat adjacent a una de les fitxes hexagonals de terreny. Així doncs, si el resultat dels daus coincideix amb una fitxa numerada en una de les fitxes hexagonals de terreny on tens un poblat adjacent, per aquest poblat obtens una carta de la matèria primera que produeix aquest terreny. Per exemple: tires els daus i el resultat suma 3. Et fixes en el tauler i veus que hi ha una fitxa numerada amb un 3 en una de les fitxes hexagonals del bosc on tens un poblat adjacent. Per aquest poblat, guanyes una carta de fusta. Si tens dos poblats adjacents, guanyes dues cartes i, així, successivament. A més, si alguna altra fitxa hexagonal té un 3 i hi tens un poblat adjacent, guanyes també una carta de matèria primera d'aquest terreny. Així doncs, si el teu número coincideix amb una de les fitxes numèriques on tens un poblat adjacent a les fitxes hexagonals on està col·locada, guanyes una carta de matèria primera del material que proporcioni aquesta fitxa de terreny per cada poblat adjacent. Si en lloc d'un poblat tens una ciutat, reps no 1, sinó 2 cartes de matèria primera. Les ciutats atorguen el doble de matèries primeres que els poblats. Només es pot construir una nova ciutat ampliant un poblat ja construït.

No pots tenir poblats adjacents a tots els terrenys i a totes les fitxes numerades, per tant, algunes de les matèries primeres et seran

impossibles o molt difícils d'aconseguir. Però, per construir, necessitaràs combinacions diferents de matèries primeres.

- **Carretera:** es necessita fang + fusta.
- **Poblat:** es necessita fang + fusta + llana + blat.
- **Ciutat:** es necessiten 3 pedres + 2 blats.
- **Comprar carta de desenvolupament:** es necessita pedra + llana + blat.

Podràs intercanviar cartes de matèria primera amb tots els jugadors. Pots anunciar les matèries primeres que necessites i què estàs disposat a donar a canvi. També pots escoltar les ofertes de la resta de jugadors i oferir a canvi alguna de les cartes de matèria primera que tinguis. Només es pot comerciar amb el jugador que té el torn en aquell precís moment i no amb la resta de jugadors. Per comerciar amb una persona, ha de ser el teu torn o el torn de l'altre jugador amb qui vols comercialitzar.

No obstant això, també pots intercanviar matèria primera sense necessitat de fer-ho amb cap altre jugador. Sempre es pot intercanviar 4:1: si tens 4 cartes d'una mateixa matèria primera, les pots intercanviar per 1 carta de recursos de la teva elecció. Per fer aquest intercanvi, has d'estar en el teu torn.

Si has construït un poblat en un port, també pots fer un intercanvi segons el port adjacent:

- Els ports 3:1 son les fitxes triangulars amb una peça circular feta de metacrilat (com la base triangular) plana, llisa i blanca. Aquest port indica que no es requereixen recursos específics per fer l'intercanvi. Per fer l'intercanvi, necessites tres cartes del mateix recurs que pots intercanviar per una carta de la matèria primera de la teva elecció. Per exemple: si desitges blat, ho pots intercanviar per 3 cartes de pedra. Aquest intercanvi només es pot fer quan és el teu torn de jugar.
- Els ports 2:1 son les fitxes triangulars amb un cercle circular superior fet amb les diferents textures de les matèries primeres. En aquest

cas, per fer l'intercanvi, necessites dues cartes de la matèria primera que mostra el port i la pots intercanviar per una carta de la matèria primera de la teva elecció. Per exemple: si el port té un cercle de suro corresponent al fang, necessitaràs dues cartes de fang per obtenir una carta del recurs que desitgis. Aquest intercanvi només es pot fer quan és el teu torn de jugar.

Per construir, el jugador ha de pagar amb una combinació concreta de cartes de matèria primera. Aquestes combinacions venen determinades a la taula de costos de construcció i estableixen quines matèries primeres necessites per construir poblats, ciutats o carreteres. Quan es construeix, cada jugador ha d'agafar de la seva capsa la construcció escollida (poblat, ciutat o carretera) i col·locar-la al tauler. Les cartes de matèria primera utilitzades per fer aquesta construcció es perden i es retornen a la capsa general de les cartes. Les construccions es fan durant el teu torn de jugada.

Jugar amb les cartes especials

El lladre

Si treus un "7" quan tires els daus, s'activa el lladre. Per això, no hi ha hexàgons de terreny que tinguin aquest número. El lladre és una peça negra en forma de "X". Activar el lladre té diferents conseqüències:

- Quan en una tirada un jugador obté un 7, cap jugador no obté matèries primeres durant aquest torn.
- Quan s'activa el lladre, tots els jugadors que tinguin més de 7 cartes de matèria primera (independentment del tipus de matèria), perden la meitat de les seves cartes i les han de retornar a la pila general corresponent. Si el total de cartes d'un jugador és superior a 7, però un número senar, s'arrodoneix al número més petit (per exemple: si té 9 cartes, per 4 cartes i conserva les 5 restants).
- Quan es treu un 7, el jugador ha de moure el lladre a l'hexàgon de terreny que desitgi. Després, pot robar una carta de matèria primera al contrincant que tingui un poblat o ciutat adjacent a

aquest terreny. El jugador al qual li robi manté les seves cartes de cara avall i el lladre no pot saber quina carta roba. Si hi ha més d'un jugador que tingui poblats o ciutats adjacents al terreny on es posiciona la fitxa del lladre, aquest pot triar a quin jugador desitja robar-li la carta.

- Si, posteriorment, en tirar els daus, surt el número del terreny sobre el qual es troba el lladre, els propietaris de poblats i ciutats adjacents NO reben CAP carta de matèria primera. Per exemple: si es col·loca el lladre en una fitxa hexagonal de terreny que té una fitxa numèrica amb el número 3, cada vegada que es tirin els daus i surti un 3 els jugadors que tinguin poblats i ciutats adjacents no rebran cap carta de matèria primera mentre el lladre es trobi en aquesta posició.

Jugar amb les cartes de desenvolupament

Un jugador pot jugar una carta de desenvolupament en qualsevol moment del seu torn, fins i tot abans de tirar els daus. No obstant això, si s'obté la carta de desenvolupament en un torn, no es pot utilitzar la carta en aquest mateix torn.

Cada vegada que es jugui una carta de cavaller, s'han de posar de cara amunt sobre la taula davant del seu propietari. Quan es juga amb una carta de cavaller, el jugador que activa la carta pot moure el lladre en el tauler. El primer jugador que aconsegueixi tenir 3 cartes de cavaller a la vista davant seu obtindrà la targeta "Exèrcit més gran", que val 2 punts de victòria. Si algun altre jugador aconsegueix tenir a la vista més cartes de cavaller que el propietari actual de la targeta especial "Exèrcit més gran", aconsegueix llavors, de manera immediata, la targeta especial i amb això els 2 punts de victòria.

Quan un jugador jugui una carta de desenvolupament, ha de dur a terme l'acció indicada en el text de la carta. A continuació, la carta es retira del joc i es retorna a la capsa.

Fi de la partida

La partida acaba quan un jugador té 10 punts de victòria acumulats.