

CATAN

EXPANSÃO PARA 5-6 JOGADORES

O JOGO

ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Separa todas as peças das folhas de cartão pelo pontilhado.

Atenção: Para que possa separar facilmente os componentes de cada conjunto, os terrenos hexagonais e as fichas numeradas vêm marcadas com este símbolo: . Nos terrenos, o símbolo aparece no canto inferior esquerdo da face anterior, enquanto nas fichas numeradas aparece na face posterior.

Importante: Para jogar com cinco ou seis jogadores são necessários todos os hexágonos de terreno do jogo básico e os desta expansão. Porém, só **se usam as fichas numeradas desta expansão**.

COMPONENTES

- 11 terrenos hexagonais:
 - 2 de floresta
 - 2 de lavoura
 - 2 de pasto
 - 2 de colinas
 - 2 de montanhas
 - 1 de deserto
- 25 cartas de matéria-prima (5 de cada matéria-prima)
- 9 cartas de desenvolvimento
- 2 cartas de custos de construção
- 4 peças de tabuleiro
- 2 conjuntos de figuras de jogo em castanho e verde. Cada conjunto é composto por:
 - 5 aldeias
 - 4 cidades
 - 15 estradas
- 28 fichas numeradas

Acerca da edição com figuras de plástico dos jogos de Catan

Houve quatro edições diferentes da série de jogos Catan. Na primeira edição, as peças do jogo eram fabricadas em madeira. Na segunda edição, as peças já vieram feitas em plástico.

A edição que tem nas mãos (a quarta edição) foi redesenhada graficamente em 2015 mas, aparte disto, tem os mesmos elementos em plástico que a segunda e a terceira edição e é compatível com elas.

Concluindo: o jogo básico e as ampliações e expansões da quarta edição são compatíveis com as edições anteriores, e vice-versa, porque partilham as peças de plástico, mas não são compatíveis com a primeira edição com peças de madeira.

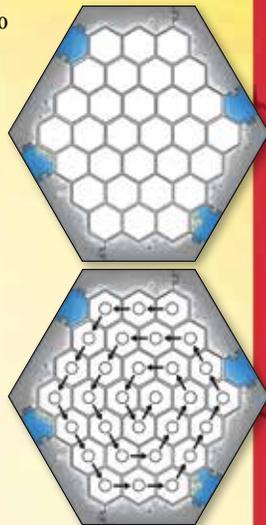
DISPOSIÇÃO VARIÁVEL DO JOGO

Em primeiro lugar coloca-se o tabuleiro, formado por 10 peças: 6 peças de tabuleiro do jogo básico e 4 peças de tabuleiro (de cor azul) desta expansão. Coloque as peças de tabuleiro grandes do jogo básico em qualquer ordem, com os portos virados para cima e, no meio delas, como demonstrado na ilustração, as peças de tabuleiro pequenas.

Agora a ilha é composta por um total de 30 terrenos hexagonais (combinando os terrenos hexagonais do jogo básico e os incluídos nesta expansão).

- Misture todos os terrenos hexagonais e coloque-os, virados para baixo, numa pilha. Retire o primeiro terreno hexagonal desta pilha e coloque-o, virado para cima, no tabuleiro seguindo este esquema: primeiro faz uma fila de 6 terrenos hexagonais no centro; a seguir coloca duas filas de 5 terrenos hexagonais, por cima e por baixo da primeira fila; depois adicione, por cima e por baixo, duas filas de 4 terrenos hexagonais. E, por último, coloque, por cima e por baixo, duas filas de 3 terrenos hexagonais. Veja a ilustração.
 - Ponha sobre a mesa as 28 fichas numeradas (as desta expansão) com a letra visível. Começa por colocar a ficha A num terreno hexagonal que esteja num canto e continua a colocar as fichas por ordem alfabética (B, C, etc.) em espiral até ao centro no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Nos desertos não se coloca nenhuma ficha. Finalmente vire todas as fichas numeradas de modo a que os números fiquem à vista.
- Atenção:** As três últimas fichas têm 2 letras: Za, Zb e Zc.

- O ladrão é posto em qualquer dos dois desertos.



DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Joga-se segundo as mesmas regras das partidas de 3 ou 4 jogadores, com uma única exceção. Como é costume, no seu turno um jogador (jogador A) deve concluir as suas três fases:

- 1) Jogar os dados para determinar a produção de matérias-primas.
- 2) Comércio.
- 3) Construção.

A exceção:

Quando o jogador A termina o seu turno, começa-se uma fase de construção adicional que acontece fora da ordem normal do jogo: agora o resto dos jogadores pode, seguindo a ordem por que estão sentados à volta da mesa, construir e comprar cartas de desenvolvimento.

Na prática isto acontece da seguinte forma:

O jogador A constrói. Antes de entregar os dados ao jogador à sua esquerda, pergunta ao resto dos jogadores se algum quer construir. Se algum jogador disser que sim, então pode construir e comprar cartas de desenvolvimento imediatamente. Se mais do que um jogador quiser construir, então devem fazê-lo por ordem, no sentido dos ponteiros do relógio a partir do jogador A. Uma vez terminada a fase de construção adicional, começa o turno do jogador seguinte.

Importante: durante a fase de construção adicional só se podem construir aldeias, estradas e cidades além de comprar cartas de desenvolvimento. Não se podem jogar nem trocar cartas e estão proibidas todas as formas de comércio (interior e marítimo).

Conselho: a fase de construção adicional permite-lhe influenciar o desenrolar da partida, mesmo fora do seu turno. Por isso, deveria tentar realizar comércio o mais que puder com o jogador corrente já que, durante a fase de construção adicional que terá lugar depois do seu turno, poderá construir (sempre que tenha as cartas de matéria-prima necessárias) e com isso ganhar uma vantagem sobre os restantes jogadores. Além disso, construir durante a fase de construção adicional permite-lhe ter uma melhor avaliação sobre o risco de perder cartas se o ladrão aparecer.

DEVIR

Distribuído em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
www.devir.com.br
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

KOSMOS

Créditos

© 1996, 2015 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
Licença: Catan GmbH, © 2002, catan.de
Desenho gráfico: Michaela Kienle
Ilustrações: Michael Menzel
Gráfico 3D: Andreas Resch
Desenho das figuras: Andreas Klobner
Redação: Reiner Müller e Sebastian Rapp
Redação da edição 2015: Arnd Fischer

Créditos da edição em português

Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rui Pedro Ferrão e Marcelo Fernandes
Adaptação gráfica: Antonio Catalán