

CATAN

Junior

¡Tierra a la vista! ¡Navega por los mares con tus barcos, descubre nuevas islas y construye unas cuantas guaridas de piratas! Pero para todo ello necesitarás un poco de "esto y aquello", ya sean sables, oro o madera. Aquél que coloque mejor su guarida y tenga un poco de suerte podrá reunir todo el material necesario y así construir la siguiente guarida más deprisa. A no ser que se tope con el temible Pirata Rapaz, siempre dispuesto a interponerse en tu camino...



COMPONENTES

1 tablero de doble cara, 1 dado, 28 guaridas de piratas (7 de cada color), 28 barcos (7 de cada color), 1 figura del Pirata Rapaz con una peana, 16 fichas de Coco, 90 fichas de "esto y aquello" (18 de lana, 18 de madera, 18 de piñas, 18 de sables y 18 de oro) y 4 ayudas de juego.

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA...

- ✗ Retira todos los componentes de las planchas de cartón.
- ✗ Encaja la figura del **Pirata Rapaz** en su **peana**.
- ✗ Fíjate en el tablero y en las fichas de "esto y aquello": existen **5 tipos distintos de terreno**, con los que se obtienen **5 tipos distintos de fichas de "esto y aquello"**:



En los bosques hay madera.



En los prados se obtiene la lana de las ovejas.



En las plantaciones se consiguen piñas.



En las minas se obtiene el metal para los sables.



En los ríos auríferos se encuentra el oro.

- ✗ Las casillas de terreno limitan con las **rutas navales para los barcos** y con los **emplazamientos para las guaridas de piratas**.



ANTES DE EMPEZAR UNA PARTIDA...

- ✗ Coloca el **tablero** en el centro de la mesa. Si vas a jugar con **3 ó 4 jugadores**, deja la **cara del tablero** en la que aparecen **4 loros**.



Si vas a jugar con **2 jugadores**, deja la **cara del tablero** en la que aparecen sólo **2 loros**.



- ✗ Reparte a cada jugador la ayuda de juego con el color del loro que haya elegido y déjala boca arriba de manera que muestre el resumen de los costes.



- ✗ Deja el **dado** junto al tablero.



- ✗ Después cada jugador toma las **7 guaridas de piratas** y los **7 barcos** del color que eligió.



Si sólo vais a ser **dos jugadores**, quedaos con las **guaridas y barcos de los colores rojo y violeta** y devolved las figuras amarillas y azules a la caja.

- ✗ Algunos emplazamientos y rutas navales están marcados con un color. Se trata de los **emplazamientos iniciales** para las guaridas y las **rutas iniciales** para los barcos.



- ✗ Luego cada jugador coloca **dos de sus guaridas y dos de sus barcos** en los emplazamientos y rutas iniciales del tablero que coinciden con su color. Las cinco guaridas y los cinco barcos restantes se dejan junto al jugador y constituyen su reserva personal.

- ✗ Coloca la **figura del Pirata Rapaz** en el castillo del tablero.



- Mezcla las **16 fichas de Coco**, que muestran a Coco, el loro verde, y déjalas boca abajo (de manera que se vea al loro) formando un montón junto al tablero.



- Distribuye las **90 fichas de "esto y aquello"** y déjalas como **reserva general** junto al tablero.



- Después toma **1 ficha de cada tipo** y colócalas en los **5 salvavidas** que hay en el tablero.



- Finalmente cada jugador recibe **ficha de madera y 1 ficha de sable** de la reserva general y las deja en su reserva personal.



1. TIRAR EL DADO y CONSEGUIR FICHAS



- Si el resultado del dado es un número entre el 1 y el 5**
El resultado no se aplica solamente al capitán, sino a **todos** los jugadores. ¡Cualquiera puede conseguir de "esto y aquello"! Cada terreno muestra un número del 1 al 5. Por **cada guarida** que tengas junto a un **terreno cuyo número haya salido en la tirada**, consigues **1 ficha de "esto y aquello"** de la reserva general. Así pues, si tienes más guaridas junto a un terreno resultante también recibirás más fichas, y si no tienes ninguna guarida junto a un terreno resultante no conseguirás ninguna. El tipo de ficha que se consigue dependerá de la ilustración que aparece junto al número del terreno (véase página 1).



Ejemplo: el jugador violeta ha obtenido un 1 con la tirada y consigue 1 ficha de lana, ya que tiene 1 guarida junto al prado que hay arriba a la izquierda. El jugador rojo tiene junto a este prado 3 guaridas, por lo que consigue 3 fichas de lana. La mina en la que aparece un sable, en la esquina superior derecha, también tiene el número 1, por lo que el jugador amarillo consigue 1 ficha de sable y el jugador azul consigue 3. Finalmente, gracias al bosque que hay en la parte inferior derecha el jugador violeta y el jugador rojo consiguen 1 ficha de madera.

¿DE QUÉ SE TRATA?

El objetivo del juego es ser el primer jugador en **construir las 7 guaridas de piratas**. Para poder construir una guarida, se necesitará de "esto y aquello": una ficha de madera, otra de lana, otra de piña y otra de sable. Estas fichas se consiguen gracias a las guaridas que ya tengas construidas junto a los terrenos del tablero.

¿CÓMO SE JUEGA?

En cada turno un jugador es el **capitán**, empezando por el jugador más joven.

El capitán **tirá el dado** y con ello determinará qué fichas de "esto y aquello" se reparten a los jugadores. Después el capitán, en el orden que desee, podrá **construir** guaridas y barcos así como **pedir ayuda a Coco**. Si no dispone de las fichas necesarias, podrá **cambiar** de "esto y aquello". Luego, el jugador situado a su izquierda será el nuevo capitán.

- Si el resultado del dado es el número 6...**
¡cuidado que viene el Pirata Rapaz!

Si el capitán obtiene un 6 con la tirada, habrá ahuyentado al malvado Pirata Rapaz. El capitán **deberá colocar al Pirata Rapaz en otro terreno**. Como recompensa el capitán recibe **2 fichas de la reserva general**. Estas dos fichas deberán corresponderse con el tipo de terreno en el que haya colocado la figura del Pirata Rapaz. El resto de jugadores no consiguen ninguna ficha en este turno.



Un turno de juego se compone de las siguientes acciones:

SIEMPRE: 1. TIRAR EL DADO y CONSEGUIR FICHAS

OPCIONAL: 2. CONSTRUIR
y/o
PEDIR AYUDA A COCO
y/o
CAMBIAR

Importante: ¡el Pirata Rapaz estorba a los jugadores!

Mientras el Pirata Rapaz esté en un terreno, ese terreno se considera anulado. ¡Si el resultado del dado coincide con el de ese terreno, el terreno no proporcionará ninguna ficha!

Conseguir de "esto y aquello"

Cada jugador consigue las fichas de "esto y aquello" correspondientes y las deja en su reserva personal. Después, el jugador que sea el capitán puede construir barcos o guaridas, pedir ayuda a Coco...

2. CONSTRUIR y/o PEDIR AYUDA A COCO y/o CAMBIAR

El capitán puede **CONSTRUIR** uno o más barcos y una o más guaridas, y además **PEDIR AYUDA A COCO**. Para hacerlo debe entregar las fichas necesarias a la reserva general. En la ayuda de juego que cada jugador tiene se indican las fichas necesarias para cada cosa.



CONSTRUIR

Cada guarida de piratas cuesta:



- 1 ficha de **madera**
- 1 ficha de **lana**
- 1 ficha de **piña**
- 1 ficha de **sable**

Cada barco cuesta:



- 1 ficha de **madera**
- 1 ficha de **lana**

Importante: normas de construcción

- ✗ Una **guarida de piratas** sólo puede construirse en un **emplazamiento vacío situado junto a un barco propio**.
- ✗ Un **barco** sólo puede construirse en una **ruta naval vacía situada junto a una guarida propia**.
- ✗ En cada emplazamiento sólo puede haber 1 guarida de piratas, y en cada ruta naval sólo puede haber 1 barco.

Así se puede construir:



Así **NO** se puede construir:



¡Aquí falta un barco!

¡Aquí falta una guarida!

PEDIR AYUDA A COCO

El loro Coco es la mar de espabilado y conoce un montón de trucos. Si deseas pedirle ayuda a Coco, tendrás que devolver las siguientes fichas a la reserva general:



- 1 ficha de **piña**
- 1 ficha de **sable**
- 1 ficha de **oro**

Al hacerlo robarás una ficha de Coco del montón. Con esa ficha Coco puede ayudarte a ahuyentar al Pirata Rapaz, a conseguir de "esto y aquello" o a construir gratis una guarida o un barco. Durante tu turno puedes pedir ayuda a Coco más de una vez.



Cuando robes una ficha de Coco del montón la descubres de inmediato y realizas lo que se indique en ella. Hay **3 posibilidades**:

- ✗ **Conseguir de "esto y aquello"**
Recibes las fichas señaladas de la reserva (en el ejemplo, 2 piñas y 2 maderas).



- ✗ **Construir**
Puedes construir de inmediato una guarida **O BIEN** un barco, sin tener que pagar por ello.



- ✗ **Ahuyentar al Pirata Rapaz**
Coloca inmediatamente al Pirata Rapaz en otro terreno y recibes las 2 fichas de "esto y aquello" correspondientes a ese terreno.



Importante: las fichas de Coco que hayas conseguido deben permanecer junto a ti hasta el final de la partida.

Coco también aporta otro beneficio:

¡Distrae al Pirata Rapaz!

Si eres el primero en conseguir una ficha de Coco, coloca una guarida (de tu reserva personal) en el círculo de línea discontinua que hay en el tablero junto al castillo del Pirata Rapaz... ¡sin tener que pagar nada!



Una guarida junto al terreno del Pirata Rapaz no proporciona ninguna ficha, pero el jugador habrá construido una guarida más. ¡De este modo podrá construir sus siete guaridas más deprisa!

¡Ten en cuenta **que junto al castillo del Pirata Rapaz** sólo puede haber 1 guarida de piratas!

Si más adelante otro jugador llega a tener el mismo número de fichas de Coco, ningún jugador podrá ocupar el emplazamiento que hay junto al castillo del Pirata Rapaz. La guarida que hubiera se devolverá a la reserva personal del jugador.

Si en algún momento vuelve a haber un jugador que sea el único **en tener más fichas de Coco**, ese jugador colocará una de sus guaridas en el emplazamiento junto al castillo del Pirata Rapaz.

CAMBIAR

Si el capitán no dispone de las fichas necesarias para construir algo o para pedir ayuda a Coco...

Ningún problema: ¡puedes cambiar fichas!

Existen **2 opciones**:

- ✗ **Cambiar 1 ficha propia por 1 ficha de un salvavidas y/o**
- ✗ **Cambiar 2 fichas propias por 1 ficha de la reserva general.**

Los cambios pueden realizarse **en cualquier orden** (el capitán podría cambiar primero 1 ficha del salvavidas y luego otra de la reserva general, o al revés). Además, antes o después de cada cambio o entre cambio y cambio, puedes construir y pedir ayuda a Coco.

✗ **Cambiar 1 ficha propia por 1 ficha de un salvavidas**

Durante su turno el capitán puede tomar una ficha que estuviera en un salvavidas. Para hacerlo deberá dejar en ese salvavidas una ficha de "esto y aquello" que ya hubiera conseguido antes. De esta manera siempre habrá 5 fichas en los 5 salvavidas.



Importante: durante tu turno sólo puedes cambiar con un salvavidas **UNA SOLA VEZ.**

- ✗ **Cambiar 2 fichas propias por 1 ficha de la reserva general**
Durante su turno el capitán puede cambiar 2 fichas propias de "esto y aquello" del mismo tipo por 1 ficha CUALQUIERA de otro tipo que haya en la reserva general.

Ejemplo:



Cambiar 2 fichas de madera por 1 ficha de sable de la reserva.

Durante tu turno puedes cambiar 2 fichas propias por 1 de la reserva **tantas veces como quieras.**

FIN DE LA PARTIDA

En el momento en el que uno de los jugadores **haya construido sus 7 guaridas** (la guarida junto al castillo del Pirata Rapaz también cuenta), la partida termina de inmediato y ese jugador habrá ganado.

¿QUÉ SUCEDE SI...?

- ✗ **Si en los 5 salvavidas hubiera 5 fichas iguales**, como no habría opción a elegir nada, el capitán devolverá esas fichas a la reserva general y a continuación pondrá 1 ficha de cada tipo en los 5 salvavidas (como al principio de la partida).
- ✗ **Si se agota el montón de fichas de Coco**, ya no se podrá pedir ayuda a Coco.
- ✗ **Si no hubiera suficientes fichas de un tipo en la reserva**, todos los jugadores tendrán que devolver a la reserva todas las fichas que tuvieran de ese tipo. Estas fichas volverán a estar disponibles a partir del siguiente turno.

PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

El capitán también puede cambiar de "esto y aquello" con los demás jugadores, ya sea una o varias fichas.

***Ejemplo:** el capitán quiere construir un barco. Ya tiene una ficha de lana, pero le falta madera. Además también tiene una ficha de sable, que ahora mismo no necesita. El capitán puede preguntar en este momento a los demás jugadores si quieren cambiar 1 ficha de sable por 1 ficha de madera. Si algún jugador acepta, se intercambian las dos fichas (y de este modo el capitán podrá construir el barco).*

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG,
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de
Autor: Klaus Teuber, catan.com
Licencia: Catan GmbH © 2014
Redacción: Sandra Dochtermann
Ilustraciones: Annette Nora Kara
Diseño gráfico: Fine Tuning, Michaela Kienle
Gráficos 3D: Claus Rayhle, Andreas Klobner

DEVIR

Devir Iberia
Calle Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es

Traducción: Oriol García
Adaptación: Bascu

