



KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

ESCENARIO

#QUÉDATEENCASA



INTRODUCCIÓN

En momentos difíciles es importante que la gente se ocupe de los demás y sea solidaria. Al parecer, este mensaje también ha calado entre los ladrones de Catán. Así que esta vez han decidido repartir el botín de sus robos entre los demás catanos.

Este escenario es una miniexpansión para *Catan – El juego*. Está pensada para el juego básico y puede usarse también con las expansiones *Navegantes y Ciudades y caballeros*.

COMPONENTES ADICIONALES

- 2 hexágonos de casa
- 1 reglamento

PREPARATIVOS

Preparar los hexágonos de casa

Imprime esta hoja con los dos nuevos hexágonos de terreno. A ser posible, pégalos sobre una cartulina o cartón de entre 1 y 2 mm de grosor (aunque puedes jugar con ellos sin necesidad de pegarlos en un material más grueso). Después, recorta los dos hexágonos siguiendo la línea discontinua.

Disposición del tablero

Una de las dos casas tendrá que sustituir el hexágono de desierto y colocarse en el centro de la isla. Si no has pegado la impresión sobre cartón, simplemente cubre el hexágono de desierto con el recorte. Después, coloca el resto de hexágonos en la isla al azar y pon encima las fichas numeradas siguiendo las instrucciones para la disposición variable del juego.

Luego, retira la ficha numerada “2” del hexágono en el que estuviera y ponla en el mismo hexágono que tenga la ficha numerada “12”. A continuación, sustituye el hexágono que ha quedado sin ficha numerada por el otro hexágono de casa que faltaba.

Finalmente, sitúa el ladrón en el hexágono de casa que se encuentra en el centro de la isla.

Fase de fundación

Cada jugador no puede colocar más de 1 poblado junto a uno de los dos hexágonos de casa.

REGLAS ESPECIALES

Se aplican las mismas reglas que en *Catan – El juego* (y las expansiones que utilizaras), pero con los siguientes cambios:

Mover el ladrón

Si hubiera que mover el ladrón (p. ej., porque la tirada de producción ha sido un “7” o se ha jugado un caballero), el jugador activo lo colocará, como siempre, en el hexágono de terreno que prefiera.

Sin embargo, esta vez el jugador activo no le robará ninguna carta a otro jugador. En vez de ello, cada jugador que tenga un poblado o ciudad adyacente a uno de los hexágonos de casa, recibirá 1 carta de la materia prima correspondiente al hexágono que el ladrón acaba de ocupar. Cada jugador solo puede obtener como máximo 1 carta de materia prima por hexágono de casa, independientemente del número de poblados o ciudades que tuviera junto a ese hexágono.

Atención: en cuanto el ladrón abandone el hexágono de la casa central, ya no podrá volver a colocarse sobre ningún hexágono de casa.

Producción de materias primas

Durante el transcurso de la partida, el hexágono que tiene las fichas numeradas “2” y “12” producirá materias primas tanto si la tirada es un “2” como un “12”. Ninguno de los dos hexágonos de casa tendrá una ficha numerada pero, tal como se ha indicado en el apartado anterior, pueden aportar materias primas.



DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

KOSMOS

© 2020 Catan GmbH,
catan.de, catanshop.de
En colaboración con
la editorial KOSMOS
(kosmos.de).

Idea del juego: Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño gráfico: Michaela Kienle,

Alex O. Colón Hernández, Ron Magin

Producción: Arnd Fischer, Catan-Team

Traducción:

Adaptación gráfica

CATAN

Oriol García

Antonio Catalán

CATAN y el icono de CATAN son
marcas registradas de CATAN GmbH.
Todos los derechos reservados.