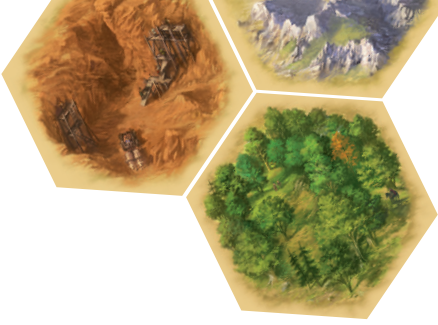




CATAN

PARA 2 JUGADORES

Catan es un juego pensado para tres o cuatro personas, pero si uno tiene que quedarse en casa y no cuenta con tantos jugadores, esta variante especial para partidas con dos personas es una buena alternativa (esta variante también aparece en la expansión *Mercaderes y bárbaros*).

Básicamente se siguen las mismas reglas que en las partidas con tres y cuatro jugadores. A continuación se describen los cambios que deberás aplicar.

Componentes necesarios

- ▶ *Catan – El juego*
- ▶ Dos jugadores
- ▶ 20 fichas de comercio (puedes aprovechar cualquier objeto pequeño que tengas en casa; altramuces, botones, monedas, etc.)

Preparativos

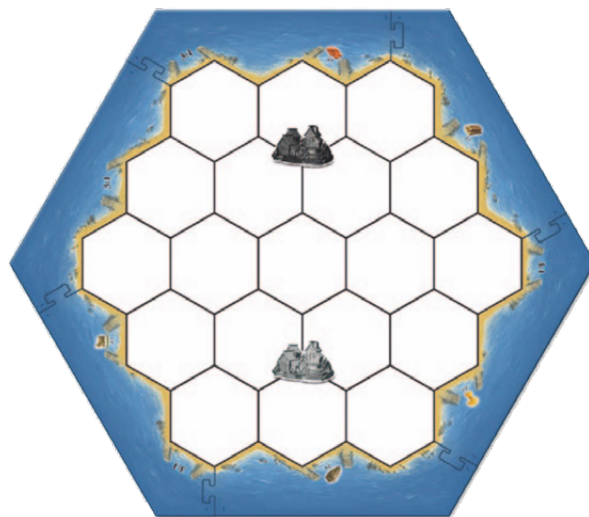
La partida se prepara siguiendo las reglas normales. Los dos sets de figuras que no vayan a jugar se convertirán en las figuras de dos jugadores ficticios neutrales. Deja estas figuras junto al tablero.

Prepara también las 20 fichas de comercio y reparte 5 fichas a cada jugador.

Fase de fundación

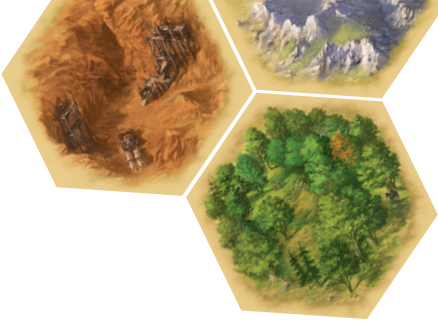
Coloca un poblado (sin carretera) de cada uno de los jugadores neutrales en los puntos del tablero que pueden verse señalados en la siguiente imagen. Después, los dos jugadores fundan sus dos

poblados con sus respectivas carreteras siguiendo las reglas habituales. Así pues, tras la fase de fundación habrá dos poblados y dos carreteras de cada jugador, así como un poblado de cada uno de los jugadores neutrales.



Tirada de producción

Cuando sea el turno de un jugador, deberá realizar dos tiradas de dados consecutivas. Sin embargo, el resultado de las tiradas tendrá que ser diferente. Si el resultado de la segunda tirada coincide con el de la primera, se tendrá que repetir la tirada hasta que sean distintas. Después de cada tirada los jugadores recibirán los recursos pertinentes o moverán el ladrón en caso de que la tirada fuera un “7”. El ladrón también podría moverse entre la primera y la segunda tirada ya fuera jugando una carta de caballero o bien una ficha de comercio (ver más adelante).



CATAN

PARA 2 JUGADORES

Fase de construcción de los jugadores neutrales

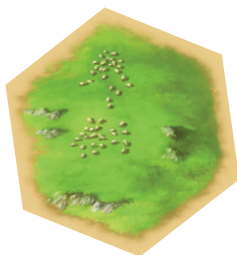
Cuando un jugador construya una carretera o un poblado, también colocará sin coste alguno una carretera o un poblado respectivamente de cualquiera de los dos jugadores neutrales. Si no se pudiera construir un poblado con ninguno de los dos jugadores neutrales, se construiría una carretera en su lugar. Si un jugador construye una ciudad o compra una carta de desarrollo, ningún jugador neutral se verá afectado. Los poblados de los jugadores neutrales nunca obtienen recursos. Sin embargo, un jugador neutral podría llegar a conseguir la tarjeta de “Mayor ruta comercial”.

Opciones con las fichas de comercio

Durante su turno (incluso antes de la tirada de producción), un jugador puede realizar una de las dos acciones siguientes:

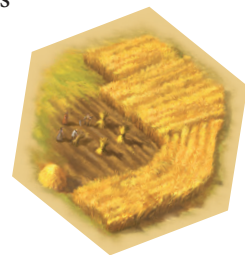
- Comercio forzado: el jugador puede robarle dos cartas de la mano a su contrincante y entregarle a cambio dos cartas cualesquiera. Si el contrincante solo tuviera una carta, se quedaría con esta, pero seguiría teniéndole que devolver dos cartas.
- Mover el ladrón: el jugador puede desplazar el ladrón al hexágono de desierto. Sin embargo, aunque el contrincante tuviera un poblado o una ciudad junto al desierto, no le robaría ninguna carta.

Cada acción cuesta 1 ficha de comercio siempre y cuando el jugador tenga igual o menos puntos de victoria que su contrincante. Si tuviera más puntos de victoria que el contrincante, la acción le costaría 2 fichas de comercio. Una vez utilizadas, las fichas de comercio se devuelven a la reserva.



Obtención de las fichas de comercio

- Una vez durante su turno un jugador puede devolver una de sus cartas descubiertas de caballero y obtener a cambio 2 fichas de comercio. Si un jugador tuviera el “Mayor ejército”, al desprenderse de un caballero podría dejar de tenerlo (ya fuera porque solo tiene 2 caballeros visibles o porque el otro jugador ha pasado a tener más caballeros que él). En este caso, la tarjeta de “Mayor ejército” se quedaría en manos de aquél que tuviera más caballeros visibles (siempre y cuando tuviera al menos 3).
- Al construir un poblado junto al desierto (incluso durante la fase de fundación inicial), se consiguen 2 fichas de comercio.
- Al construir un poblado en la costa (incluso durante la fase de fundación inicial), se consigue 1 ficha de comercio.
- Al construir un poblado adyacente al mismo tiempo al desierto y a la costa, se conseguirían pues 3 fichas de comercio.



Combinaciones con esta variante

Esta variante para dos jugadores puede combinarse sin necesidad de aplicar ningún cambio con todas las variantes y escenarios de *Navegantes y Mercaderes* y *bárbaros* siempre y cuando utilicen la tarjeta de “Mayor ejército”.

En el caso de *Ciudades y caballeros* también puede aplicarse esta variante, pero deben llevarse a cabo una serie de ajustes que se enumeran en la página web www.catan.com/service/combinations/catan-2-cities-and-knights (en inglés).