

Klaus Teuber

# LOS COLONOS DE CATAN



**El juego de dados**

**KOSMOS**

## Componentes

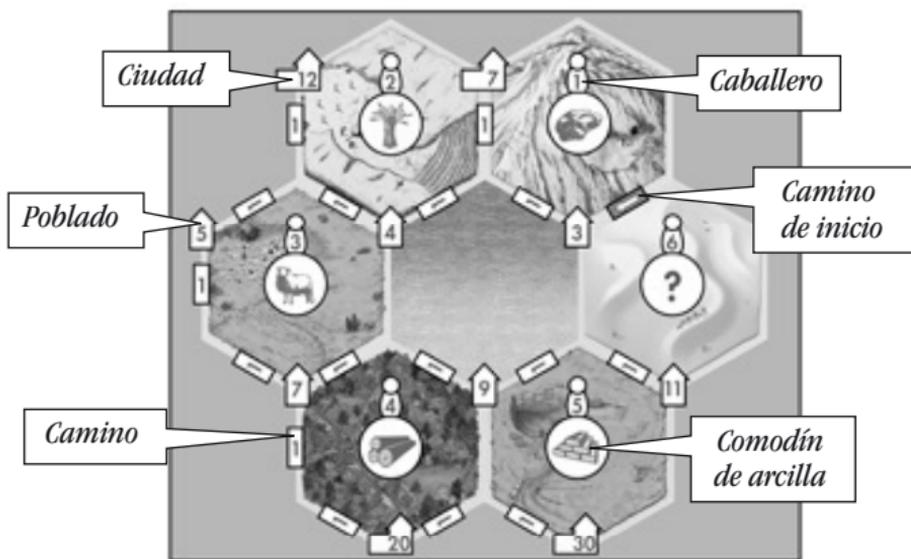
- 6 dados de materias primas
- 1 bloc con 60 hojas de mapa

## Preparación

Cada uno de los jugadores deberá tomar una de las hojas de mapa, y también un lápiz o un bolígrafo para hacer sus anotaciones. Los seis dados permanecerán al alcance de todos los participantes. Los jugadores se deben poner de acuerdo para decidir cuál de ellos empieza a jugar.

## Resumen del juego

Cada hoja de mapa representa la isla de Catán, en la que vienen impresos los caminos, los poblados, las ciudades y los caballeros.



Durante la partida cada jugador intentará construir en su hoja de mapa la mayor cantidad posible de caminos, poblados, ciudades y caballeros.

**Cómo se marca lo que se ha construido:** El símbolo se puede marcar con un círculo, con una cruz, rellenando o coloreando su interior, etc...



Arcilla

Madera

Lana

Cereal

Mineral

Oro

**Coste de construcción en materias primas.** Las materias primas se generan lanzando los 6 dados. En cada dado aparece una vez cada una de las seis materias primas que hay en el juego: lana, cereal, arcilla, mineral, madera y oro. El coste de construcción de un camino, por ejemplo, es de una madera y una arcilla. Para construir un camino, el jugador debe obtener estas dos materias primas en la tirada de dados. Cada vez que se construye algo, se consiguen tantos puntos como se indica en ese símbolo de la hoja de juego. El jugador que al final de la partida tenga más puntos será el ganador.

## Desarrollo del juego

El jugador inicial empieza a jugar. Puede tirar los dados hasta tres veces. Después podrá construir con las materias primas obtenidas tras terminar sus lanzamientos, y anotar los puntos que consiga por ello. A continuación, será el turno del siguiente jugador en el sentido horario.

### 1. Dados

Cada jugador, en su turno, podrá tirar los dados **hasta tres veces**. Después de la primera tirada, el jugador puede apartar todos los dados que quiera, y vuelve a tirar con los restantes. Tras la segunda tirada puede apartar más dados, pero también puede recuperar, para su tercera y última tirada, dados que hubiera apartado tras su primer lanzamiento. El resultado final se consigue tras la tercera tirada. Un jugador, si le convienen los dados obtenidos, puede plantarse después de su primera o segunda tirada, considerándolo como su resultado final. Es en este momento cuando un jugador puede hacer uso de los comodines de materias primas (ver página 5), o del intercambio de oro (ver página 6).

### 2. Construcción

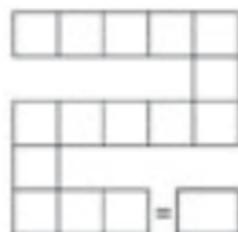
En la tabla de costes de construcción se indican las materias primas que se necesitan para construir un camino, un poblado, una ciudad o un caballero. Por ejemplo, para conseguir un caballero usaremos los dados en los que se haya obtenido un mineral, una lana y un cereal, y lo marcaremos en nuestra hoja de mapa.


*Tabla de costes de construcción*

Para la construcción de un camino, un poblado o una ciudad seguimos el mismo procedimiento. Se pueden construir varias cosas a la vez, siempre que se hayan obtenido suficientes materias primas en la tirada de dados.

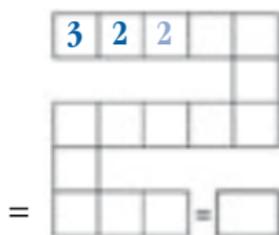
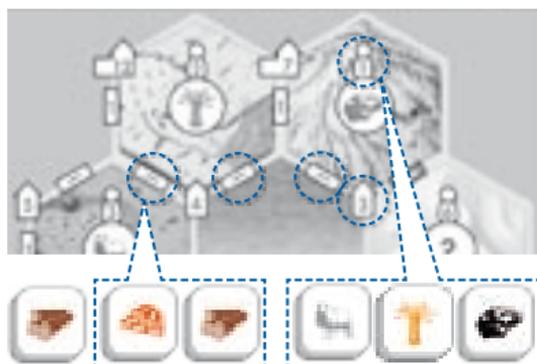
Después de la construcción, el jugador anota en la siguiente casilla libre de su marcador de puntuación los puntos correspondientes a lo que haya construido (la primera casilla es la que está en la esquina superior izquierda de dicho marcador).

Si se construyen varias cosas en un mismo turno, sumaremos los puntos de los símbolos marcados, anotando el total en el marcador de puntuación.



*Marcador de puntuación*

**Importante:** si un jugador, en su turno, no logra construir nada, deberá anotar una equis en la casilla de su marcador de puntuación. Esa equis (X) equivale a 2 puntos negativos.



**Ejemplo:** Un jugador, en su primer turno, construye un poblado por 3 puntos. En su segundo turno construye dos caminos, lo que le da 2 puntos. Para indicarlo marca con un círculo los símbolos del poblado y de los caminos. En su tercer turno ha obtenido en su tirada las materias primas que se muestran en la ilustración. Con una madera y una arcilla construye un camino que marca con un círculo, y con la lana, el cereal y el mineral que quedan consigue un caballero que también marca con un círculo. El caballero y el camino valen cada uno 1 punto, así que el jugador anota 2 puntos en la tercera casilla de su marcador de puntuación.

## Reglas de construcción: ¿qué se puede construir y dónde?

**Camino:** Un camino tiene un coste de una arcilla y una madera, y siempre tiene un valor de 1 punto. El primer camino (el de inicio) ya está construido, así que no cuesta ninguna materia prima.

Los caminos se construyen sucesivamente uno detrás de otro: siempre debe haber un camino ya construido adyacente al que queremos hacer. Los poblados y las ciudades (estén o no construidas), no interrumpen la construcción de un camino al lado de otro previamente construido.

**Poblado:** Un poblado tiene un coste de una arcilla, una madera, una lana y un cereal. Para poder construir un poblado debemos tener un camino construido adyacente a él. Además, los poblados se deben construir siguiendo el orden de su valor en puntos: en primer lugar el poblado de 3 puntos, después el de 4 puntos, y así sucesivamente.

**Ciudad:** Una ciudad tiene un coste de tres minerales y dos cereales. Se aplican los mismos requisitos que a la hora de construir los poblados: una ciudad debe tener un camino ya construido adyacente a ella, y también las ciudades deben construirse en su orden de puntuación.

**Caballero:** Un caballero tiene un coste de un mineral, una lana y un cereal. Los caballeros se deben ir obteniendo también en el orden de su puntuación. Si un jugador ha conseguido un caballero, puede utilizar como comodín la materia prima que haya debajo de ese caballero (ver el próximo párrafo). Para conseguir un caballero **no** es necesario que tenga adyacente un camino, un poblado o una ciudad ya construida.

### **Comodines de materias primas**

Si el jugador ha conseguido ya un caballero, puede elegirlo **sólo una vez** durante la partida para “convertir” cualquier materia prima en la que hay debajo de ese caballero: después de tirar los dados el jugador puede cambiar el resultado de cualquier cantidad de ellos a la materia prima que muestra el caballero que haya elegido. Una vez hecho esto, hay que tachar el comodín de materia prima que se haya utilizado.

***Ejemplo:** Un jugador ha conseguido el primer caballero (el que tiene el número 1 y el símbolo del mineral). En su tercera tirada obtiene dos minerales, dos cereales, un oro y una lana. El jugador quiere construir una ciudad, así que usa el caballero para convertir la lana en mineral. Ahora el jugador tiene tres minerales y dos cereales, así que puede construir la ciudad. Una vez hecho, tacha el símbolo de mineral que está debajo del caballero. Cuando consiga el último caballero (el que tiene el número 6), el jugador podrá “convertir” cualquier materia prima en otra cualquiera a su elección. Como hay 6 caballeros, durante la partida un jugador puede usar hasta 6 comodines de materias primas, siempre que consiga todos los caballeros. En un mismo turno se pueden usar dos o más comodines.*

## Intercambio de oro

No hay nada que se pueda construir directamente con el oro, ya que sólo se trata de una moneda de intercambio, pero podemos convertirla en cualquier materia prima. Esto puede ser muy útil, pero es bastante caro. Por cada dos dados con el símbolo del oro – después de haber obtenido el resultado final en nuestra tirada – podemos conseguir cualquier otra materia prima: uno de los dos dados con el símbolo del oro se convierte en la materia prima deseada, y el otro dado se pierde.

*Ejemplo: De nuevo el jugador quiere construir una ciudad. En esta ocasión ha obtenido en la tirada dos minerales, dos cereales y dosoros. Como se pueden cambiar los dosoros por cualquier otra materia prima, el jugador convierte un dado en mineral, y el segundo dado con el resultado de oro se pierde. Ahora el jugador tiene tres minerales y dos cereales, así que puede construir la ciudad.*

Como siempre serán necesarios dos dados de oro para convertirlos en una unidad de otra materia prima, un sólo dado de oro es tristemente inútil.

## Fin de juego

Cuando todos los participantes hayan jugado 15 turnos, todas las casillas de sus marcadores de puntuación estarán llenas, y la partida se dará por finalizada. Cada jugador suma sus puntos. Por cada equis que tenga en el marcador se deberán restar 2 puntos. El jugador con la mayor puntuación total será el ganador.

## Estrategia

Los caminos valen pocos puntos, pero son necesarios para construir los poblados y las ciudades, que sí dan muchos puntos. Los caballeros dan una puntuación relativamente media, pero permiten usar los comodines.



Autor: Klaus Teuber  
Diseño gráfico: [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)  
Ilustraciones: Tanja Donner

© 2007 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de), [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Todos los derechos reservados  
MADE IN GERMANY