

KLAUS TEUBER

# CATAN

## Plus

### MANUAL DE REGRAS

#### Bem-vindo ao mundo de Catan!

Com o *Catan Plus* poderá disfrutar da grande variedade que o mundo de Catan tem para oferecer, aprendendo primeiro o jogo básico (*Catan – O jogo*) e, mais tarde, experimentando alguns dos cenários e mini-expansões incluídas. Tudo isto pode ser combinado com a expansão para 5 e 6 jogadores de modo a que uma partida possa chegar a incluir de 3 a 6 jogadores. Se quiser experimentar uma versão mais pequena do *Catan*, também dispõe do jogo de dados, um jogo independente que inclui duas variantes e que permite partidas de 1 a 4 jogadores. No fim do manual de regras do jogo básico encontrará uma lista com todos os componentes para a expansão 5-6 jogadores e para os cenários e mini-expansões, assim como as regras especiais de cada um.

Para que seja mais simples aprender o jogo básico, temos um sistema especial de regras composto de várias secções: leia primeiro o resumo do jogo existente nas páginas 2 e 3. Depois, leia as instruções existentes a partir da página 4 e comece imediatamente a jogar. Se, durante a partida, tiver alguma dúvida ou pergunta, consulte o almanaque em anexo.

E agora, rume a Catan!



O Jogo



Expansão 5-6 jogadores



O jogo de dados



Mini-expansão Entre amigos



Cenários Córsega e Nova Iorque



Mini-expansão Os ajudantes

#### ÍNDICE

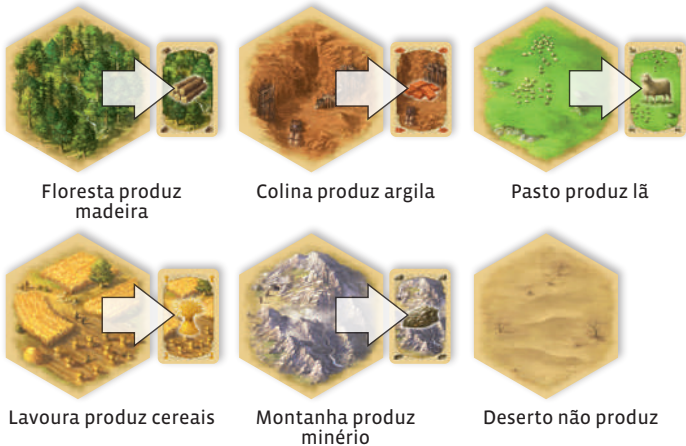
|   |    |
|---|----|
| <i>Catan – O jogo</i> (jogo básico) ..... | 2  |
| Expansão 5-6 jogadores .....              | 7  |
| <i>Catan – O jogo de dados</i> .....      | 8  |
| <i>Catan – O jogo de dados Plus</i> ..... | 9  |
| Mini-expansão <i>Entre amigos</i> .....   | 10 |
| Mini-expansão <i>Os ajudantes</i> .....   | 11 |
| Cenários Córsega e Nova Iorque .....      | 12 |
| Créditos .....                            | 12 |

# CATAN - Jogo básico

## Resumo do jogo

**1** À sua frente encontra-se a ilha de Catan. Está dividida em 19 terrenos hexagonais e rodeada por mar. O objetivo do jogo é colonizar a ilha.

**2** Em Catan existe um deserto e cinco tipos diferentes de terreno. Cada um deles produz uma matéria-prima diferente:



**3** Começa o jogo com 2 aldeias e 2 estradas. Cada aldeia vale 1 ponto de vitória, pelo que já começa com 2 pontos de vitória. O primeiro jogador a conseguir 10 pontos de vitória ganha o jogo.

**4** Para conseguir obter mais pontos de vitória, tem de construir novas estradas e fundar novas aldeias; por sua vez, é preciso transformar as aldeias em cidades. Cada cidade vale 2 pontos de vitória. No entanto, para construir, são necessárias matérias-primas.

**5** Como se obtêm as matérias-primas? Muito fácil: a cada turno determina-se que terrenos irão produzir, através do lançamento dos dados. Em cada terreno existe uma ficha redonda numerada. Se, por exemplo, a soma do que saiu nos dados resulta num 3, todos os terrenos marcados com um "3" produzem matéria-prima. Na ilustração à direita, produziriam a floresta e a montanha (madeira e minério).

## Montagem do tabuleiro



## Componentes

19 terrenos

hexagonais

Florestas (4)

Pastos (4)

Lavouras (4)

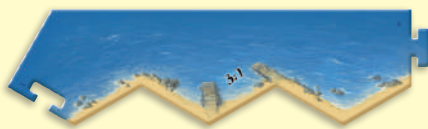
Colinas (3)

Montanhas (3)

Deserto (1)



6 peças da moldura com 9 portos



18 fichas numeradas



95 cartas de matérias-primas (19 de cada):

Madeira = troncos = da floresta

Lã = ovelha = do pasto

Cereal = espiga de trigo = da lavoura

Argila = tijolos = da colina

Minério = rocha = da montanha



25 Cartas de desenvolvimento

Cavaleiro (14)

Progresso (6)

Pontos de vitória (5)



## ro para principiantes



**6** Só conseguem obter matérias primas os jogadores que possuam uma aldeia ou uma cidade adjacente a estes terrenos. Na ilustração, a aldeia branca (D) está adjacente a uma floresta e as aldeias azul (B) e laranja (C) a uma montanha. Se sair um 3 nos dados, o jogador branco obterá 1 madeira e os jogadores azul e laranja obterão 1 minério cada.

**7** O ideal é que a maioria das aldeias se encontre adjacente a vários terrenos (o máximo possível é 3). Deste modo, poderão obter, segundo o resultado dos dados, diferentes matérias-primas. Na ilustração, a aldeia B está adjacente a 3 terrenos: floresta, colina e montanha.

**8** Não pode ter aldeias adjacentes a todos os terrenos e a todas as fichas numeradas, pelo que algumas matérias-primas lhe serão impossíveis ou muito difíceis de obter. Contudo, para construir novos edifícios, necessita de diferentes combinações de matérias-primas.

**9** Por este motivo, tem de fazer trocas comerciais com os jogadores restantes. Faça uma oferta ou analise as propostas que lhe apresentam e, se chegarem a um acordo, poderá obter uma carta que lhe falte para construir, por exemplo, uma nova aldeia.

**10** Pode construir uma nova aldeia em qualquer encruzilhada livre, com a condição de que lhe tenha acesso através de uma estrada sua e que a aldeia mais próxima esteja a, pelo menos, 2 encruzilhadas de distância.

**11** Pense muito bem ao escolher o local onde vai construir as suas aldeias. Os números das fichas numeradas estão impressos em tamanhos diferentes. Isto significa que os números impressos em tamanho maior têm mais possibilidades de sair nos dados do que os números mais pequenos. Os números 6 e 8 são os números impressos com maior tamanho e também são de cor vermelha, para indicar que saem com mais frequência. Conclusão: quantas mais vezes saia um número, mais vezes irá obter matérias-primas de um terreno que tenha esse número.



4 tabelas de custos de construção 2 cartas especiais



2 suportes de cartas



Figuras de jogo (em 4 cores)

16 cidades  
20 aldeias  
60 estradas



Cidade



Aldeia



Estrada



1 figura do ladrão



2 dados

# CATAN - Jogo básico

Nestas regras encontrará toda a informação que necessita para jogar. Se durante o jogo surgirem dúvidas a respeito de alguma regra, consulte a palavra-chave correspondente (indicada com uma seta à frente →) no Almanaque em anexo.

## Montagem inicial para principiantes

Recomendamos que para os primeiros jogos siga a montagem do tabuleiro representada nas páginas 2 e 3. Em primeiro lugar, coloque a moldura formada pelas 6 peças de mar. Em seguida, preencha o interior com os terrenos hexagonais e, sobre eles, coloque as fichas numeradas. Assegure-se de que os portos estão bem colocados.

## Montagem inicial para jogadores avançados

Depois de um ou dois jogos, já pode montar o tabuleiro aleatoriamente. Encontrará toda a informação necessária na secção “Montagem aleatória da ilha” (→) no almanaque anexo.

## PREPARAÇÃO

### Montagem inicial para principiantes

- Cada jogador recebe uma tabela de custos de construção e todas as figuras da sua cor: 5 aldeias (→), 4 cidades (→) e 15 estradas (→). Cada jogador coloca 2 estradas e 2 aldeias no tabuleiro de jogo conforme indicado na ilustração. Depois, cada um coloca as suas peças restantes à sua frente. Se participam apenas 3 jogadores, retiram-se do jogo todas as peças de cor vermelha.
- As cartas especiais “Maior Estrada Comercial” (→) e “Maior Exército de Cavalaria” (→), bem como os 2 dados, são colocadas ao lado do tabuleiro de jogo.



- As cartas de matéria-prima são divididas por 5 pilhas segundo o seu tipo e colocadas, de face para cima, nos compartimentos dos suportes de cartas. Os dois suportes de cartas ficam junto ao tabuleiro de jogo.



- As cartas de Desenvolvimento (→) são embaralhadas e colocadas de face para baixo no compartimento livre de um dos suportes de cartas.



- Por último, cada jogador recebe as suas primeiras cartas de matéria-prima pela sua aldeia assinalada com uma letra (ver as págs. 2 e 3): por cada terreno hexagonal a que essa aldeia seja adjacente, o jogador recebe da provisão uma carta da matéria-prima correspondente.

**Exemplo:** o jogador azul recebe pela sua aldeia “B” uma carta de madeira, uma de minério e uma de argila, enquanto que o jogador laranja recebe 1 de minério e 2 de cereais.

- Os jogadores devem manter as cartas de matéria-prima ocultas na sua mão durante todo o decorrer do jogo.

## RESUMO DO JOGO

O jogador mais velho inicia o jogo. O turno de um jogador divide-se nas fases seguintes, sempre na ordem indicada:

1. Lançar os dados para determinar qual a produção de matérias-primas do turno (o resultado aplica-se a todos os jogadores).
2. Pode efetuar trocas comerciais (comércio) (→): trocar matérias-primas com o banco ou com os outros jogadores.
3. Pode construir (→): estradas (→), aldeias (→), cidades (→) e comprar cartas de desenvolvimento (→).

Para além disso, em qualquer altura do seu turno (inclusivamente antes de lançar os dados) pode jogar uma das suas cartas de desenvolvimento (→). Em seguida, o turno passa para o jogador seguinte, à esquerda, que começa de novo na fase 1.

## DECORRER DO JOGO

### 1. Produção de matérias-primas

O jogador inicia o seu turno lançando ambos os dados: a soma dos resultados indica quais os terrenos que irão produzir matérias-primas.

- Cada jogador que possua uma aldeia adjacente a um terreno no qual exista uma ficha numerada com o resultado total dos dados, recebe por essa aldeia uma carta de matéria-prima do tipo produzido por esse terreno. Se um jogador tiver 2 ou 3 aldeias adjacentes a um mesmo terreno cujo número tenha saído nos dados, obtém uma carta de matéria-prima por cada aldeia. Se um jogador tiver uma cidade adjacente a um terreno cujo número tenha saído nos dados, recebe por essa cidade 2 cartas da matéria-prima correspondente.

**Exemplo:** se sair um “8” nos dados, o jogador vermelho recebe 2 minérios pelas suas duas aldeias e o jogador branco recebe 1 minério. Se tivesse saído um “10”, o jogador branco teria recebido 1 lã. E, se nesse terreno (com o “10”) a aldeia branca fosse uma cidade, o jogador branco teria recebido 2 cartas de lã.



### 2. Comércio

O jogador pode agora efetuar trocas comerciais, a fim de obter as cartas de matéria-prima de que necessita. Existem dois tipos de comércio:

#### a) Comércio Interno (comércio com os outros jogadores) (→)

O jogador pode trocar cartas de matéria-prima com todos os jogadores. Pode propor trocas e fazer ofertas em função das matérias-primas de que necessita. Também pode analisar propostas dos restantes jogadores e oferecer em troca alguma das cartas de matéria-prima que possua.

**Importante:** os outros jogadores apenas podem realizar trocas comerciais com o jogador cujo turno decorre. Os restantes jogadores não podem realizar trocas comerciais entre si.

**b) Comércio Marítimo (comércio com o banco) (→)**

O jogador pode também efetuar trocas comerciais sem ter de o fazer com outro jogador.

- Pode sempre trocar à razão de 4:1, devolvendo 4 cartas de matéria-prima iguais à pilha correspondente na provisão e recolhendo (comprando) em troca uma carta de matéria-prima à sua escolha.
- Se tiver construído uma aldeia num porto (→), pode efetuar trocas comerciais mais vantajosas: num porto 3:1 trocam-se 3 cartas de matéria-prima iguais por uma carta de matéria-prima à escolha e num porto especial trocam-se 2 cartas da matéria-prima indicada no porto por uma carta de matéria-prima à escolha.



Comércio marítimo sem porto (4:1)



Comércio marítimo num porto 3:1



Comércio marítimo 2:1 num porto especial

**3. Construir**

Por último, o jogador pode construir para aumentar a suas possibilidades de obtenção de matérias-primas e pontos de vitória (→).

- Para construir, o jogador tem de pagar uma combinação específica de cartas de matéria-prima (ver a tabela de custos de construção); em seguida, o jogador retira da sua provisão as estradas, aldeias ou cidades correspondentes e coloca-as no tabuleiro de jogo. As cartas de matéria-prima gastas são devolvidas às pilhas correspondentes nos suportes de cartas.

**a) Estrada (→):** é necessário argila + madeira



- As estradas são construídas sobre os caminhos. Sobre cada caminho (→) apenas pode ser construída 1 estrada.
- Uma estrada só pode ser colocada adjacente a uma encruzilhada que seja, por sua vez, adjacente a uma estrada, aldeia ou cidade do jogador que a constrói e onde não exista uma aldeia ou cidade de outro jogador.

O jogador laranja pode construir uma nova estrada nos caminhos marcados a azul, mas não pode construir no caminho marcado a vermelho.



- Assim que um jogador construa uma estrada constituída por, pelo menos, 5 estradas consecutivas (excluindo as bifurcações) e que não esteja interrompida por uma aldeia ou cidade de outro jogador, obtém de imediato a carta especial “Maior Estrada Comercial” (→). Porém, se outro jogador conseguir construir uma estrada maior do que a do possuidor da carta especial, recebe de imediato a dita carta. A carta da Maior Estrada Comercial vale **2 pontos de vitória**.



O jogador vermelho tem uma estrada composta por 6 estradas consecutivas (a bifurcação não conta), o que lhe dá a Maior Estrada Comercial. As 7 estradas do jogador laranja estão separadas em duas estradas pela aldeia vermelha: uma de duas estradas consecutivas e outra de cinco estradas consecutivas.

**b) Aldeia (→):** é necessária argila + madeira + lã + cereais



- A aldeia tem de ser construída numa encruzilhada onde, pelo menos, chegue uma das suas próprias estradas. Deve ter-se em conta a regra da distância.
- **Regra da distância:** só se pode construir uma aldeia numa encruzilhada (→) cujas três encruzilhadas adjacentes NÃO estejam ocupadas por outras aldeias (ou cidades), independentemente do jogador a que pertençam.



O jogador laranja pode construir uma aldeia na encruzilhada marcada a azul, mas a regra da distância impede-o de construir nas encruzilhadas marcadas a vermelho.

- Por cada aldeia construída, o seu proprietário obtém matérias-primas dos terrenos adjacentes: por cada vez que saia o número do terreno nos dados, obterá 1 carta da matéria-prima correspondente.
- Cada aldeia vale **1 ponto de vitória**.

# CATAN - Jogo básico

c) **Cidade (→):** são necessários 3 minérios + 2 cereais

Uma nova cidade apenas pode ser construída elevando uma aldeia já existente!



- Se um jogador eleva uma aldeia a cidade, retira a peça de aldeia do tabuleiro, devolve-a à sua provisão e substitui-a por uma cidade.
- Por cada cidade construída, o jogador poderá obter o dobro das matérias-primas dos terrenos adjacentes: cada vez que saia o número do terreno nos dados, obterá 2 cartas da matéria-prima correspondente.
- Cada cidade vale **2 pontos de vitória**.

d) **Comprar uma carta de desenvolvimento (→):** é necessário minério + lã + cereais



- Ao comprar uma carta de desenvolvimento, o jogador retira sempre a carta do topo da pilha.
- Existem três tipos de cartas de desenvolvimento, cada um com um efeito diferente:



Cavaleiro (→); Progresso (→); Pontos de vitória (→).

- As cartas de desenvolvimento compradas devem ser mantidas em segredo até à sua utilização.

## 4. Casos Especiais

a) **Saiu o 7: o ladrão entra em cena (→)**

- Se, ao lançar os dados, o jogador cujo turno decorre obtém um “7”, nenhum jogador recebe matérias-primas nesse turno.
- Todos os jogadores que possuam mais de 7 cartas de matéria-prima têm de escolher metade delas e devolvê-las às pilhas correspondentes. Se um jogador possui uma quantidade ímpar de cartas, deve arredondar para baixo (por exemplo, se um jogador tem 9 cartas, deve devolver 4).
- A seguir, o jogador é obrigado a mover o ladrão (→):
  1. O jogador tem de mover o ladrão (→) para outro terreno hexagonal.
  2. Depois, pode roubar uma carta de matéria-prima a um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente a esse terreno. O jogador “roubado” mantém as cartas viradas para baixo, para que o ladrão não saiba que carta vai roubar. Se existem mais jogadores com cidades ou aldeias adjacentes a esse terreno, o ladrão poderá escolher qual o jogador a quem rouba a carta.
  3. Em seguida, o jogador continua o seu turno, passando à fase de comércio.

**Importante:** se ao lançar os dados sai o número do terreno em que se encontra o ladrão, os proprietários das aldeias e cidades adjacentes **NÃO** recebem **NENHUMA** carta de matéria-prima.

b) **Jogar uma carta de Desenvolvimento (→)**

O jogador pode jogar uma carta de desenvolvimento a qualquer momento do seu turno, inclusive antes de lançar os dados. **NÃO** pode jogar uma carta de desenvolvimento no mesmo turno em que a adquiriu.

**Cartas de Cavaleiro (→)**



- Quem jogar uma carta de cavaleiro, move o ladrão (Ver os pontos 1 e 2 da alínea anterior).
- As cartas de cavaleiro, uma vez jogadas, permanecem à frente do jogador correspondente, viradas para cima.
- O primeiro jogador a conseguir ter três cartas de cavaleiro reveladas à sua frente, obtém a carta especial “Maior Exército de Cavalaria”, que vale **2 pontos de vitória**.
- Se outro jogador conseguir ter à vista mais cartas de cavaleiro do que o atual possuidor da carta especial “Maior Exército de Cavalaria”, recebe de imediato essa carta e, com ela, os 2 pontos de vitória.



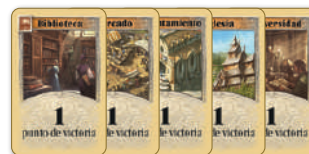
Maior Exército de Cavalaria

**Cartas de Progresso (→)**



Quando um jogador joga uma carta de progresso, deve seguir as indicações nela apresentadas. Em seguida, a carta é retirada do jogo (coloca-se de volta na caixa).

**Cartas de pontos de vitória (→)**



As cartas de pontos de vitória são mantidas em segredo durante todo o jogo. Só são reveladas quando, graças a elas, o jogador consegue obter um total de 10 pontos de vitória.

## FIM DO JOGO (→)

O jogo termina no turno em que um jogador consiga obter **10 ou mais pontos de vitória**. Para ganhar, o jogador tem que conseguir obter os **10 pontos de vitória (ou mais)** no decorrer do seu turno ou já os possuir quando chegar a sua vez de jogar.

# CATAN – Expansão para 5 – 6 jogadores

## COMPONENTES

- 11 terrenos hexagonais: 2 de floresta, 2 de lavoura, 2 de pasto, 2 de colinas, 2 de montanhas e 1 de deserto



- 25 cartas de matéria-prima (5 de cada matéria-prima)



- 9 cartas de desenvolvimento



- 2 tabelas de custos de construção • 4 peças de moldura




- 2 conjuntos de figuras de jogo em castanho e verde. Cada conjunto é composto por: 5 aldeias, 4 cidades e 15 estradas.



- 28 fichas numeradas (2) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (2) (3)
- Todos os componentes do jogo básico (exceto as fichas numeradas)



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.

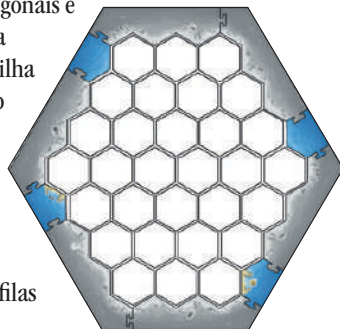
## PREPARAÇÃO

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

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

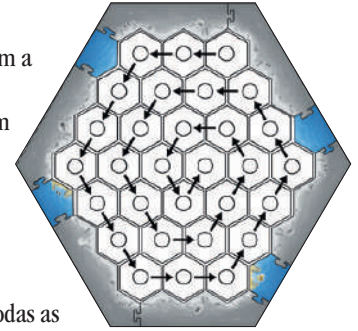
Agora a ilha é composta por um total de 30 terrenos hexagonais (combinando os terrenos do jogo básico e os incluídos nesta expansão).

- Embaralhe todos os terrenos hexagonais e coloque-os, virados para baixo, numa pilha. Tire o primeiro terreno desta pilha e coloque-o, virado para cima, dentro da moldura seguindo este esquema: primeiro faça uma fila de 6 terrenos no centro; a seguir, coloque duas filas de 5 terrenos, por cima e por baixo da primeira fila; depois adicione, por cima e por baixo, duas filas



de 4 terrenos. E, por último, coloque, por cima e por baixo, duas filas de 3 hexágonos.

- Ponha sobre a mesa as 28 fichas numeradas (as desta expansão) com a letra visível. Comece por colocar a ficha A num terreno que esteja num canto e continue 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.
- O resto da preparação é igual à do jogo básico.

## DECORRER DO JOGO

Joga-se segundo as mesmas regras das partidas para 3 ou 4 jogadores, com uma única exceção. Como é habitual, no seu turno um jogador deve efetuar as suas três fases:

- 1) Jogar os dados para determinar a produção de matérias-primas.
- 2) Efetuar trocas comerciais.
- 3) Construir.

Porém, há uma regra especial: uma fase de construção adicional fora da ordem habitual.

## REGRA ESPECIAL

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

### Na prática isto acontece da seguinte forma:

O jogador ativo acaba de construir, mas 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 ativo. 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 (interno e marítimo).

**Dica:** a fase de construção adicional permite-lhe influenciar o curso do jogo, mesmo fora do seu turno. Por isso, deve tentar efetuar o maior número de trocas que puder com o jogador corrente, já que, durante a fase de construção adicional que terá lugar depois do seu turno, poderá construir (desde 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 um melhor controlo sobre o risco de perder cartas se o ladrão aparecer.

# CATAN – O jogo de dados

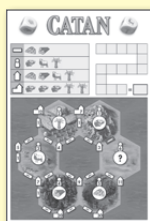
## COMPONENTES

- 6 dados de matérias-primas com 6 lados diferentes



Madeira Argila Cereal Lã Minério Ouro

- 1 bloco de folhas com dois lados impressos



Frente



Verso

## PREPARAÇÃO

Primeiro, deve decidir se prefere jogar com a versão normal de *Catan* – *O jogo de dados* ou com a versão Plus. A seguir, cada jogador recebe uma folha do bloco e a vira para lado correspondente à variante escolhida. Deixe os 6 dados de lado. Cada jogador também vai precisar de um lápis. Por fim, terá que determinar quem será o jogador inicial.

Vamos explicar primeiro as regras da versão normal do jogo. Para esta, usa-se a parte da frente da folha (a que apresenta 2 dados). As regras específicas para a versão Plus são explicadas no fim. De qualquer maneira, mesmo que decida jogar com a variante Plus, deverá aprender primeiro as regras normais, visto que o sistema de lançamentos e construção é igual para as duas versões.

## RESUMO DO JOGO

Pode ver-se, em cada folha, a ilha de Catan com vários símbolos de estradas, aldeias, cidades e cavaleiros. Durante o curso da partida, cada jogador tenta construir o máximo de estradas, aldeias, cidades e cavaleiros que puder na ilha da respectiva folha.

**Como construir:** pode usar o sinal que desejar, seja marcando-a com uma cruz, circulá-la ou preenchendo o seu interior, para assinalar que construiu alguma coisa. **Para construir, são necessárias as matérias-primas, que se obtêm lançando os 6 dados.** Cada dado tem lã, cereais, argila, minério, madeira e ouro impressos nos seus lados. Para construir, por exemplo uma estrada, são necessárias 1 madeira e 1 argila. Se o jogador obtiver estas duas matérias-primas com o seu lançamento, poderá construir a estrada. Quando um jogador construir algo (isto é, quando assinalar o símbolo pertinente), receberá os pontos indicados nesse símbolo. O participante que tiver mais pontos no final da partida, será o vencedor.

## DECORRER DO JOGO

O jogador inicial começa por lançar os dados. Pode fazê-lo até 3 vezes. A seguir, usando as matérias-primas que aparecem nos dados, poderá construir e, com isso, ganhar pontos. Depois será o turno do próximo jogador no sentido horário.

## 1. Lançar os dados

No seu turno, pode lançar os dados um máximo de 3 vezes. Depois do primeiro lançamento, pode guardar os dados que quiser e lançar apenas os que não deseja. A seguir ao segundo lançamento, pode guardar outros dados ou até usar os que guardou previamente para lançá-los uma última vez. Depois do terceiro lançamento, o resultado permanece fixo. Obviamente, se o preferir, pode ficar com o resultado do primeiro ou do segundo lançamento sem ter que voltar a lançar os dados. A partir do terceiro lançamento, só é possível mudar o resultado trocando matérias-primas ou negociando com ouro.

## 2. Construir

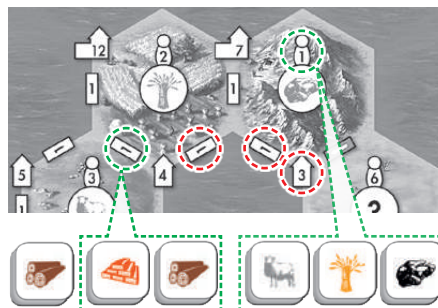
As matérias-primas necessárias à construção das estradas, aldeias, cidades ou cavaleiros estão indicadas no quadro de custos de construção. Se, por exemplo, quiser construir um cavaleiro, deverá usar um dado que mostre minério, outro que mostre lã e outro que mostre cereais. Depois, assinala um símbolo de cavaleiro na sua folha. O mesmo procedimento é usado na construção das estradas, aldeias e cidades. Pode construir várias coisas num mesmo turno desde que possua as matérias-primas necessárias para o fazer.

|   |   |   |
|---|---|---|
| — | 🌲 | 🏠 |
| 🐑 | 🌾 | 🏘 |
| 🏠 | 🌲 | 🐑 |
| 🏠 | 🌲 | 🌾 |

Custos de construção

## 3. Tomar nota dos pontos

A seguir, tome nota dos pontos correspondentes ao símbolo que assinalou na próxima casa livre do marcador de pontuação. Deve marcar os pontos começando pela casa superior esquerda do marcador. Se chegar a construir mais do que uma coisa no mesmo turno, some os pontos e anote o resultado na casa correspondente. **Importante:** se não puder construir nada no seu turno, deverá marcar 2 pontos negativos (-2).



|   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| 3 | 2 | 2 |  |  |
|   |   |   |  |  |
|   |   |   |  |  |
|   |   |   |  |  |

Marcador de pontuação


**Exemplo:** no seu primeiro turno construiu uma aldeia, que lhe vale 3 pontos e no segundo turno construiu duas estradas, que lhe dão mais 2 pontos. Depois de o fazer, marcou as estradas e a aldeia com um círculo. No seu terceiro turno, obteve as matérias-primas que se podem ver aqui. Usa a argila e a madeira para assinalar outra estrada com um círculo. A seguir, usa a lã, os cereais e o minério para assinalar um cavaleiro. Tanto a estrada como o cavaleiro valem 1 ponto, pelo que anota mais 2 pontos no marcador.

## REGRAS DE CONSTRUÇÃO: O QUE SE PODE CONSTRUIR E ONDE

**Estrada**— Cada estrada custa 1 argila e 1 madeira e vale sempre 1 ponto. A estrada inicial (🛤) já está construída e não precisa de mais matérias-primas. As estradas devem ser construídas consecutivamente, de modo a que uma estrada nova fique sempre adjacente a uma construída previamente. As aldeias e cidades, construídas ou não, não impedem a construção das estradas.




## VERSÃO PLUS

A versão Plus é para 2-4 jogadores e é jogada no verso da folha (onde aparece ). A preparação para uma partida é a mesma. Também se aplicam as mesmas regras na altura de lançar os dados e de construir, com as exceções apresentadas a seguir.

Enquanto que na versão normal do jogo cada participante tenta obter a máxima pontuação possível por sua conta, nesta versão os jogadores competem diretamente.



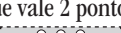

Tal como se pode ver na folha, as estradas, aldeias, cidades e cavaleiros não têm pontuações atribuídas. Sendo assim, o objetivo deixa de ser ganhar o máximo número de pontos ao fim dos 15 turnos, mas sim ser o primeiro a chegar aos 10 pontos de vitória. Neste sentido, esta versão se assemelha mais ao jogo básico de *Catan*.

## Pontos de vitória

Cada aldeia que construir vale 1 ponto de vitória .

Cada cidade que construir vale 2 pontos de vitória  .

Cada vez que obtenha um ponto de vitória, deve marcar uma das 10 casas existentes à direita da tabela de custos de construção.

Além disso, o “Maior exército de cavalaria”  a “Maior estrada comercial”  também valem pontos. Se for o primeiro jogador a construir 3 cavaleiros, terá o maior exército, que vale 2 pontos de vitória. Ao fazê-lo, deverá assinalar a façanha no quadro: . Continuará a possuir o maior exército desde que nenhum outro jogador tenha mais cavaleiros do que você. Se, a qualquer momento, um outro jogador chegar a ter mais cavaleiros, vai ter que apagar o que assinalou e com isso perder os 2 pontos. Um cavaleiro construído é sempre levado em conta na hora de determinar o maior exército de cavalaria, mesmo se esse cavaleiro foi usado para trocar matérias-primas ou não. Usa-se um processo parecido para a maior estrada comercial. Se for o primeiro a construir a quinta estrada, passa a ter a maior estrada comercial e os 2 pontos de vitória correspondentes (assinalando o quadro ). Continuará a possuir a maior estrada comercial desde que nenhum outro jogador tenha construído uma mais longa. Quando se determina a estrada mais longa só se levam em conta as estradas consecutivas: as bifurcações não contam.

**Exemplo:** na hora de determinar a maior estrada comercial, só se levariam em conta as estradas marcadas a verde. A estrada vermelha é considerada uma bifurcação e, portanto, não é levada em conta. Neste caso, o comprimento da estrada seria 6.



## Outras modificações

- O jogador que começa a partida só lançará 3 dados. A partir daí, cada jogador irá lançar mais um dado no respectivo turno até que todos os jogadores passem a lançar os 6 dados.
- As aldeias, cidades e cavaleiros podem ser construídos em qualquer ordem (embora as aldeias e as cidades ainda devam estar ligadas às estradas, como é óbvio).
- O par de cavaleiros que está no deserto pode ser usado para trocar uma matéria-prima qualquer. Porém, para poder fazer a troca (uma única vez) deve ter construído ambos os cavaleiros.

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a chegar aos 10 pontos de vitória é o vencedor.

**Aldeia** – Cada aldeia custa 1 argila, 1 madeira, 1 lã e 1 cereal. Uma aldeia só pode ser construída se adjacente a uma estrada já existente. Além disso, as aldeias devem ser construídas por ordem ascendente de pontos (isto é, começando pela aldeia de 3 pontos, seguida pela aldeia de 4, etc...).

**Cidade** – Cada cidade custa 3 minérios e 2 cereais e segue o mesmo procedimento de construção de uma aldeia. Sendo assim, só é possível construir uma cidade se adjacente a uma estrada e também por ordem ascendente de pontos.

**Cavaleiro** – Cada cavaleiro custa 1 minério, 1 lã e 1 cereal. Os cavaleiros também se devem construir por ordem ascendente de pontos. Para construir um cavaleiro, não é necessário que haja uma estrada, aldeia ou cidade no terreno adjacente.

## TROCA DE MATÉRIAS-PRIMAS

Se construir um cavaleiro, uma vez por partida poderá obter a matéria-prima que aparece por baixo desse cavaleiro “entregando” qualquer outra matéria-prima. Para isso, depois de efetuar os lançamentos dos dados, poderá virar qualquer um dos seus dados para que mostre a matéria-prima que está por baixo de um cavaleiro já assinalado por si. Depois de o fazer, deve riscar esse símbolo de troca.

**Exemplo:** já construiu o seu primeiro cavaleiro (número 1: minério). Depois do terceiro lançamento, obteve 2 minérios, 2 cereais, 1 ouro e 1 lã. Como quer construir uma cidade, decide usar o cavaleiro e vira o dado com a lã para que mostre o minério. Assim já fica com 3 minérios e 2 cereais, com os que pode construir a cidade. A seguir, risque o símbolo de minério que havia por baixo do cavaleiro.

Se chegar a construir o sexto cavaleiro (número 6: ponto de interrogação), poderá obter qualquer uma matéria-prima “entregando” uma outra qualquer. Como há um total de 6 cavaleiros, é possível que, numa partida, possa chegar a efetuar um máximo de 6 trocas (se construir os 6 cavaleiros). É permitido fazer mais do que uma troca num mesmo turno.

## NEGOCIAR COM OURO

O ouro não é usado como material de construção, mas sim como moeda de troca com que se podem obter outras matérias-primas. Embora possa ser muito útil, também se torna dispendioso. Pode obter uma matéria-prima qualquer por cada 2 ouros obtidos (depois dos lançamentos dos dados). Para isso, vire um dos dados com o símbolo do ouro para que mostre a matéria-prima desejada e ponha de lado o outro dado de ouro (que já não poderá usar nesse turno).

**Exemplo:** quer continuar a construir mais cidades e, desta vez, conseguiu obter 2 minérios, 2 cereais e 2 ouros no seu último lançamento dos dados. Como pode obter qualquer outra matéria-prima através dos 2 ouros, põe de lado um deles e vira o outro para que mostre um minério. Deste modo, consegue obter os 3 minérios e os 2 cereais necessários para a construção de outra cidade.

## FIM DO JOGO

Depois de cada participante jogar 15 turnos (isto é, quando cada um preencher as suas 15 casas no marcador de pontuação), o jogo termina. Cada um soma os seus pontos. O jogador que tiver a maior pontuação será o vencedor.

# CATAN – Entre amigos

## COMPONENTES NECESSÁRIOS

- 84 fichas de favor



12 fichas de favor da guilda de mercadores



12 fichas de favor da guilda de comerciantes



12 fichas de favor da guilda de calceteiros (empedrados)



24 fichas de favor da guilda de professores



24 fichas de favor da guilda de arquitetos

- 1 tabela de guildas



- 12 fichas de Catán



- Todos os componentes do jogo básico (e da expansão para 5 e 6 jogadores, se pertinente).

## O CONTEXTO

Reina a generosidade e a harmonia em Catan. As pessoas oferecem matérias-primas para ajudar os mais necessitados. O ladrão é colocado em lugares afastados para não atrapalhar os jogadores. E todos fazem o possível para ligar as suas estradas com as do vizinho. Será que ficaram todos loucos?

Bem... Na verdade, a razão deste comportamento tão “nobre e altruísta” é a recompensa na forma de favores dados pelas guildas de Catan. E estes favores trazem várias vantagens, seja para construir estradas, receber matérias-primas, comprar cartas de desenvolvimento, obter uma taxa de câmbio mais favorável ou até ganhar um ou outro ponto de vitória. É claro que, mesmo que o altruísmo exista, não faz parte deste jogo...

## PREPARAÇÃO

- Prepara-se o jogo básico (e a expansão para 5 e 6 jogadores, se pertinente) da maneira habitual.
- Deixe a tabela de guildas junto à ilha.
- Coloque as fichas de Catan ao pé da tabela de guildas.
- O número de fichas de favor disponível dependerá do número de jogadores:

|                         |  | 3 jogadores | 4 jogadores | 5 jogadores | 6 jogadores |
|-------------------------|--|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Mercador                |  | 6           | 8           | 10          | 12          |
| Comerciante             |  | 6           | 8           | 10          | 12          |
| Calceteiro (empedrador) |  | 6           | 8           | 10          | 12          |
| Professor               |  | 12          | 16          | 20          | 24          |
| Arquiteto               |  | 12          | 16          | 20          | 24          |

Crie uma provisão que inclua apenas a quantidade de fichas de favor necessárias, viradas para baixo e bem embaralhadas.

## REGRAS ESPECIAIS

Nesta expansão são usadas praticamente as mesmas regras que no jogo básico de Catan (incluindo as da expansão para 5 e 6 jogadores, se necessário). Mas, além disso, se alguém for generoso, poderá obter fichas de favor. Estas fichas podem ser usadas depois para obter vantagens interessantes. A seguir explicamos as regras especiais que se usam para os favores das guildas.

### Ganhar uma ficha de favor

Pode ganhar o favor de uma guilda de 3 maneiras diferentes:

#### 1. Movendo o ladrão sem prejudicar ninguém

Recebe uma ficha de favor se, ao sair um “7” no lançamento do dado de produção ou ao jogar uma carta de cavaleiro, mover o ladrão de uma das seguintes maneiras:

- Colocando-o num terreno qualquer (incluindo o deserto), que não tenha adjacentes nenhuma aldeia ou cidade, ou;
- Colocando-o no deserto, mas optando por não roubar nenhuma matéria-prima a um jogador que tenha uma aldeia ou cidade adjacente a esse deserto.

#### 2. Oferecendo uma carta de matéria-prima

Durante o seu turno, pode oferecer 1 carta de matéria-prima a outro jogador. Porém, esse jogador deverá ter, no máximo, os mesmos pontos de vitória que você (só se contam os que estão à vista). Se o jogador recusar a oferta, pode dar a carta a um outro jogador (com a mesma restrição sobre os pontos de vitória). Se a sua oferta for aceite, recebe 1 ficha de favor.

**Atenção:** só pode oferecer 1 matéria-prima por turno.

#### 3. Unir distritos

Um “distrito” é o conjunto de todas as aldeias, cidades e estradas de uma mesma cor que estão ligadas entre si. Se construir uma estrada que una um dos seus distritos ao de um outro jogador pela primeira vez, esse jogador recebe 1 ficha de favor e você recebe 3.

As fichas de favor só são concedidas se for a primeira vez que se unem dois distritos de cores diferentes. Se, mais tarde, os mesmos distritos voltarem a unir-se num outro local, não se concede mais nenhuma ficha de favor.

*Exemplo: o jogador vermelho constrói a estrada “A”, com que une o seu distrito inferior ao do jogador azul. O jogador azul recebe 1 ficha de favor e o vermelho recebe 3. Se, mais tarde, um deles construir uma estrada no caminho “B”, não receberão nenhum favor por isso. Porém, se construírem a estrada no caminho “C”, ambos os jogadores receberiam fichas de favor, visto que seria a primeira vez que o distrito superior do jogador vermelho unir-se-ia ao distrito central do jogador azul.*



#### Importante

- Se durante a fase de fundação se unir dois dos seus distritos, não recebe fichas de favor por isso. dois distritos ficarem unidos, não se concedem fichas de favor.
- Se construir uma estrada que une um dos seus distritos simultaneamente aos de dois jogadores, receberá apenas 3 fichas de favor, enquanto que os proprietários desses distritos recebem 1 favor cada. Você decide qual dos dois jogadores escolhe primeiro a ficha de favor.

## Obter fichas de favor

Se lhe é devido um favor das guildas, deve recolher (comprar) uma ficha de favor de entre as que estão viradas para baixo na provisão.

## Usar ou trocar uma ficha de favor

Durante o seu turno, pode usar ou trocar um favor das guildas **apenas uma vez**.

### 1. Usar um favor das guildas

Pode usufruir de um favor das guildas se entregar a quantidade necessária de fichas de favor, deixando-as viradas para cima junto à guilda correspondente, na tabela de guildas:

- A guilda de mercadores requer 1 ficha de carroça (cinzenta).
- A guilda de comerciantes requer 1 ficha de barco (azul).
- A guilda de calceteiros (empedrados) requer 1 ficha de pá (castanha).
- A guilda de professores requer 2 fichas de livro (laranja).
- A guilda de arquitetos requer 2 fichas de compasso (verde).

**Atenção:** não é permitido usar uma ficha de favor obtida no mesmo turno. Terá que esperar até ao próximo turno para poder usá-la.

**Nas partidas para 5 ou 6 jogadores,** os favores das guildas não podem ser usados durante a fase de construção adicional. Se, durante essa fase, obtiver alguma ficha de favor, poderá usá-la no seu próximo turno. Depois de entregar as fichas de favor, recebe imediatamente por troca o favor da guilda correspondente (não é possível guardar o efeito para usá-lo num turno posterior).

Cada guilda concede um favor específico:

- **Guilda de mercadores** — Troque 1 carta de matéria-prima por qualquer outra carta de matéria-prima da provisão. Pode efetuar esta troca um máximo de duas vezes num mesmo turno.
- **Guilda de comerciantes** — Recolha (compre) a carta de matéria-prima que quiser da provisão.
- **Guilda de calceteiros (empedrados)** — Construa uma estrada gratuitamente.
- **Guilda de professores** — Receba 1 carta de desenvolvimento sem pagar por ela.
- **Guilda de arquitetos** — Recolha 1 ficha de Catan. Cada uma destas vale 1 ponto de vitória. As fichas de Catan devem ficar sempre à vista, já que os pontos de vitória de cada jogador determinam a possibilidade de dar ou receber presentes.

### 2. Trocar uma ficha de favor

Se não quiser usar nenhum favor, pode trocar uma das suas fichas de favor por outra da provisão. Para isso, recolha primeiro uma ficha de favor virada para baixo da provisão e, em seguida, devolva à mesma uma qualquer ficha de favor que possua. Se quiser, pode devolver a mesma ficha que acaba de recolher.

**Atenção:** não é permitido entregar fichas de favor a outros jogadores nem trocar com eles.

## FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador tiver 11 ou mais pontos de vitória durante o seu turno.

## CATAN — Os ajudantes

### COMPONENTES NECESSÁRIOS

- 10 cartas de ajudante



- Todos os componentes do jogo básico (e da expansão para 5 e 6 jogadores, se pertinente).

### PREPARAÇÃO

- Forme uma pilha com as cartas marcadas com um número, começando com a carta A1 em cima e o resto debaixo por ordem ascendente (isto é, A2, A3, A4, A5 e A6). As cartas que não tenham número são colocadas no fundo da pilha por qualquer ordem.
- Cada vez que um jogador colocar a sua segunda aldeia durante a fase de fundação, deverá recolher a carta superior da pilha supracitada e deixá-la diante de si com o lado “A” à vista.
- Uma vez terminada a fase de fundação, o resto das cartas da pilha são deixadas junto ao tabuleiro com o lado “A” visível.

### REGRAS ESPECIAIS

Nesta expansão são usadas as mesmas regras que no jogo básico (incluindo as da expansão para 5 e 6 jogadores, se pertinente), com as seguintes exceções:

- Cada carta de ajudante traz uma vantagem específica, que vem descrita na própria carta. Depois de usar o benefício de uma carta, o jogador terá duas possibilidades:
  1. Pode devolver a carta à provisão e recolher de lá qualquer outra carta, deixando-a à sua frente com o lado “A” à vista.
  - OU
  2. Pode virar a carta para o lado “B”. Com isto, poderá, mais adiante, aproveitar novamente o benefício da carta, quando se derem as condições para isso. Depois de usar a carta pela segunda vez, o jogador terá que a devolver, deixando-a no seu lado “A” e recolhendo em seguida uma carta diferente, que colocará diante si com o lado “A” à vista.

#### Importante

- Não se pode usar carta de ajudante no mesmo turno em que a recolheu.
- Não é permitido devolver uma carta de ajudante voluntariamente, sem a ter usado, para obter com isso uma carta “melhor”. Isto também se aplica quando o jogador tiver a carta no lado “B”.

**Atenção:** há uma explicação mais detalhada de alguns ajudantes na página 9 do almanaque anexo.

# CATAN – Cenários: Córsega e Nova Iorque

## COMPONENTES NECESSÁRIOS

- 1 tabuleiro da Córsega
- 1 tabuleiro do estado de Nova Iorque




- Fichas de Catán



11 para a Córsega  
9 para Nova Iorque



- Todos os componentes do jogo básico (e da expansão para 5 e 6 jogadores, se pertinente), exceto os terrenos hexagonais, as peças da moldura e as fichas numeradas.

## PREPARAÇÃO

- Coloque o tabuleiro pelo lado que quiser.
- Nas partidas com 3 e 4 jogadores, coloque uma ficha de Catan  (com a ilustração do ponto de vitória) em cada uma das encruzilhadas.
- Coloque o ladrão no local do tabuleiro destinado a isso.
- O resto da preparação é igual à da fase de fundação do jogo básico.

## REGRAS ESPECIAIS

Nesta expansão são usadas as mesmas regras que no jogo básico (incluindo as da expansão para 5 e 6 jogadores, se necessário), com as seguintes exceções:

- 1. Construção de aldeias** — As aldeias só se podem fundar e construir nos espaços de localidade ( e também  em Nova Iorque).
- 2. Construção de estradas** — As estradas só podem ser construídas nos caminhos marcados com um retângulo. Se um jogador construir uma estrada adjacente a um espaço de localidade, só poderá construir uma outra estrada para este espaço se fundar primeiro nele uma aldeia.
- 3. Portos especiais e portos 3:1** — Se um jogador construir uma estrada num caminho vermelho, pode, a partir daí, trocar matérias-primas com a provisão segunda a taxa de câmbio indicada (isto é, trocando 3 matérias-primas iguais de qualquer tipo ou 2 matérias-primas iguais do tipo indicado por qualquer outra carta de matéria-prima).
- 4. Aldeias e cidades “fora do mapa”** — Todas as aldeias e cidades produzem as matérias-primas dos terrenos adjacentes da forma

## Créditos

### Catan Plus

Licença: Catan GmbH © 2019  
Redação: Arnd Fischer e Martin Pflieger  
Desenho gráfico: Michaela Kienle  
© 2019  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
70184 Stuttgart - Germany  
info@kosmos.de, kosmos.de  
Todos os direitos reservados.  
Fabricado na Alemanha

### Créditos da edição em português

Produção editorial: Xavi Garriga  
Adaptação gráfica: Antonio Catalán  
Tradução do castelhano: Rui Pedro Ferrão Revisão: Marcelo Fernandes

### Jogo básico e expansão 5-6 jogadores

Autor: Klaus Teuber  
Licença: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Ilustrações: Michael Menzel  
Desenho gráfico: Michaela Kienle  
Desenho das figuras: Andreas Klobber  
Grafismo 3D: Andreas Resch  
Redação da edição 2015: Arnd Fischer  
Redação: Reiner Müller, Sebastian Rapp  
Do presente manual de regras: janeiro de 2015  
© 1996, 2019

### Entre amigos

Autor: Klaus y Benjamin Teuber  
Licença: Catan GmbH © 2012, 2019  
Ilustrações: Michael Menzel  
Desenho gráfico: Michaela Kienle  
Produção e regras: as equipas de Mayfair Games e Catan GmbH

### Os ajudantes

Autor: Klaus Teuber  
Licença: Catan GmbH © 2014, 2019  
Ilustrações: Michael Menzel  
Desenho gráfico: Michaela Kienle

### Córsega

Autor e desenho: Klaus Teuber  
Licença: Catan GmbH © 2012, 2019  
Ilustrações das localidades: Anoka  
Illustration & Design  
Ilustrações do tabuleiro: Michael Menzel  
Desenho gráfico: Michaela Kienle

### Nova Iorque

Autor: Klaus Teuber  
Desenho do cenário: Ron Magin  
e Benjamin Teuber  
Licença: Catan GmbH © 2012, 2019  
Ilustrações: Michael Menzel  
Desenho gráfico: Michaela Kienle

habitual, mesmo quando o terreno hexagonal não toca propriamente no espaço de localidade.

## 5. Encruzilhadas com pontos de vitória

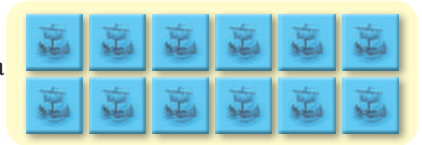
- Com 3 ou 4 jogadores: o primeiro jogador que chegar com uma estrada a uma encruzilhada que tenha uma ficha de Catan, fica com ela. Cada uma dessas fichas vale 1 ponto de vitória.
- Com 5 ou 6 jogadores: se uma encruzilhada com ficha ficou sem a mesma por já ter sido alcançada por uma estrada, esse vazio passa a ser considerado um espaço de localidade normal. Poderá construir nele uma aldeia, seja na fase de fundação como no decorrer da partida, tendo em conta as regras anteriormente descritas. Nestas localidades adicionais, também se podem elevar as aldeias a cidades.

## FIM DO JOGO


O vencedor da partida será o jogador que, no seu turno, chegue aos 13 pontos de vitória (nas partidas com 3 jogadores), aos 12 pontos (nas partidas com 4 jogadores) ou aos 10 pontos (nas partidas com 5 ou 6 jogadores).

## VARIANTE DO CANAL DE ERIE

Se todos os participantes já conhecerem bem o jogo, pode aplicar as seguintes regras especiais no tabuleiro de Nova Iorque para simular a repercussão económica que o canal de Erie teve na região. Antes de começar a partida, deixe as 12 fichas de canal (as fichas da guilda de comerciantes da mini-expansão *Entre amigos*) numa provisão junto ao tabuleiro.



## Obter uma ficha de canal

Se um jogador conseguir unir diretamente, com estradas, duas localidades adjacentes ao canal , poderá recolher uma ficha de canal. Para isso, a ligação das estradas não pode atravessar nenhuma outra povoação.. Não interessa se existe uma aldeia ou cidade construídas na localidade (sejam suas ou de outro jogador).

**Importante:** as fichas de canal só se obtêm no decorrer do jogo e não durante a fase de fundação (→).

## Usar uma ficha de canal

Ao jogar uma ficha de canal, o participante deve escolher uma matéria-prima. Durante esse turno, ele poderá trocar as vezes que quiser 2 cartas dessa matéria-prima por uma qualquer da provisão. No fim do seu turno, ele deve devolver a ficha de canal à provisão. É permitido trocar as fichas de canal entre os jogadores, como se de outra matéria-prima se tratasse.