

CATAN

EL DUELO

¡Bienvenido a «CATAN - El Duelo», el juego de cartas para dos jugadores!






En «El duelo», llevarás a un príncipe o una princesa del mundo de Catán. Tu misión es construir un principado próspero, sin perder nunca de vista a tu adversario. Al final de la partida, sólo uno de los dos jugadores conseguirá los puntos de victoria necesarios para ganar.

El reglamento está planteado para que empieces con una partida breve para aprender el funcionamiento de tu principado y los mecanismos básicos del juego. En esta partida breve se usan aproximadamente sólo la mitad de las cartas incluidas en el juego. Además, en el dorso de este manual encontrarás un diagrama de ayuda para tus primeras partidas. Cuando te sientas más seguro en tu papel de príncipe o princesa, podrás avanzar y adentrarte en los «sets temáticos», que introducen paso a paso más tipos de cartas y más mecánicas de juego.

Los juegos temáticos te ofrecen un paseo a través de la historia de Catán. En el juego introductorio, «Los Primeros Catanos», nos encontramos en los primeros tiempos del asentamiento en Catán, tal y cómo se describe en la novela «Los Colonos de Catán» de Rebecca Gablé. Además, los juegos temáticos te harán viajar a diferentes épocas del pasado de Catán sobre las que aún no se ha escrito. Si quieres obtener más información sobre la historia de Catán y su relación con «Catán - El Duelo», la encontrarás en el blog de Klaus Teuber en www.catan.de.

«Catán - El Duelo» es una nueva edición del «Los Príncipes de Catán», aparecido en 2010. Las cartas y las reglas no han cambiado, de modo que podrás jugar en combinación con las cartas de la serie «Los Príncipes de Catán» (por ejemplo, expansiones y caras especiales).

MATERIAL DE JUEGO

- 1 ficha de héroe  - 1 ficha de comercio 
- 1 dado normal (de producción)  - 1 dado con símbolos (de eventos) 
- 4 soportes de cartas 
- 180 cartas (véase *Listado de cartas* a partir de pág. 13).

ÍNDICE

El juego introductorio (reglas básicas)	2
El juego con los sets temáticos.....	9
Créditos	11
El Duelo de los Príncipes.....	12
Listado de cartas	13
Resumen del turno de juego	20



El juego introductorio – Los Primeros Catanos

PREPARATIVOS

Los dos jugadores se sientan uno frente al otro en la mesa. Se colocan los 3 soportes de cartas uno al lado del otro en el centro de la mesa. Los soportes de cartas separan las zonas de juego de los dos jugadores. A continuación se preparan las cartas como se describe a continuación.

Clasificación de las cartas

En primer lugar, ordena las cartas según sus dorsos. Todas las cartas que se usan en el juego introductorio conforman la base para los juegos temáticos que vienen a continuación.

Las cartas con el dorso «La Edad del Oro», «La Edad del Caos» y «La Edad del Progreso» corresponden a los sets temáticos.

Devuelve estas cartas y el cuarto soporte de cartas a la caja. El juego introductorio se juega sin los sets temáticos y sin el cuarto soporte de cartas.

Pila de cartas de evento

Gira todas las cartas de evento a su anverso, separa todas las que no lleven el símbolo de las cartas básicas; devuelve a la caja las cartas que hayas apartado. Las cartas de evento de los sets temáticos no se utilizan en el juego introductorio.

A continuación, separa la carta *Solsticio de invierno*.

Mezcla las cartas de evento restantes boca abajo. Toma tres cartas, encima de éstas coloca boca abajo la carta *Solsticio de invierno* y encima de ella, también boca abajo, coloca las cartas restantes. Coloca toda la pila al lado de las otras pilas de cartas en el soporte de cartas (véase ilustración pág. 3).

Preparación de carreteras, lugares y regiones

Coloca las tres pilas con las carreteras, los poblados y las ciudades (=lugares) con el dorso hacia arriba en el soporte de cartas. Las cartas de cada pila son todas iguales, así que no es necesario mezclarlas. Entre las pilas de poblados y ciudades, deja espacio para otra pila más.

Mezcla la pila con las regiones y colócala con el dorso hacia arriba entre la pila de poblados y la pila de ciudades.

Preparación de las pilas de robar

Baraja las 36 cartas con el símbolo de las cartas básicas, divídelas en 4 pilas de 9 cartas cada una y colócalas al lado de las ciudades. A estas pilas las llamamos «Pilas de robar».

Preparación de las cartas iniciales

Ahora toma las cartas de inicio rojas y colócalas como se indica en la ilustración. Al principio del juego tu principado consiste en 2 poblados conectados por una carretera, además de 6 regiones distintas. El nombre de las regiones debe estar siempre en la parte inferior izquierda.

Coloca las cartas de inicio azules en el lado opuesto del soporte de cartas. Las cartas siempre están enfocadas al jugador respectivo.



DISPOSICIÓN INICIAL

En la ilustración se muestra la disposición de las cartas al empezar la partida. Tú y tu oponente estáis sentados el uno frente al otro. Cada uno ha colocado su principado orientado hacia sí mismo.

En medio están los soportes de cartas con las carreteras, poblados, regiones y ciudades, así como las pilas para robar y la pila con las cartas de evento.



Jugador azul



Jugador rojo



TU PRINCIPADO

Propiedad de materias primas

Tus ingresos como príncipe los recibirás en forma de materias primas. Según el tipo de región recibirás madera, lana, oro, arcilla, mineral o cereales. La región en cuestión indica la cantidad que tienes de una materia prima en concreto. Esto lo indica el lado de la carta que está orientado hacia ti. Al principio de la partida todas las regiones tienen el lado con 1 símbolo de materias primas orientado hacia ti (con la excepción del río aurífero). Esto significa que de cada una de estas materias primas tienes exactamente 1 unidad. La única materia prima de la que aún no tienes nada es el oro.

Conservación de las materias primas

Durante la partida recibirás materias primas y las usarás. Cuando recibas 1 materia prima, gira la carta 90° de tal manera que el lado que indica una materia prima más quede orientado hacia ti.

Uso de materias primas

Cuando uses una materia prima, gira la carta 90° en la otra dirección. Por tanto, en cada región puedes almacenar de 0 a 3 materias primas. Si en una región ya tienes 3 materias primas y recibes en ella una materia prima más, entonces no la puedes almacenar y se pierde sin ningún tipo de compensación.



No tienes **ninguna** lana

Tienes **1** lana

Tienes **2** lanas

Tienes **3** lanas



El juego introductorio – Los Primeros Catanos

Poblad

Los poblados son el corazón de tu principado. Cada poblado proporciona 2 casillas de construcción libres para cartas de ampliación (edificios o unidades): una encima y otra debajo. Los poblados se pueden convertir en ciudades. Más adelante se detallará cómo funciona esto (véase pág. 6). Los poblados y ciudades reciben en conjunto el nombre de «lugares».

Carreteras

Entre dos poblados hay una carretera. La única función de una carretera es hacer posible la construcción de más poblados. Si durante el transcurso de la partida quieres ampliar tu principado construyendo un nuevo poblado, primero tendrás que colocar una carretera a la izquierda o a la derecha de uno de tus poblados.



OBJETIVO DEL JUEGO

En el juego introductorio, «Los Primeros Catanos», se juega hasta que un jugador tenga 7 (o más) puntos de victoria al final de su turno, con lo que habrá ganado la partida. Cada poblado vale 1 punto de victoria (cada jugador ya tiene 2 puntos de victoria al principio del juego). Cada ciudad vale 2 puntos de victoria. Más adelante se explican otras formas de ganar Puntos de Victoria.



Punto de victoria

EMPIEZA EL JUEGO

En primer lugar se determina el jugador inicial. Cada jugador tira un dado. Empieza el jugador que obtenga el número más alto.

El jugador inicial roba las 3 cartas superiores de una de las 4 pilas para robar. A continuación, el otro jugador roba de otra pila también las 3 cartas superiores. Las cartas robadas forman la mano. La mano de cartas se mantiene siempre oculta al otro jugador.



EL TURNO DE JUEGO

Los jugadores se van alternando jugando turnos. El turno siempre se hace según esta secuencia:

- 1. Tirar los dados:** Se tiran los dos dados a la vez y se resuelven sus resultados.
- 2. Fase de acción:** Se pueden hacer las acciones siguientes en cualquier orden y tantas veces como se quiera: jugar cartas, intercambiar materias primas.
- 3. Robar cartas:** Se comprueba el número de cartas en la mano y, según el resultado, se roban o se descartan cartas.
- 4. Intercambiar cartas de la mano:** Si se quiere, se pueden intercambiar cartas de la mano.

1. Tirar los dados

Uno de los dados tiene puntos y el otro tiene símbolos. Al principio de cada turno se tiran los dos dados juntos. En primer lugar nos concentraremos en el dado de puntos. Este dado se llama «dado de producción», ya que según su resultado los dos jugadores pueden recibir nuevas materias primas al principio de cada turno. Cada región cuyo número haya salido en el dado produce una materia prima; es decir, la región se gira 90° en el sentido contrario a las agujas del reloj (véase ejemplo a la derecha).



Ejemplo: En su primer turno, el jugador rojo saca un 6 en el dado. Su sembrado tiene el número 6, así que recibe 1 de cereales. Lo indica girando 90° la región de cereales, de tal manera que ahora el lado con 2 símbolos de cereales queda orientado hacia él.

Jugador azul



El jugador azul también recibe 1 materia primera en su región con el número 6. En su caso se trata de una montaña, así que recibe 1 de mineral y lo indica de la misma forma que el jugador rojo.

Al empezar la partida, cada jugador tiene cada número del dado exactamente una vez entre todas sus cartas de región. A medida que la partida progresa, esto puede cambiar. Si un jugador tiene varias regiones con el mismo número, **cada una** de estas regiones producirá 1 materia prima.

La función del dado de símbolos se explica más adelante (véase «El dado de eventos», pág. 8).

2. Fase de acción

a) Jugar cartas de la mano

Durante la fase de acción puedes jugar varias cartas de tu mano (incluso todas).

Cartas de acción

Las cartas con la casilla de texto de color amarillo y una «A» en la esquina superior izquierda son «cartas de acción». Las cartas de acción siempre se juegan desde la mano y tienen efecto inmediatamente. Cuando quieras jugar una carta de acción, tienes que leer su texto al otro jugador, llevar a cabo la acción y, por último, colocar la carta boca arriba en la pila de descartes común a ambos jugadores. En consecuencia, la carta queda fuera de juego.

Cartas de ampliación de lugar

Las cartas con las casillas de texto de color verde son «ampliaciones de lugar». En las ampliaciones de lugar se indican las materias primas (el coste de construcción) que hay que pagar para colocar la carta en el principado. Las cartas de ampliación de lugar siempre se deben colocar en una casilla de construcción libre de un lugar (ciudad o poblado) y proporcionan ventajas permanentes durante el resto de la partida. Hay 2 tipos diferentes de ampliaciones de lugar: edificios y unidades. Las unidades pueden ser héroes o barcos mercantes.

Cuando quieres hacer una ampliación de lugar, coloca la carta de tu mano en una casilla de construcción libre y paga el coste de construcción indicado en la carta. A partir de ese momento queda a tu disposición el edificio o la unidad con su correspondiente función.

Atención: En algunas cartas se indica «1x». Esto significa que en tu principado sólo puedes tener una sola de esas cartas de ampliación.

b) Jugar cartas centrales

Como cartas centrales nos referimos a las cartas que se encuentran entre ambos jugadores: «carretera», «poblado» (junto con las «regiones» correspondientes) y «ciudad»; se llaman así porque estas cartas están en el centro de la mesa y porque los dos jugadores tienen acceso directo a ellas. El jugador activo puede construir cualquier carta central disponible pagando el coste de construcción que se indica en el dorso de la carta.

La «pestaña de la carta» situada encima del campo de texto describe el tipo de carta y ofrece una visión general clara.



Casilla de texto amarillo = Carta de acción, se juega desde la mano y después se coloca en la pila de descartes.

La segunda «pestaña» indica en qué parte del principado se puede jugar la carta.



Casilla de texto verde = Ampliación de lugar; se coloca en un lugar (ciudad o poblado).



Ejemplo: El jugador construye un Monasterio. Para pagar el coste de construcción gira las regiones sembrado, cerro y montaña 90° en el sentido de las agujas del reloj. Una vez pagado el coste, aún le queda 1 de cereales, 1 de madera y 1 de lana, pero ya no tiene nada de arcilla ni de mineral.



El juego introductorio – Los Primeros Catanos

Construir una carretera

Las carreteras son necesarias para ampliar el principado. Si quieres construir un nuevo poblado, primero debes construir una carretera, porque entre 2 poblados siempre debe haber exactamente 1 carretera.



El jugador construye una carretera y paga 1 de madera y 2 de arcilla.

Construir un poblado

Un poblado siempre se coloca en el extremo libre de una carretera. Los poblados nuevos te proporcionan varias ventajas:

- Cada poblado vale 1 punto de victoria
- Cada poblado te proporciona 2 nuevas casillas de construcción
- Cada poblado te proporciona 2 nuevas regiones (y con ello oportunidades adicionales de obtener materias primas)

Cuando construyes un nuevo poblado, recibes las 2 cartas superiores de la pila de «regiones». Coloca estas regiones en las esquinas libres del poblado, de tal manera que los lados sin ningún símbolo de materia prima queden orientados hacia ti.



El jugador construye un poblado y paga 1 de madera, 1 de arcilla, 1 de cereales y 1 de lana. Roba una montaña y un río aurífero. Cuando más adelante saque en el dado un «4» recibirá lana y mineral, y con un «2» recibirá madera y oro.

Construir una ciudad

Los poblados se pueden convertir en ciudades. Para construir una ciudad, debes pagar el coste de construcción y colocar la ciudad encima de uno de tus poblados ya existentes. Durante el resto de la partida el poblado permanecerá debajo de la ciudad. Las ciudades te proporcionan varias ventajas:

- Cada ciudad vale 2 puntos de victoria. El punto de victoria del poblado que está debajo no se tiene en cuenta de forma adicional.
 - Cada ciudad te proporciona 2 casillas de construcción adicionales.
- Así pues, ahora podrás colocar encima y debajo de la ciudad 2 ampliaciones de lugar.

Importante: Las cartas en las casillas de construcción adicionales también se consideran adyacentes a las regiones contiguas en diagonal. Algunas cartas de ampliación tienen efecto sobre las regiones adyacentes a la izquierda o a la derecha. Por ello, puede ser importante si colocas la carta de ampliación encima o debajo de un lugar. En el caso de las casillas de ampliación encima o debajo de una ciudad, es indiferente en qué casilla la colocas, porque los dos regiones, a la izquierda y a la derecha, se consideran igualmente adyacentes a las dos casillas de construcción.



El jugador paga 2 de cereales y 3 de mineral y coloca la ciudad encima de uno de sus poblados.

c) Comerciar con materias primas

Durante el transcurso de la partida puede suceder que tengas mucho de un tipo de materia prima, cuando en realidad necesitas una materia prima completamente diferente de la que no tienes nada en absoluto. En estos casos, puedes intercambiar materias primas dentro de tu principado

• Tipo de cambio normal

Siempre puedes intercambiar 3 materias primas del mismo tipo para obtener 1 materia prima de cualquier otro tipo. Las materias primas que intercambias las puedes tomar de varias regiones del mismo tipo.

• Tipo de cambio mejorado

Si has construido alguno de los barcos mercantes, tu tipo de cambio mejora y puedes intercambiar 2 materias primas del mismo tipo para obtener 1 materia prima de cualquier otro tipo. La materia prima (o materias primas) que puedes intercambiar depende del tipo del barco mercante.



El jugador paga 3 de mineral (de 2 regiones diferentes) y a cambio toma 1 de lana.



El jugador tiene un barco mercante de mineral en su principado. Paga 2 de mineral y toma 1 de lana.

3. Robar cartas

Cuando no quieras (o ya no puedas) hacer nada más en tu fase de acción, la fase termina. En este momento debes comprobar si tienes en tu mano la cantidad de cartas permitida:

- Al final de tu turno puedes tener como máximo 3 cartas en tu mano. Por cada carta con un punto de progreso (con el símbolo de un «libro») que tengas en tu principado, puedes tener una carta más en tu mano.

- Si tienes en tu mano menos de las cartas permitidas, rellena tu mano con cartas hasta llegar a la cantidad permitida. Para ello, puedes robar cartas de cualquier pila para robar.

- Si tienes más cartas de las permitidas, entonces tienes que descartar cartas de tu mano hasta quedarte con la cantidad permitida. Las cartas descartadas se colocan debajo de cualquier pila para robar.

4. Intercambiar una carta de la mano

Cuanto ya tengas en tu mano tantas cartas como se te permite, puedes intercambiar una carta de tu mano. Para ello descartas una carta de tu mano que no quieras debajo de una pila de robar a tu elección y, a continuación, roba la primera carta de una pila de robar a tu elección.

También tienes la opción de elegir una carta en concreto:

Para ello, coloca 1 carta de tu mano debajo de 1 pila de robar a tu elección, paga 2 materias primas a tu elección, elige una pila de robar a tu elección (incluso aquella a la que has descartado), examina las cartas y elige una carta de esa pila para añadirla a tu mano.

Atención: Al hacer esto no puedes cambiar el orden de las cartas en la pila de robar. Las cartas robadas para rellenar tu mano, o la carta intercambiada con las pilas de robar, no se pueden jugar enseguida; debes esperar hasta el próximo turno.

REGLAS ADICIONALES

1. Ventaja de fuerza y ventaja comercial

Algunas cartas tienen símbolos de hacha o de balanza. Las hachas son puntos de fuerza, y las balanzas son puntos de comercio.

- Cuando un jugador tiene la ventaja de fuerza, recibe la ficha con el hacha, la «ficha de héroe». Para tener la ventaja de fuerza, un jugador debe tener 3 o más puntos de fuerza entre las cartas colocadas en su principado y además debe tener más puntos de fuerza que su oponente.

- Cuando un jugador tiene la ventaja comercial, recibe la ficha con la balanza, la «ficha de comercio». Para tener la ventaja comercial, un jugador debe tener 3 o más puntos de comercio entre las cartas colocadas en su principado y además debe tener más puntos de comercio que su oponente.

El jugador que tenga una ficha (o las dos), la coloca encima de uno cualquiera de sus lugares. La ficha de héroe y la ficha de comercio valen cada una 1 punto de victoria. En el momento en que un jugador ya no tenga la mayoría en puntos de fuerza o en puntos de comercio, debe dejar a un lado la ficha correspondiente o cederla a su oponente si éste ahora tiene la mayoría de esos puntos (y con ello, cederle el punto de victoria asociado).

2. Puntos de habilidad y de progreso

Puntos de habilidad: El número de símbolos de arpa indica la habilidad de los héroes. Los puntos de habilidad te pueden dar una ventaja cuando se produce el evento «Fiesta» (explicado en la página siguiente).

Puntos de progreso: Algunos edificios tienen símbolos de libro, que son puntos de progreso. Cada punto de progreso te permite tener una carta más en la mano (véase «3. Robar cartas», arriba).



Punto de progreso

Normalmente se pueden tener 3 cartas en la mano. El jugador que construya un Monasterio aumenta a 4 la cantidad de cartas que puede tener en la mano.



Punto de fuerza



Ventaja de fuerza



Ficha de héroe = 1 punto de victoria



Punto de comercio



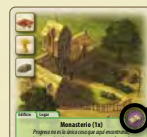
Ventaja comercial



Ficha de comercio = 1 punto de victoria



Punto de habilidad



Punto de progreso

El juego introductorio – Los Primeros Catanos

3. El dado de eventos

Al principio de cada turno, además del dado de producción se tira también el dado con símbolos, que recibe el nombre de «dado de eventos». Tiene 5 símbolos diferentes y cada uno tiene su propio efecto. De estos símbolos, 4 son de color negro. Gracias a ellos los jugadores pueden recibir materias primas adicionales o puede ocurrir un evento (véase columna de la derecha). El quinto símbolo, la maza, es de color rojo. Este evento puede tener efecto negativo para los jugadores y depende de la cantidad de materias primas que los jugadores tengan almacenadas. El orden en el que se resuelve el resultado de los dos dados depende del color del símbolo del dado de eventos.

- Si el símbolo del dado de eventos es la maza de color rojo, se produce el asalto del ladrón y se resuelve inmediatamente. Es decir, antes de resolver el resultado del dado de producción.

- Si el símbolo del dado de eventos es de color negro, en primer lugar se resuelve el resultado del dado de producción: tú y tu oponente recibís vuestra producción de materias primas. A continuación, resuelve el resultado del dado de eventos.

Si ha salido el signo de interrogación y se ha robado una carta de evento, después de resolver el evento, esta carta se coloca debajo de la pila de cartas de evento. Si se ha robado la carta Solsticio de invierno se forma una nueva pila de cartas de evento (tal y como se describe en la página 2), y a continuación se roba una nueva carta de evento.



Asalto del ladrón: El jugador que tenga más de 7 materias primas pierde todas sus reservas de oro y de lana.



Comercio: Si un jugador tiene la ventaja comercial, recibe una materia prima de su elección de su oponente.



Fiesta: Cada jugador recibe 1 materia prima a su elección. Si un jugador tiene más puntos de habilidad que su oponente, sólo él recibe 1 materia prima a su elección.



Cosecha abundante: Cada jugador recibe 1 materia prima a su elección.



Robar carta de evento: El jugador que ha tirado los dados roba la carta de evento superior de la pila y la lee en voz alta. Todos los jugadores afectados por el evento (pueden ser los dos, sólo uno o ninguno) deben resolver las consecuencias del evento.

FIN DEL JUEGO

En el juego introductorio «Los Primeros Catanos» se juega hasta que un jugador tenga al final de su turno 7 o más puntos de victoria, con lo que habrá ganado la partida. Cada poblado vale 1 punto de victoria; cada ciudad vale 2 puntos de victoria. Además, la posesión de la ficha de héroe o de la ficha de comercio vale cada una 1 punto de victoria.



El principado que aquí se muestra corresponde a un jugador que ha ganado la partida. El jugador gana con 2 ciudades, 1 poblado, la ventaja comercial y la ventaja de fuerza.

Cuando te sientas seguro con las reglas y las cartas del juego introductorio, será el momento de pasar a los juegos temáticos. Éstos te ofrecen, además de una partida de más larga duración, un juego un poco más exigente (a la vez que más divertido). No sólo se añaden más cartas, sino también nuevos tipos de cartas y nuevos tipos de construcciones. Empieza con «La Edad de Oro». Si aún no te sientes del todo seguro con las cartas y con el desarrollo del juego, no te preocupes y juega más partidas a «Los Primeros Catanos» hasta que te sientas seguro con las reglas y las cartas.

El juego con los sets temáticos

En los juegos temáticos se mantienen todas las reglas que ya has aprendido y se añaden algunas reglas nuevas, que se explican a continuación. En primer lugar se indican las reglas generales que se aplican a todos los sets temáticos y, a continuación, se detallan las reglas especiales de cada set en concreto.

PREPARATIVOS

La pila de cartas de evento

Siempre se mezclan las cartas de evento del set básico y las cartas de evento del set temático en cuestión. Como en el juego introductorio, para empezar separa la carta *Solsticio de invierno*. A continuación, mezcla las cartas de evento del set básico y del set temático, cuenta 3 cartas, coloca encima la carta *Solsticio de invierno* boca abajo y coloca encima de éstas las cartas restantes.

Pila de ampliación boca arriba

En cada set temático hay cartas de ampliación que deben ser accesibles a los dos jugadores (más adelante, en las reglas especiales de cada set temático, se indica cuáles son). Estas cartas se separan antes y se colocan en una pila de ampliación boca arriba al lado de las pilas de robar. Las cartas de la pila de ampliación boca arriba no se añaden a la mano de cartas. Cuando un jugador quiere construir una de estas cartas, paga su coste de construcción de forma habitual, busca la carta directamente en la pila y la coloca en una casilla de construcción libre de su principado. Todas las cartas de la pila de ampliación boca arriba están marcadas con «1x», lo que significa que en tu principado sólo puedes tener esa carta de ampliación una única vez.

Preparar las pilas de robar

Mezcla por separado las cartas del set básico y las cartas del set temático en cuestión. Con las cartas del set básico se forman 3 pilas de 12 cartas cada una. Con las cartas del set temático se forman 2 pilas con la misma cantidad de cartas en cada una. Los 4 soportes de cartas se utilizan con los juegos temáticos.

Elegir las cartas iniciales

A diferencia del juego introductorio, las cartas con las que empiezas en la mano no se roban al azar de una pila. Empezando igual que en el juego introductorio, cada jugador elige una pila de robar del set básico, examina las cartas y toma 3 cartas a su elección con las que empezará la partida. Al hacer esto no se puede cambiar el orden de las cartas en la pila de robar.

Recolocar regiones

Después de haber construido tu principado y de haber elegido tus cartas iniciales, puedes recolocar tus 6 regiones.

Pila de descartes

Algunas cartas de los sets temáticos te permiten acceder a la pila de descartes. Por lo tanto, sólo se puede ver la carta superior de la pila de descartes. El resto de la pila de descartes no se pueden examinar.

Recomendación:

Juega los juegos temáticos en el orden en el que se presentan en este reglamento. En «La Edad del Oro» se añaden nuevos tipos de cartas y algunos requisitos sencillos para las cartas de acción. En «La Edad del Caos» se añaden algunas cartas agresivas con las que se puede entorpecer al otro jugador. En «La Edad del Progreso» todo vuelve a ser más pacífico porque lo más importante es el desarrollo constructivo de los dos principados. Cuando ya hayas dominado los juegos temáticos, puedes combinar las estrategias de todos los juegos temáticos en «El Duelo de los Príncipes».



En el juego temático «La Edad del Oro» la pila de cartas de evento se compone de las cartas de evento del set básico y de las 3 cartas de evento del set temático: *Regalo para el príncipe*, una carta adicional de *Vendedor ambulante* y una carta adicional de *Carrera de los barcos mercantes*.



Los *Gremios de mercaderes* son las cartas de ampliación de «La Edad del Oro».



En el juego temático «La Edad del Oro», al lado de las tres pilas de robar del set básico, se colocan las dos pilas de robar del juego temático así como los dos *Gremios de mercaderes*.



El jugador elige de una pila de robar del set básico las cartas *Almacén*, *Casa de la comunidad* y *Caravana de comerciantes*.



Si entre las cartas de mano con las que empiezas la partida tienes una *Tejeduría*, puede tener sentido colocar el pasto en el exterior. De esta forma, al construir tu siguiente poblado podrías colocar un segundo pasto (que puedes haber elegido mediante un *Explorador*). Si colocas la *Tejeduría* entre ellos, entonces se duplicaría la producción de ambos pastos.

El juego con los sets temáticos

FIN DEL JUEGO

En los juegos temáticos se juega hasta que un jugador tenga al final de su turno 12 (o más) puntos de victoria y, por tanto, gane la partida. Este jugador gana la partida, independientemente de los puntos de victoria que tenga su oponente en ese mismo momento. Además de los puntos de victoria ya conocidos, ahora se añaden los puntos de victoria de las ampliaciones de ciudad: cada símbolo de punto de victoria en ellas vale 1 punto de victoria. **Atención:** Si un jugador tiene 12 puntos de victoria en su turno antes de tirar los dados, no tiene que tirarlos y gana inmediatamente la partida.



MÁS REGLAS ADICIONALES

Ampliaciones de ciudad

En los sets temáticos se añade un nuevo tipo de cartas que son las cartas de ampliación con la casilla de texto de color rojo. Estas cartas de ampliación son «ampliaciones de ciudad» y sólo se pueden colocar en una de las 4 casillas de construcción de una ciudad.



Las ampliaciones de ciudad sólo se pueden colocar en una de las 4 casillas de construcción de una ciudad.

Ampliaciones de región

Otro nuevo tipo de cartas son las cartas de ampliación con la casilla de texto de color marrón. Estas cartas de ampliación son «ampliaciones de región». No se colocan en las casillas de construcción de los lugares, sino encima o debajo de una región.



Las ampliaciones de región se colocan encima o debajo de una región.

Requisitos

A diferencia del juego introductorio, ahora algunas cartas tienen requisitos que se deben cumplir para poder jugarlas. Los requisitos pueden ser muy diferentes, como por ejemplo tener la ventaja comercial o la ventaja de fuerza, o tener un edificio ya construido en el principado. Sólo podrás jugar una carta si tú y tu oponente cumplís todos los requisitos. Así, por ejemplo, no podrás jugar la carta *Arquero* si el otro jugador no tiene ninguna unidad de como mínimo 1 punto de fuerza y, por tanto, no tendrá que descartar ninguna unidad.



Las cartas *Maestro mercader* y *Lonja* tienen como requisito el *Gremio de mercaderes*. Si un jugador quiere jugar la carta de acción *Maestro mercader* o si quiere construir una *Lonja*, debe tener ya colocado en su principado un *Gremio de mercaderes*.

Retirar unidades y edificios

Durante el transcurso de la partida puede suceder que en tu principado no quede ninguna casilla de construcción libre. Para solucionar esto, durante tu fase de acción puedes retirar gratuitamente un edificio propio o unidad propia de tu principado y colocarlo en la pila de descartes. Si retiras un edificio de la pila de ampliación boca arriba, éste no se coloca en la pila de descartes sino que vuelve a la pila de ampliación boca arriba.

Devolver las cartas a la pila correspondiente

Cuando colocas una carta debajo de una pila de robar, debes elegir una pila cuyas cartas tengan el mismo dorso que la carta que descartas. Una pila puede estar formada por cualquier cantidad de cartas. Si una pila ha quedado agotada, aun así se puede colocar en ella la carta descartada y crear de nuevo la pila. Durante el transcurso de la partida, la cantidad total de pilas a las que se puede descartar una carta permanece constante.

El juego con los sets temáticos

REGLAS ESPECIALES

1. La Edad del Oro

Las dos pilas de robar del set temático contienen cada una 11 cartas. La pila de ampliación boca arriba se compone de las dos cartas *Gremio de mercaderes*. El set contiene la ampliación de región *Escondite de oro*.



Este set aumenta la lucha por la ventaja comercial y las materias primas. El oro cobra mayor importancia como materia prima gracias al *Puente de peaje*, a la *Casa de la moneda* y al *Escondite de oro*, entre otras. Quien construya un imperio comercial gracias los *Barcos mercantes* deberá tener cuidado con los *Barcos pirata*.

2. La Edad del Caos

Las dos pilas de robar del set temático contienen cada una 11 cartas. La pila de ampliación boca arriba se compone de las dos cartas *Taberna*.



La situación entre los dos jugadores se vuelve más tensa a consecuencia de los *Traidores*, los *Arqueros* y los *Incendiaros*. El jugador con la ventaja de fuerza tendrá más posibilidades para entorpecer a su oponente. Y también hay que procurar tener el oro suficiente para proteger las unidades propias de los *Disturbios*.

3. La Edad del Progreso

Las dos pilas de robar del set temático contienen cada una 12 cartas. La pila de ampliación boca arriba se compone de las dos cartas *Universidad*.



Quien construya una *Universidad* podrá cosechar los frutos del progreso con la *Rotación trienal*, la *Minería* y la *Grúa de acoplamiento*. Desafortunadamente, las Plagas no perdonan a Catán. Afortunado será el jugador que proteja su principado de pérdidas mayores con la *Casa de baños* y la *Botica*.

CRÉDITOS

Autor: Klaus Teuber

Licencia: Catan GmbH © 2010, 2016; catan.de

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño gráfico: Michaela Kienle

Gráficos en 3D: Andreas Klober

Redacción de la edición 2016: Arnd Fischer

Redacción: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,

Sebastián Rapp, Klaus Teuber

Reglamento actualizado en enero de 2016

Créditos de la presente edición

Dirección editorial: Xavi Garriga

Traducción: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny

Revisión: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Basco

DEVIR

Devir Iberia S.L.

Rosselló 184, 6º 1ª

08008 Barcelona

www.devir.es

KOSMOS

© 2010, 2016 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

info@kosmos.de, kosmos.de

Todos los derechos reservados.

FABRICADO EN ALEMANIA



- ¿Quieres conocer más cosas sobre el mundo de Catán?
- ¿Quieres saber más acerca del autor, Klaus Teuber, y sus otros juegos?
- ¿Te interesaría participar en campeonatos de Catán?
- ¿Necesitas algún componente de repuesto?

Para obtener más información, visita...

www.devir.com

¡Hay mucho por descubrir!

El Duelo de los Príncipes

¿Has jugado a los 3 juegos temáticos y ya conoces todas las cartas? Si así es, ya puedes jugar a «El Duelo de los Príncipes».

En este modo de juego, además de las cartas del set básico, se usan cartas de los 3 sets temáticos. No se añaden nuevas reglas, excepto por algunos cambios al preparar las pilas de robar y la pila de cartas de evento.

PREPARATIVOS

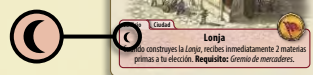
Preparación de las pilas de robar

Algunas cartas de cada set temático están marcadas en su anverso con una media luna. Las cartas que tengan esta media luna se retiran del juego. Las cartas del set básico se reparten en tres pilas, como en los juegos temáticos. Al lado de estas pilas se colocan tres pilas, cada una con las cartas de cada uno de los tres sets temáticos. Cada pila debe contener sólo las cartas de cada set temático que no estén marcadas en su anverso con una media luna. No hay ninguna pila de ampliación boca arriba.

Preparación de la pila de cartas de evento

Algunas cartas de evento también están marcadas en su anverso con una media luna. Éstas se dejan aparte de momento. En «El Duelo de los Príncipes» se utilizan todas las cartas de evento que no están marcadas con una media luna. En concreto son: *Solsticio de invierno*, *Invencción*, *Año productivo*, *Disturbios*, *Vendedor ambulante* y *Plaga*. Las 15 cartas de evento marcadas con una media luna se mezclan y se eligen 6 cartas al azar que se añaden a las cartas sin media luna. A continuación, se prepara la pila de cartas de evento según se explica en la pág. 2.

Todas las cartas con una media luna se retiran (quedan fuera del juego). Al lado de las 3 pilas de robar del set básico, se colocan las pilas de robar reducidas de los tres sets temáticos.



De las cartas marcadas con una media luna, se eligen al azar 6 cartas. Estas cartas, junto las 6 cartas de evento que no están marcadas con una media luna, forman la pila de cartas de evento.

OBJETIVO DEL JUEGO

«El Duelo de los Príncipes» se juega a 13 puntos de victoria.

JUEGO DE TORNEO

El juego de torneo es la variante más exigente del duelo. Para poder jugar a esta variante, cada jugador necesita un ejemplar de «Catán – El duelo» y, a ser posible, todas las expansiones. En esta variante, cada jugador crea su propio 'mazo' a partir de sus cartas. Durante el juego, cada jugador sólo tiene acceso a sus propios mazos de cartas. Cada jugador decide qué cartas quiere jugar durante la partida. Las reglas para el juego de torneo se pueden encontrar en catan.de.



Listado de cartas

Cartas centrales

(49 cartas)

Las cartas centrales no se pueden retirar y tu oponente no las puede atacar.

Carreteras



Carretera (9)

7x con carretera en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso

Lugares



Poblado (9)

5x con poblado en el dorso
2x con escudo rojo en el dorso
2x con escudo azul en el dorso



Ciudad (7)

Ciudad en el dorso

Regiones



Sembrado (4)

2 x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Montaña (4)

2x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Río aurífero (4)

2x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Cerro (4)

2x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Bosque (4)

2x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Pasto (4)

2x con región en el dorso
1x con escudo rojo en el dorso
1x con escudo azul en el dorso



Set básico

(45 cartas)

Cartas de acción

(9 cartas)



Brigitta la mujer sabia (2)

Esta carta se juega antes de tirar los dados. En primer lugar elige el resultado del dado de producción y coloca el dado con el resultado elegido en la cara superior. A continuación, tira el dado de eventos y resuelve ambos dados en el orden habitual. No se puede jugar *Brigitta* retroactivamente para cambiar una mala tirada de producción.



Orfebre (2)

El oro se puede gastar de varios ríos auríferos o del *Escondite de oro* (véase pág. 16).



Caravana de comerciantes (2)

Puedes descartar 2 materias primas del mismo tipo o 2 diferentes de 1 ó 2 regiones. También puedes tomar de nuevo las mismas materias primas si crees que puede tener sentido. Sin embargo, para jugar la *Caravana de comerciantes* debes tener al menos 2 materias primas.



Explorador (2)

Sólo puedes jugar esa carta cuando construyes un nuevo poblado. En ese momento, puedes jugar el *Explorador* para tomar 2 regiones a tu elección.



Traslado (1)

Esta carta te puede ayudar a usar las mejoras de producción de forma más eficiente (véase «Edificios», pág. 14).

Listado de cartas

Ampliaciones de lugar

(27 cartas)

Edificios



Mejoras de producción (5):

Fundición de hierro

Molino de cereales

Aserradero

Tejeduría

Fábrica de ladrillos

Las mejoras de producción sólo tienen efecto cuando al principio de turno recibes la materia prima correspondiente gracias al resultado del dado de producción. Si en la región afectada no queda sitio para almacenar la materia prima adicional, entonces ésta se pierde.

CONSEJO: En el calor del momento, a veces puede pasar que te olvides de tomar las materias primas adicionales de una mejora de producción. Si colocas una moneda en la región (o regiones) adyacente a la mejora de producción esto te puede servir de recordatorio.



Casa de la Comunidad (2)

Sólo puedes construir 1 *Casa de la Comunidad* en tu principado. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia» se refiere al juego de torneo).



Monasterio (2)

Sólo puedes construir 1 *Monasterio* en tu principado. El *Monasterio* tiene 1 punto de progreso y, por tanto, te permite tener una carta más en la mano. Al final de tu turno, roba la cantidad de cartas correspondiente. Si pierdes el *Monasterio* es posible que al final de tu próximo turno tengas que descartar una carta de tu mano para no sobrepasar el nuevo límite.



Almacén (2)

Las materias primas a la izquierda y a la derecha del *Almacén* no se tendrán en cuenta durante el asalto del ladrón. Si, a pesar de esto, tienes más de 7 materias primas desprotegidas en tu principado, también perderás el oro y/o la lana de las regiones adyacentes a un *Almacén*.



Mercado (2)

Sólo puedes construir 1 *Mercado* en tu principado. Ejemplo de funcionamiento: Tu oponente (escudo azul) ha construido el primer poblado de la partida y ha colocado las regiones sembrado con un 3 y río aurífero con un 3. Ahora tiene dos regiones más que tú con un 3. Si en una tirada de producción posterior sale un 3, recibirás una materia prima adicional entre las que tu oponente haya obtenido gracias a esa tirada: 1 de cereales, 1 de oro o 1 de madera (por su región inicial con el 3). Si se diera el caso de que tu oponente haya obtenido en la tirada de producción una materia prima que no puede almacenar porque la región correspondiente ya está llena, aun así puedes elegir esa materia prima.



Puente de peaje (1)

El oro recibido lo debes almacenar en tus ríos auríferos (o, si lo has construido, en el *Escondite de oro*). Si sólo tienes espacio para almacenar 1 ó 0 de oro, el exceso se pierde.

Unidades



Barcos mercantes «comunes» (6):

Barco mercante de mineral

Barco mercante de cereales

Barco mercante de oro

Barco mercante de madera

Barco mercante de arcilla

Barco mercante de lana

Con los *Barcos mercantes* puedes intercambiar materias primas con un tipo de cambio mejorado. Los *Barcos mercantes* «comunes» corresponden exactamente a 1 tipo de materia prima que puedes intercambiar con el tipo de cambio mejorado. Las materias primas a intercambiar pueden provenir de diferentes regiones del tipo correspondiente. Un *Barco mercante* se puede usar varias veces por turno si tienes suficiente de la materia prima correspondiente. El *Barco mercante* no tiene que estar adyacente a la región cuyas materias primas se intercambian.



Héroes comunes (6):

Austin

Candamir

Harald

Inga

Osmund

Siglinde

Los *Héroes comunes* sólo se diferencian en el coste de construcción, puntos de habilidad y puntos de fuerza.



Gran barco mercante (1)

El *Gran barco mercante* te permite intercambiar las materias primas producidas en las regiones de su izquierda y de su derecha. No puedes combinar las materias primas de las regiones de la izquierda y de la derecha. O intercambias las materias primas de la región de la derecha o las materias primas de la región de la izquierda. Lo que sí puedes hacer en un mismo turno es, por ejemplo, primero intercambiar las materias primas de la región de la izquierda y luego intercambiar las materias primas de la región de la derecha.

Cartas de evento (9 cartas)



Enemistad fraternal (1)

Si tú tienes la ventaja de fuerza, tu oponente debe entregarte las cartas de su mano. Eliges dos de ellas y las colocas debajo de las pilas de robar que correspondan con su dorso. Es decir, las colocas debajo de la misma pila o debajo de 2 pilas diferentes. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «(de su oponente)» se refiere al juego de torneo). Tu oponente sólo sabrá debajo de qué pila (o pilas) has colocado las cartas. Devuelve las cartas restantes a tu oponente. Tu oponente no podrá rellenar su mano hasta el final de su próximo turno.



Invención (1)

Cada jugador determina qué materias primas recibe y entre qué regiones las distribuye.



Año productivo (2)

Si varios *Monasterios* y/o *Almacenes* son adyacentes a una misma región, esa región recibe una materia prima por cada uno de estos edificios adyacentes, con la condición de que la región tenga suficiente espacio para almacenarlas.



Vendedor ambulante (2)

También puedes usar el oro que hayas recibido gracias al resultado del dado de producción en la misma tirada.



Altrercado (1)

Si el jugador afectado tiene sólo 3 edificios o menos, todos ellos quedan automáticamente afectados y el jugador debe elegir entre ellos cuál quiere retirar. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «(propia)» se refiere al juego de torneo).



Solsticio de invierno (1)

Cuando se revela la carta de evento *Solsticio de invierno*, se prepara de nuevo la pila de cartas de evento como se describe en la página 4. A continuación, roba una nueva carta de evento.



Carrera de barcos mercantes (1)

Si ningún jugador ha construido un *Barco mercante*, nadie recibe la materia prima.

La Edad del Oro (27 cartas)

Cartas de acción (8 cartas)



Orfebre (1)

Véase set básico (pág. 13).

Gudrun el azote de los mares (1)

Si no tienes ningún *Barco Pirata* y/o tu oponente no tiene oro en sus regiones, entonces no puedes jugar a *Gudrun*. Tu oponente debe entregarte el oro que exiges: como máximo tanto oro como tenga y que tú puedas almacenar en tus ríos auríferos (o en el *Escondite de oro*). Tu oponente decide de qué regiones toma el oro.



Maestro mercader (2)

No puedes jugar el *Maestro Mercader* si no tienes el *Gremio de mercaderes*. Si juegas el *Maestro Mercader*, elige 1 ó 2 materias primas que tu oponente te debe entregar. Tu oponente decide de qué regiones toma estas materias primas. Si tu oponente no tiene ninguna materia prima, entonces no puedes jugar el *Maestro mercader*.



Mercader (2)

No puedes jugar el *Mercader* si no tienes ninguna ciudad ni 3 puntos de comercio. Si juegas el *Mercader*, elige 1 ó 2 materias primas que tu oponente te deberá entregar. Tu oponente decide de qué regiones toma estas materias primas. A continuación, le tienes que devolver una materia prima a tu elección. Ésta también puede ser una de las materias primas que acabas de recibir de él. Si tu oponente no tiene ninguna materia prima, entonces no puedes jugar el *Mercader*.



Razia (1)

No puedes jugar la *Razia* si no tienes la ventaja de fuerza. Tu oponente debe entregarte las materias primas que exijas. Tu oponente decide de qué regiones toma estas materias primas.



Reiner el heraldo (1)

Cuando se resuelve el evento *Fiesta*, normalmente no recibirás una materia prima si tu oponente tiene más puntos de habilidad que tú. Con *Reiner el heraldo* siempre recibes 1 materia prima.

Listado de cartas

Ampliaciones de región

(1 carta)

Lugares especiales



Escondite de oro (1)

El *Escondite de oro* se coloca encima o debajo de una región. El oro almacenado en el *Escondite de oro* está a salvo durante el Asalto del ladrón. El oro almacenado aquí lo puedes usar como quieras para acciones tales como construir o intercambiar. Si tu oponente juega una carta de acción, como por ejemplo el *Mercader* o la *Razia*, y te exige oro, el oro de tu *Escondite de oro* también está afectado.

Ampliaciones de lugar

(5 cartas)

Edificios

Almacén (1):

Véase set básico (pág. 14).

Puente de peaje (1):

Véase set básico (pág. 14).

Unidades

Gran barco mercante (1):

Véase set básico (pág. 14).



Barco pirata (2):

El efecto del *Barco pirata* de hundir un *Barco mercante* de tu oponente sólo se aplica durante su construcción. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «(propia)» se refiere al juego de torneo). Si tu oponente no tiene ningún *Barco mercante* entonces no sucede nada. Un *Barco mercante* que se construya más tarde, no se ve afectado por un *Barco pirata* que se haya colocado anteriormente. Independientemente de esto, siempre que se tire el evento *Cosecha abundante* recibes 1 de oro.

Ampliaciones de ciudad

(10 cartas)



Casa de empeño (1)

Puedes construir la *Casa de empeño* aunque no tengas la ventaja comercial. Si tu oponente sólo tiene una materia prima, entonces sólo recibirás esa única materia prima. Sólo puedes recibir materias primas si las puedes almacenar en tus regiones. Si no tienes espacio en tus regiones, entonces tu oponente mantiene sus materias primas.



Puerto (1)

Puedes construir el *Puerto* aunque tengas menos de 3 *Barcos mercantes* o no tengas ninguno. En este caso sólo se tiene en cuenta el punto de comercio. Si más adelante llegas a tener 3 *Barcos mercantes*, entonces el *Puerto* enseguida pasa a valer 1 punto de victoria. Si pierdes un *Barco mercante* y vuelves a tener menos de 3 *Barcos mercantes*, entonces también pierdes el punto de victoria. El punto de comercio no se ve afectado.



Puesto comercial (1)

Puedes construir el *Puesto comercial* aunque no tengas ningún *Puerto* o *Mercado*. En este caso sólo se tiene en cuenta el punto de comercio y el punto de victoria del *Puesto comercial*. Si más adelante construyes un *Puerto* o un *Mercado*, entonces éstos enseguida pasan a tener 2 puntos de comercio mientras el *Puesto comercial* se encuentre en tu principado.



Gremio de mercaderes (2)

Sólo puedes construir 1 *Gremio de mercaderes* en tu principado. El *Gremio de mercaderes* es un requisito para otras cartas de ampliación y de acción. Si retiras el *Gremio de mercaderes* de tu principado, todos los edificios que tengan el requisito *Gremio de mercaderes* se mantienen en tu principado.



Casa de la moneda (2)

Cada turno puedes usar la *Casa de la moneda* para intercambiar 1 de oro por cualquier otra materia prima. Si has construido las dos *Casas de la moneda*, entonces puedes usar cada una para intercambiar 1 de oro por otra materia prima.



Silo de sal (1)

Puedes construir el *Silo de sal* aunque no tengas ningún *Barco mercante*. En este caso sólo se tiene en cuenta el punto de victoria del *Silo de sal*. Si más adelante construyes un *Barco mercante*, entonces éste pasa a tener 2 puntos de comercio mientras el *Silo de sal* se encuentre en tu principado.



Lonja (2)

No puedes construir la *Lonja* si no tienes el *Gremio de mercaderes*. En primer lugar debes pagar completamente el coste de construcción de la *Lonja* y después recibes 2 materias primas a tu elección. Por tanto, no puedes «contar con» las materias primas que recibirás después de construir la *Lonja* para pagar su coste de construcción.

Cartas de evento

(3 cartas)

Carrera de barcos mercantes (1):

Véase set básico (pág. 15).



Regalo para el príncipe (1):

Debes ser capaz de almacenar el oro en tus ríos auríferos (o en el *Escondite de oro*). Si recibes más oro del que puedes almacenar, entonces el exceso se pierde.

Vendedor ambulante (1):

Véase set básico (pág. 15).



La Edad del Caos (28 cartas)

Cartas de acción (10 cartas)



Saqueo (2)

No puedes jugar el *Saqueo* si no tienes la ventaja de fuerza. Si tu oponente no tiene ninguna materia prima que puedas almacenar en tus regiones, entonces no puedes jugar esta carta.



Arquero (2)

No puedes jugar el *Arquero* si no tienes la *Taberna*. Si tu oponente no tiene ninguna unidad que tenga puntos de fuerza, entonces no puedes jugar el *Arquero*. Tu oponente decide qué unidad retira. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia» se refiere al juego de torneo).



Incendiario (2)

No puedes jugar el *Incendiario* si no tienes la *Taberna*. Si tu oponente no tiene ningún edificio desprotegido, entonces no puedes jugar el *Incendiario*. Si tu oponente quiere usar una carta de protección (*Heinrich el centinela* o la *Atalaya*) puedes esperar al resultado de la tirada de dados antes de determinar el objetivo del *Incendiario*. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia» se refiere al juego de torneo).

Razia (1):

Véase «La Edad del Oro» (pág. 15).



Sebastian el predicador itinerante (1)

Esta carta sólo se puede jugar en el momento en que se revela una carta de evento adecuada. No puedes jugar esta carta contra el evento *Disturbios* si ya estás protegido por la *Capilla*. Si tienes oro, puedes elegir entre usar el oro o *Sebastian* para anular el evento *Disturbios*.



Traidor (2)

No puedes jugar el *Traidor* si no tienes la *Taberna*. Si tu oponente no tiene cartas en la mano, entonces no puedes jugar el *Traidor*. La carta robada la puedes jugar o construir inmediatamente. Tu oponente rellenará su mano al final de su próximo turno para sustituir la carta robada. Si no te interesa ninguna de las cartas de tu oponente puedes renunciar a robarle, pero aun así el *Traidor* se descarta.

Ampliaciones de lugar (5 cartas)

Edificios



Atalaya (1)

Si también tienes en tu principado a *Heinrich el centinela* estarás protegido cuando salga en el dado 1, 2, 3, 4 ó 5. Si se combina con *Heinrich el centinela* sólo se hace una única tirada de dado.



Campo de entrenamiento (1)

El coste de construcción de los *Héroes* se reduce en 1 materia prima a tu elección. El *Campo de entrenamiento* no tiene ningún efecto sobre las unidades que no son *Héroes*.

Unidades



Carl Barbaborquilla (1)

Véase set básico: *Héroes comunes* (pág. 14).



Heinrich el centinela (1)

Heinrich es un *Héroe* con un efecto especial además de sus puntos de fuerza. Si también tienes en tu principado una *Atalaya* estarás protegido cuando salga en el dado 1, 2, 3, 4 ó 5. Si se combina con la *Atalaya* sólo se hace una única tirada de dado.



Irmgard, guardiana de la luz (1)

Irmgard es una *Heroína* con un efecto especial además de sus puntos de habilidad. Recibes la materia prima siempre que una carta de acción jugada por tu oponente o un evento te obligue a retirar una carta de ampliación de tu principado. Si retiras a *Irmgard*, por ella misma no recibes ninguna materia prima.

Ampliaciones de ciudad (9 cartas)



Plaza mayor (1)

En primer lugar debes pagar completamente el coste de construcción de la *Plaza mayor* y después recibes 2 materias primas a tu elección. Por tanto, no puedes «contar con» las materias primas que recibirás después de construir la *Plaza mayor* para pagar su coste de construcción. Puedes construir la *Plaza mayor* aunque no tengas la mayoría en puntos de habilidad pero en ese caso no recibirás ninguna materia prima.



Parque de bomberos (1)

El *Parque de bomberos* protege todos los edificios (ampliaciones de ciudad y de lugar) de la ciudad en la que ha sido construido, incluyendo el propio *Parque de bomberos*.

Listado de cartas



Sala de fiestas (1)

Vale 2 puntos de victoria.



Capilla (2)

Se aplica el resultado de la tirada actual del dado de producción (es decir, no se vuelve a tirar). Una de las dos *Capillas* te protege con 1, 2 ó 3 contra el evento *Disturbios*, mientras que la otra lo hace con 4, 5 ó 6. Si has construido las dos *Capillas*, entonces siempre estarás protegido contra el evento *Disturbios*.



Taberna (2)

Sólo puedes construir 1 *Taberna* en tu principado. La *Taberna* es un requisito para muchas cartas de acción de ataque.



Colecturía (1)

Cuando construyes la *Colecturía* eliges una materia prima: lana o cereales. Por cada uno de tus *Héroes* recibes una materia prima del tipo elegido. Por ejemplo, si tienes 3 *Héroes* recibirás 3 de lana o 3 de cereales. Tienes que poder almacenar las materias primas en tus regiones. Si recibes más materias primas de las que puedes almacenar, el exceso se pierde.

Cartas de evento

(4 cartas)

Enemistad fraternal (1)

Véase set básico (pág. 15).

Alicerado (1)

Véase set básico (pág. 15).



Disturbios (2)

Si tienes oro suficiente, pero no quieres pagar, puedes decidir voluntariamente retirar una unidad. Las unidades retiradas se deben colocar debajo de la pila correspondiente. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia») se refiere al juego de torneo).



La Edad del Progreso (31 cartas)

Cartas de acción

(11 cartas)



Benjamin el erudito viajero (1)

Si tienes a *Benjamin* en la mano, deberías memorizar bien el resultado de la tirada de producción. Si construyes un nuevo poblado y juegas a *Benjamin* puedes conseguir materias primas en las nuevas regiones gracias a él si los números de las regiones coinciden con el resultado de la tirada de producción. Las cartas de ampliación como, por ejemplo, las mejoras de producción que aumentan la producción de las regiones no se tienen en cuenta al jugar a *Benjamin*.

Brigitta la mujer sabia (1):

Véase set básico (pág. 13).



Rotación trienal (2)

No puedes jugar la *Rotación Trienal* si no tienes la *Universidad*. Los cereales que recibes los puedes almacenar en cualquier sembrado. Si no tienes espacio suficiente en tus sembrados, el exceso de cereales se pierde.



Minería (2)

No puedes jugar la *Minería* si no tienes la *Universidad*. Los minerales que recibes puedes almacenarlos en cualquier montaña. Si no tienes espacio suficiente en tus montañas, el exceso de mineral se pierde.



Guido el diplomático (1)

Si no tienes el *Ayuntamiento*, sólo puedes jugar a *Guido* si tienes menos puntos de victoria que tu oponente. La carta que tomas de la pila de descarte la puedes jugar o construir inmediatamente si es posible. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «de tu oponente») se refiere al juego de torneo).



Gustav el bibliotecario (1)

Si no tienes una *Biblioteca*, sólo puedes jugar a *Gustav* si tienes menos puntos de victoria que tu oponente. La carta que tomas de la pila de descarte la puedes jugar o construir inmediatamente si es posible. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia») se refiere al juego de torneo).



Médico (2)

No puedes jugar el *Médico* si no tienes ninguna *Casa de baños*.

Traslado (1):

Véase set básico (pág. 13).

Ampliaciones de lugar

(2 cartas)

Unidades



Jefe de cañoneros (2)

No puedes jugar el *Jefe de cañoneros* si no tienes la *Universidad*. El *Jefe de cañoneros* es una unidad pero no es un *Héroe*. Por tanto, puedes tener 2 Jefes de cañoneros en tu principado. Las cartas que se refieren a *Héroes* no afectan al *Jefe de cañoneros*. Las cartas que se refieren a unidades sí afectan al *Jefe de cañoneros*.

Ampliaciones de ciudad

(13 cartas)



Botica (2)

Si tienes una *Botica* y sucede una *Plaga*, recibes 1 materia prima en cualquier región a tu elección incluso aunque no pierdas materias primas. Si tienes más de 1 *Botica*, recibes 1 materia prima por cada *Botica*.



Casa de baños (3)

Las 4 regiones adyacentes a la ciudad con la *Casa de baños* están protegidas contra la *Plaga*.



Grúa de acoplamiento (1)

No puedes construir la *Grúa de acoplamiento* si no tienes la *Universidad*. Sólo las **expansiones de ciudad** que tengan un coste de más de 4 materias primas se pueden beneficiar de la reducción de coste de la *Grúa de acoplamiento*. Tú decides la materia prima que te quieres ahorrar.



Biblioteca (2)

La carta elegida la puedes jugar o construir inmediatamente si es posible. (Lo que se indica entre paréntesis en el texto de la carta «propia») se refiere al juego de torneo).



Parlamento (1)

No puedes construir el *Parlamento* si no tienes al menos 2 puntos de progreso en las ampliaciones de tu principado.



Ayuntamiento (2)

Para construir el *Ayuntamiento* ya debes tener construida en una ciudad la *Casa de la comunidad*. Cuando construyes el *Ayuntamiento*, la *Casa de la comunidad* se deja debajo del *Ayuntamiento*. Si tienes que retirar el *Ayuntamiento*, entonces la *Casa de la comunidad* permanece. Si juegas el *Traslado* para mover el *Ayuntamiento* a otra ciudad, entonces la *Casa de la comunidad* se traslada con él. Cuando tengas construido el *Ayuntamiento* ya no puedes construir una segunda *Casa de la comunidad* porque la primera *Casa de la comunidad* aún está en tu principado, aunque sea debajo del *Ayuntamiento*.



Universidad (2)

No puedes construir la *Universidad* si no tienes ningún *Monasterio* o *Biblioteca*. Sólo puedes construir 1 *Universidad* en tu principado. La *Universidad* es un requisito para otras cartas de ampliación y de acción. Si retiras la *Universidad* de tu principado, todas las unidades y edificios que tengan el requisito *Universidad* se mantienen en tu principado.

Cartas de evento

(5 cartas)

Invencción (2):

Véase el set básico (pág. 15).



Plaga (3)

Las regiones adyacentes a 2 ciudades sólo pierden 1 materia prima. Las ampliaciones de región, como el *Escondite de oro*, no se ven afectadas por la *Plaga*.

Resumen del turno de juego

1. Tirar los dados
(los dos a la vez)

¿Asalto del ladrón?

Sí

Pág. 8



Asalto del ladrón:

El jugador que tenga más de 7 materias primas pierde todas sus reservas de oro y de lana.

No

Dado de producción

Pág. 4

Ambos jugadores reciben un recurso de cada región que tenga el número que ha salido en el dado.

Dado de eventos

(si no ha habido Asalto del ladrón)

Pág. 8



Comercio: Si un jugador tiene la ventaja comercial, recibe una materia prima a su elección de su oponente.



Fiesta: Cada jugador recibe 1 materia prima a su elección. Si un jugador tiene más puntos de habilidad que su oponente, sólo él recibe 1 materia prima a su elección.



Cosecha abundante: Cada jugador recibe 1 materia prima a su elección.



Robar carta de evento: El jugador que ha tirado los dados roba la carta de evento superior de la pila y la lee en voz alta. Todos los jugadores afectados deben resolverlo.

2. Fase de acción

Construir, comerciar y jugar cartas de acción (en cualquier orden).

Pág. 5

Construir: Jugar cartas, pagar materias primas. Cartas rojas sólo en las ciudades, verdes en poblados y ciudades. Cartas marrones sólo en regiones.

Comerciar: 3 materias primas del mismo tipo por 1 materia prima de cualquier otro tipo. Con algunas cartas, el comercio sale más barato.

Jugar cartas de acción: Jugar una o más cartas de acción (respetando las condiciones de algunas cartas de los sets temáticos).

¡Comprobar ventaja de fuerza y ventaja comercial!

3. Robar cartas

Pág. 7

Comprobar si tienes en tu mano la cantidad de cartas permitida.

Quien tenga más cartas de las permitidas, las descarta y las coloca debajo de cualquier pila para robar.

4. Intercambiar carta de la mano

Pág. 7

Descartar una carta no deseada de la mano y colocarla debajo de una pila de robar. A continuación, robar la primera carta de una pila de robar (o elegir una carta en concreto pagando 2 materias primas).