

Die Siedler Von Catan

The Settlers of Catan
LOS FUNDADORES DE CATÁN

Traducción por Rodolfo Palafox, rudolp@hotmail.com

Extraño, superestratégico y adictivo juego... lo difícil es saber que existe. Si eres alemán seguramente podrás conseguir un set del juego en cualquier tienda de autoservicio y no tendrías problemas en leer las reglas (aunque no podrás hacer lo mismo con esta traducción). Si alguna vez fuiste a Alemania, y no encontraste cosa mejor que hacer que comprar un extraño juego de mesa, y solo hablas español, no dudo que esta traducción te sea de gran utilidad. A mi me lo envió una muy lindísima amiga desde Alemania, donde en verdad tienen una extraña y totalmente incomprensible manera de lenguaje. Las traducciones en inglés abundan, pero ya me tome la molestia de leerlas por ustedes.

Existen al menos 2 versiones del Juego original de Klaus Teuber, de la marca Kosmos (1995). La mayoría de las referencias de internet en inglés hacen referencia a la versión de Mayfair (1996). Aunque hay diferencias claras en el tablero, las reglas y el factor de diversión siguen siendo los mismos. Cualquiera que sea tu versión maneja las mismas reglas.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Nadie te dice de que se trata el juego, hasta ya avanzada la lectura de las reglas... en fin. El objetivo de este juego es conseguir 10 puntos, momento en el cual se dará por terminado.

Pero, como consigo esos 10 puntos?

Estas en la Isla de Catán, y deberás competir con otros exploradores, para fundar villas, ciudades y largos caminos que las comuniquen. Cada población produce los materiales necesarios para evolucionar y ganar el juego.

Puntaje

Villa	1 punto
Ciudad	2 puntos
Camino más largo	2 puntos
Ejercito con más caballeros	2 puntos
Cartas especiales	1 punto

TABLERO

Algo radical de este juego es la versatilidad del tablero. Cada vez que se juega en la Isla de Catán es diferente. Existen 19 hexágonos de territorio, que se acomodan en forma de un gran hexágono y al azar para configurar la isla, misma que debe estar rodeada de los 18 hexágonos de agua, 9 de estos tienen puertos.

Existen 5 tipos de territorio que producen materiales, y 1 un desierto:

TERRITORIO	PRODUCCIÓN
Pastoral	Ovejas
Bosque	Madera
Sembradío	Trigo
Montaña	Oro
Tierra	Ladrillo
Desierto	Nada

Una vez configurada la isla, se debe dar valor a los hexágonos de territorio, igualmente de manera aleatoria. Esto se logra mediante las monedas de valor, mismas que son acomodadas en orden alfabético, una para cada hexágono de territorio en orden de las manecillas del reloj de fuera a adentro. Todos los hexágonos obtienen un número excepto el desierto. Este número determinará cual territorio será el que produzca por cada turno.

EL INICIO DEL JUEGO

Originalmente se requieren 3 o 4 jugadores para jugar. En verdad el juego es perfecto y esta hecho para 4 jugadores, existe una rara modalidad para 2 jugadores, y expansiones del juego para 5 o 6 jugadores que se venden por separado. Cada jugador debe fundar 2 villas con un camino cada una. Estas villas serán totalmente gratis, a cuenta del señor Klaus Teuber... pero, como se funda una villa?, o como hago un caminito?

Villas, Ciudades y Caminos

Las villas deben fundarse en los sitios de intersección de 3 hexágonos (al menos 2 hexágonos deben ser de territorio). Los caminos se construyen en el lugar donde 2 hexágonos se juntan (al menos uno de los hexágonos debe ser de territorio) y deben estar conectados a una villa u otro camino. Por regla de distancia, no pueden fundarse 2 villas en contigua vecindad, y cada villa debe fundarse en una intersección rodeada por 3 intersecciones libres. Las ciudades son evoluciones de una villa previa.

El jugador que lanza el mayor número en los dados es el primero en fundar una villa donde le plazca con su respectivo camino. En sentido contrario al reloj todos los jugadores fundan su primera villa y camino siguiendo la regla de distancia. Al terminar, el primer jugador coloca su segunda villa y camino, en esta ocasión obtiene el material de producción de los hexágonos que rodean la intersección donde la villa fue colocada. Sucesivamente los jugadores colocan sus segundas villas y caminos, obteniendo también sus materiales. El ultimo jugador en colocar una villa es el primero al turno en los dados.

EL TURNO

El turno esta compuesto básicamente de 3 etapas:

1. Obtención de materiales de producción
2. Negociación
3. Construcción

Obtención de materiales de producción

Al tirar los dados se obtiene un numero del 2 al 12. Como podrán recordar, cada hexágono de territorio tiene un número asignado. En un turno, los hexágonos de territorio con el número correspondiente al número que haya sido tirado en los dados producirán su material a las villas que se encuentren en contacto con sus intersecciones. En caso de que se trate de ciudades, se obtendrán el doble del material de producción. No existen hexágonos con el número 7, y para tal número existe la regla del ladrón, que se verá más adelante.

Negociación

Cada camino, villa y ciudad tiene un costo específico. Un jugador puede negociar con otros jugadores para obtener los materiales de construcción que requiera intercambiando los mismos. Las reglas son simples:

Solo se pueden intercambiar materiales de producción, no se pueden intercambiar otro tipo de cartas

Solo se puede hacer negocio con el jugador que esta en turno

Es obligatorio el intercambio de al menos 1 por 1 carta de material, se prohíbe regalar las cartas

A favor de la diversión del juego, no se recomienda hacer negocios sin obtener beneficios

El precio de una carta es libre decisión del jugador que la vende pudiendo pedir más de una carta o cualquier combinación de las mismas... libre albedrío

Si ningún jugador desea negociar con el jugador en turno, este puede negociar con el banco. El banco ofrece cualquier material a un costo elevado de 4 materiales **iguales** por 1. Se pueden obtener mejores precios de negociación en los puertos. Cuando una villa o ciudad se encuentra en una intersección costera, puede hacer uso de los puertos inmediatamente contiguos a dicha intersección. Existen puertos especiales 3:1 que cambian 3 materiales iguales por uno de cualquier tipo. Finalmente existen puertos especiales para cada tipo de material, que intercambian 2 cartas de dicho material por el que se desee. Estos puertos solo aceptaran los materiales específicos, y no funcionan como puertos 3:1

Construcción

Un jugador puede comprar cuanto le sea posible en su un turno. Los costos de producción se estipulan en las cartas "Barukosten" que deben repartirse a cada jugador, y se establecen como sigue:

Camino (1 Madera + 1 Ladrillo): Los caminos son la fuente de expansión a nuevas villas. Los caminos pueden ser bloqueados por otros caminos o por una villa de otro jugador. La construcción del camino más largo a partir de 5 en línea representa un premio de 2 puntos. Si se construye una villa ajena en medio de un camino, este se partirá en dos con el fin del premio del camino más largo.

Villa (1 Madera + 1 Ladrillo + 1 Trigo + 1 Oveja): Cada villa representa un punto. Deben ser construidos en el trayecto de un camino, siguiendo la regla de la distancia.

Ciudad (2 Trigos + 3 Oro): La ciudad es la evolución de una villa. Representa 2 puntos y el doble de materiales de producción de un hexágono de territorio. Se puede comprar una villa y evolucionarla en el mismo turno si se cuenta con el material necesario.

Carta Especial (1 Trigo + 1 Oveja + 1 Oro): Si un jugador lo desea puede comprar cartas especiales. Las cartas especiales pueden ser jugadas hasta el siguiente turno tras haber sido obtenidas. Estas representan diferentes “premios” que pueden ser usados una sola vez, dejándolas a la vista de los demás...

1. Cartas de Evolución Ofrecen 1 punto por sí mismas. Son las únicas cartas que pueden ser jugadas el mismo turno que son obtenidas, si se va a ganar en dicho turno
2. Cartas de Monopolio Permiten tomar la producción de un material de todos los demás jugadores en un turno
3. Cartas de Construcción Permiten construir 2 caminos gratis
4. Cartas de Material Permiten tomar 2 cartas de material del banco gratis
5. Cartas de Caballero Permiten mover al ladrón

EL LADRON

El ladrón es un mercenario que trabaja para el jugador que tenga su control. Para poder moverlo se requiere una carta de Caballero o que un jugador tire un 7 con los dados. Cuando se mueve al ladrón, este debe colocarse en el hexágono que desee quien lo controla. Si algún jugador tiene una villa o ciudad en un hexágono donde se posiciona un ladrón, ese hexágono no producirá materiales mientras el ladrón este ahí, y el jugador que controla al ladrón podrá robar al azar una carta de material de uno de los jugadores con esas propiedades.

Cuando el ladrón se mueve a causa de un número 7, existe otra regla: todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de material perderán la mitad de las mismas, regresándolas al banco, incluyendo al jugador que tiro el 7. Por lo tanto no es recomendable tener muchas cartas de material en juego.

Cuando el ladrón se mueve a causa de una carta de Caballero, el jugador que lo controla acumula una carta caballero, dejándola a la vista. Cuando se juntan 3 cartas caballero se obtiene el premio al Ejército con más caballeros, que tiene un valor de 2 puntos, y que cambiará de dueño pasando al jugador que supere el mayor número de caballeros en su Ejército sucesivamente. La carta Caballero puede jugarse antes de tirar los dados.

TIPS

- Al colocar las primeras 2 villas, debe tratarse de tener toda la variedad de materiales de producción, y planear la posibilidad de bloquear a futuro el avance de los demás jugadores.
- Los hexágonos más valiosos son los que tienen un número más fácil de obtener al tirar los dados. Por probabilidad es más frecuente que los dados sumen 6 u 8, 5 o 9. Más difícil es obtener un 4 o un 10, o un 3 y un 11. Lo más raro de tirar es un 2 o un 12.
- Los puertos y las ciudades son muy valiosos, y es difícil ganar sin ellos.
- Un jugador debe mantener sus cartas especiales y sus cartas de material ocultas de los demás jugadores. Siempre es recomendable tener cartas especiales que hagan sospechar la posibilidad de tener cartas de Evolución que representan puntos automáticos.
- No se debe hacer negocio con un jugador que tenga 7 puntos a la vista. Para mayor diversión, no se debe hacer negociación sin obtener un beneficio.
- Debe jugarse agresivamente, intentando bloquear los caminos a los rivales. Es válido amenazar con el uso del ladrón.

VARIANTE DE 2 JUGADORES

Cada jugador controla 2 colores. Se gana con 15 puntos. Cuando se tira un 7 en los dados, el número de cartas para descarte sube a 9 cartas de material. Se prohíbe la negociación entre los jugadores.