



Quer saber como se joga Colonizadores de Catan? Então visite a minha página web: [www.profeasy.com/catanbrasil](http://www.profeasy.com/catanbrasil) e aprenda a jogar.

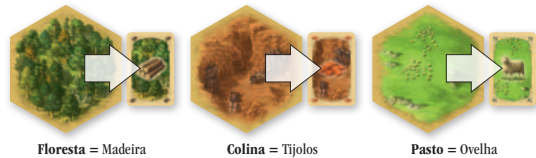
## A Introdução e resumo do jogo

Para começar a jogar, leia primeiro esta introdução: ela lhe proporcionará rapidamente as noções básicas do jogo. Para que a aprendizagem seja o mais fácil possível, utilizamos o premiado sistema de regras de “Colonizadores de Catan”, que é composto de 3 partes: A, B e C.

- A Introdução e resumo de jogo.**
- B Regras do jogo.** Leia-as depois da introdução, antes de começar a jogar.
- C Almanaque dos Colonizadores.** Com ele você poderá esclarecer as dúvidas que surgirem sobre as regras. Nele você encontrará exemplos e regras opcionais.

**1** À sua frente está a ilha de Catan, dividida em 19 terrenos rodeados por mar. O objetivo de cada jogador é colonizar a ilha e expandir seu território para se tornar o maior e mais glorioso em Catan.

**2** Em Catan existem cinco tipos diferentes de terrenos e um deserto. Cada um deles produz uma matéria-prima. O deserto não produz nada.



Floresta = Madeira

Colina = Tijolos

Pasto = Ovelha



Lavoura = Trigo

Montanha = Minério

Deserto = não produz nada

**3** Cada jogador inicia o jogo com 2 aldeias e 2 estradas. Cada aldeia vale 1 ponto. **O primeiro jogador a conseguir 10 pontos na sua vez ganha o jogo.**

**4** Para conseguir pontos é necessário construir novas estradas e novas aldeias. Também é necessário fazer suas aldeias se transformar em cidades. Cada cidade vale 2 pontos. No entanto, para construir, são necessárias matérias-primas.

**5** Como adquirir matérias-primas? Muito fácil: a cada rodada se define que terrenos irão produzir, através do lançamento dos dados. É por esse motivo que existe uma ficha com um número em cima de cada terreno. Se, por exemplo, sair três na soma dos dados, os dois terrenos marcados com o número três produzem matéria-prima (se seguirmos o exemplo da ilustração, a floresta e o pasto produzem madeira e ovelha, respectivamente).



**6** Os jogadores só podem obter matérias-primas dos terrenos em que possuem uma das suas aldeias ou cidades ao redor. Em nosso exemplo, a aldeia vermelha (A) está ao redor de um terreno de floresta, e o azul (B) de um pasto. Por isso, se sair três nos dados, o jogador vermelho obterá madeira, e o azul obterá ovelha.

**7** As aldeias e as cidades geralmente rodeiam dois ou três tipos de terrenos. Elas podem produzir até 3 tipos diferentes de matérias-primas baseados no resultado dos dados. Em nosso exemplo, a aldeia branca (C) está adjacente a 3 terrenos: lavoura, montanha e colina, enquanto a aldeia laranja (D) se encontra na costa, por isso apenas se poderá obter dela rendimentos de 2 terrenos (colina e pasto).

**8** Você raramente terá aldeias em todos os terrenos durante o jogo, portanto você não obterá algumas matérias-primas. Para continuar a construir, você necessita de determinadas combinações de matérias-primas. Por esse motivo, poderá fazer trocas comerciais com os outros jogadores. Faça-lhes uma oferta! Um negócio bem sucedido pode trazer uma grande construção.

**9** É possível construir uma nova aldeia em qualquer interseção livre, sempre que tenha acesso através de uma estrada sua e desde que a aldeia mais próxima esteja ao menos a duas interseções de distância.

**10** Pense muito bem ao escolher o local onde vai construir as suas aldeias. Abaixo dos números das fichas há diferentes quantidades de pontinhos. Os números com mais pontinhos têm mais probabilidade de sair nos dados: é o caso dos números 6 e 8, que aparecem com cinco pontinhos.



# COLONIZADORES DE CATAN

## B Regras do jogo

Esta regra contém todas as informações necessárias para jogar. Se durante o jogo necessitar de mais informação, você encontrará junto à palavra-chave correspondente no Almanaque dos Colonizadores.

Leia primeiro o resumo do jogo **A**. Depois, leia com atenção as regras do jogo **B**. Assim você já poderá jogar. No entanto, recomendamos um momento de estudo atento das regras antes de jogar pela primeira vez.

Você encontrará exemplos e conselhos no Almanaque dos Colonizadores **C** ordenados alfabeticamente. Cada vez que aparecer uma seta (→) depois de uma palavra, significa que há mais informações sobre essa palavra-chave no Almanaque dos Colonizadores.

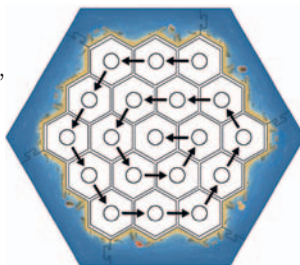
▶ **Quando for jogar pela primeira vez**, destaque cuidadosamente todas as peças.

### Montagem da Ilha - para jogadores principiantes

Apesar das várias possibilidades de montagem da ilha, recomendamos que para os primeiros jogos se adote a **montagem para principiantes** (→), como mostra a figura no Resumo do jogo. Nessa montagem, as possibilidades de todos os jogadores estão equilibradas.

Monte o tabuleiro exatamente como apresentado na figura da Introdução e resumo do jogo **A**.

- Coloque primeiro as 6 peças que formam o mar. Certifique-se de que as peças (→) estão bem colocadas, cada uma com seu número correspondente: (1-1), (2-2), (3-3) e assim sucessivamente.
- Encaixe os 19 terrenos hexagonais, com o deserto no meio.
- Coloque as fichas numeradas no tabuleiro (um em cada terreno), em ordem alfabética, iniciando de qualquer extremidade até o centro, mas com os números virados para cima. O deserto deve ficar sem ficha.



### Montagem Avançada da Ilha - para jogadores experientes

É mais divertido jogar com um tabuleiro de jogo variável. Ou seja, o tabuleiro é montado ao acaso, embaralhando os hexágonos e pegando um por um com a face virada para baixo. Assim, a cada jogo você terá um tabuleiro diferente. Se preferir jogar desta maneira, você poderá encontrar mais informações em **Montagem Avançada da Ilha** (→). Também encontrará sugestões úteis em Fase de Fundação (→) e Tática (→).

### Objetivo

Ser o primeiro jogador a conseguir 10 ou mais pontos.

### Preparação - para jogadores principiantes

- Cada jogador escolhe uma cor e recebe 5 aldeias (→), 4 cidades (→) e 15 estradas (→).  
▶ **No caso de apenas 3 jogadores**, todas as peças vermelhas são retiradas do jogo.
- Cada um deve colocar 2 estradas e 2 aldeias no tabuleiro. Veja Fase de Fundação (→). Deixe as aldeias, estradas e cidades restantes à sua frente.
- Cada jogador recebe uma Cartela de Custos de Construção (→).
- As Cartelas Especiais Maior Estrada (→) e Maior Cavalaria (→), bem como os dados, são colocadas ao lado do tabuleiro.
- As Cartas de Matéria-Prima (→) são separadas e colocadas de face para cima, em 5 grupos, nos compartimentos do suporte de cartas, que deve ficar próximo ao tabuleiro. Ali será o banco.



- As Cartas de Desenvolvimento (→) são embaralhadas e colocadas com a face para baixo, também no suporte de cartas.



- Por fim, cada jogador recebe, para cada aldeia assinalada com uma estrela ★ (ver figura), os primeiros rendimentos em Cartas de Matéria-Prima (→): para cada terreno que circunde essa aldeia, recebe **uma carta** da matéria-prima correspondente.

**Exemplo** (ver Ilustração do tabuleiro **A**): O jogador azul recebe pela sua aldeia (no topo) 1 Carta de Madeira, 1 Carta de Ovelha e 1 Carta de Minério.

- As Cartas de Matéria-Prima de cada jogador devem ficar ocultas para que ninguém veja seu conteúdo.

### Importante:

**Aldeias e cidades** devem ser colocadas apenas nas pontas dos hexágonos, nunca nas laterais. Ou seja, nas intersecções dos terrenos.

**Estradas** devem ser colocadas nas laterais dos hexágonos, sendo uma estrada por lateral. Respeitar a Regra da Distância significa que muitas intersecções deverão ficar vazias.

### O Decorrer do Jogo - resumo

A não ser que esteja jogando na Montagem Avançada (→), os jogadores lançam os dados. Aquele que tirar o valor mais alto começa. Na sua vez, você deve realizar ações sempre na seguinte ordem:

- 1 Lançar os dados** para determinar quais as matérias-primas (→) que serão produzidas nesta jogada. O resultado dos dados serve para todos os jogadores.
- 2 Efetuar comércio** com matérias-primas (→): trocar matérias-primas com o banco ou com os outros jogadores.

- 3 Construir** (→): estradas (→), aldeias (→) ou cidades, e/ou comprar Cartas de Desenvolvimento (→).

▶ **A qualquer momento, em sua jogada**, você pode utilizar uma das suas Cartas de Desenvolvimento (→) (Progresso ou Cavalaria).

Ao final da sua vez, passe os dados para o jogador à sua esquerda, que começa de novo na ação 1. Se você for um jogador experiente, recomendamos combinar o segundo e o terceiro passos. Você encontra mais detalhes no Almanaque: **Comércio de Matérias-Primas e Fase de Construção** (→).

### O Decorrer do Jogo - detalhado

#### 1. Produção de Matérias-Primas (→).

O jogador inicia a sua jogada lançando ambos os dados. A soma dos resultados determina quais terrenos irão produzir.

Cada jogador que possui uma aldeia numa intersecção (→) adjacente a um terreno com o número igual ao da soma dos dados, recebe uma Carta de Matéria-Prima desse terreno.

**Exemplo:** Ver Produção de Matérias-Primas (→). Se o jogador possuir aldeias ao redor desse terreno, recebe 1 Carta de Matéria-Prima para cada uma das aldeias. Se for cidade, são 2 cartas.



#### Nota:

Se não houver matérias-primas suficientes no banco, o jogador não receberá nada.



## 2. Comércio de Matérias-Primas (→).

O jogador pode tentar efetuar trocas comerciais livremente (usando um ou ambos os tipos de comércio abaixo), a fim de receber as Cartas de Matéria-Prima que lhe faltam.

### a) Comércio Interno (→)

O jogador pode trocar Cartas de Matéria-Prima com todos os outros jogadores. Pode propor trocas e fazer ofertas em função das matérias-primas que necessita. Também pode analisar propostas dos outros jogadores e fazer contrapropostas.

#### Importante:

Apenas se podem realizar trocas comerciais com o jogador da vez. Os demais jogadores **não podem** realizar trocas comerciais entre si.

### b) Comércio Marítimo (→)

Na sua vez, você também pode realizar trocas comerciais sem ter de recorrer a nenhum outro jogador.

Você pode trocar 4:1. Para isso, devolva as 4 Cartas de Matéria-Prima iguais ao banco e, em troca, recolha 1 Carta de Matéria-Prima à sua escolha.

Se tiver construído uma aldeia ou uma cidade num porto (→), poderá realizar trocas comerciais mais vantajosas: trocar 3:1, ou até 2:1, nos portos especiais (que têm o ícone de matéria-prima).

#### Importante:

A troca 4:1 é sempre possível, mesmo quando não se têm aldeias ou cidades junto aos portos.



Sem comércio marítimo 4:1



Com comércio marítimo 3:1

Com comércio marítimo no porto especial de madeira 2:1

## 3. Construção.

Por último, na sua vez, através de uma construção, o jogador pode:

- Aumentar seus pontos de vitória (→);
- Expandir sua rede de estradas;
- Melhorar sua produção de matérias-primas e/ou
- Comprar Cartas de Desenvolvimento úteis.

Para construir, é necessário pagar uma determinada combinação de Cartas de Matéria-Prima – veja a Cartela de Custos de Construção (→). Em troca, o jogador retira da sua reserva as estradas, aldeias ou cidades correspondentes e as coloca no tabuleiro de jogo.

Nenhum jogador pode construir mais do que possui, ou seja, no máximo 5 aldeias, 4 cidades e 15 estradas.

### a) Estrada (→) necessita:

Tijolo + Madeira



- Uma nova estrada tem sempre que partir de uma estrada, aldeia ou cidade sua já existente.
- Sobre cada caminho (→) pode-se construir 1 estrada.

*Exemplo: O jogador laranja pode colocar uma estrada nos caminhos marcados em azul, mas não pode colocar estradas no caminho marcado em vermelho, pois já tem uma aldeia vermelha.*



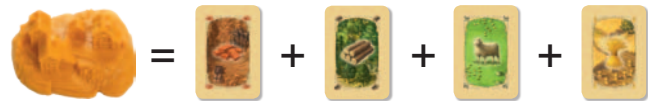
- Assim que um jogador construir uma grande estrada constituída por, pelo menos, 5 estradas (excluindo bifurcações), recebe uma Carta Maior Estrada (→). Porém, se outro jogador construir uma estrada ainda maior, ficará com a Cartela de Maior Estrada.



*Exemplo: O jogador vermelho possui 6 estradas, o desvio não conta, portanto tem o percurso mais longo. O jogador laranja tem 7 estradas, porém há uma aldeia vermelha que separa 2 de suas estradas, o que o impede de ter a maior estrada.*

### b) Aldeia (→) necessita:

Tijolo + Madeira + Ovelha + Trigo



#### Importante:

Deve-se obedecer à Regra de Distância (→): só se pode construir uma aldeia numa intersecção (→) se as três intersecções adjacentes NÃO estiverem ocupadas por outras aldeias e/ou cidades – mesmo sendo do próprio jogador da vez.

- A aldeia tem obrigatoriamente que estar ligada a uma das suas estradas.
- Não importa de quem seja a vez (durante qualquer fase de produção), quando um ou mais terrenos são indicados pelos dados, todos os jogadores que tiverem aldeias ao redor desses terrenos recebem a matéria-prima correspondente. Uma matéria-prima por aldeia.
- Cada aldeia vale 1 ponto.



*Exemplo: O jogador laranja pode construir sua aldeia na intersecção marcada em azul, mas não pode construir nas intersecções marcadas em vermelho, obedecendo assim a Regra de Distância.*





### c) Cidade (→) necessita:

3 x Minério + 2 x Trigo



- Uma cidade é construída exatamente no lugar de uma aldeia. Ou seja, uma cidade é um progresso de uma aldeia. O jogador devolve a aldeia para sua reserva e coloca uma cidade em seu lugar no tabuleiro.
- Não importa de quem seja a vez (durante qualquer fase de produção), quando um ou mais terrenos são indicados pelos dados, todos os jogadores que tiverem cidades ao redor desses terrenos recebem a matéria-prima correspondente. Duas por cidade.
- Cada cidade vale 2 pontos.

### d) A Compra de Cartas de Desenvolvimento (→) necessita:

Minério + Ovelha + Trigo



- Ao comprar uma Carta de Desenvolvimento, o jogador retira sempre a primeira carta do monte.
- Existem três tipos diferentes de Cartas de Desenvolvimento: Cavaleiro (→); Progresso (→) e Pontos de Vitória (→).



- É aconselhável manter as cartas compradas em segredo (ou seja, viradas para baixo), para que nenhum outro jogador possa antecipar a sua jogada.
- As cartas de Desenvolvimento nunca voltam para o banco. Quando elas se esgotarem, ninguém mais poderá adquiri-las.

## 4. Casos Especiais.

### a) Sete – o ladrão entra em cena (→):

- Se ao lançar os dados sair um 7, ninguém recebe matérias-primas nesta rodada.
- Todos os jogadores que possuírem mais de 7 Cartas de Matéria-Prima devem devolver metade das cartas à sua escolha para o banco. Os números ímpares arredondam-se para baixo (por exemplo, se um jogador tem 9 cartas, deve se desfazer de 4).
- Após isso, o jogador que lançou os dados e tirou 7 é obrigado a mover o ladrão, procedendo da seguinte forma:
  1. O jogador deve colocar imediatamente o ladrão (→) sobre outro terreno, à sua escolha, inclusive sobre o deserto.
  2. Roubar de outro jogador, que tenha uma cidade ou aldeia ao redor desse terreno, uma Carta de Matéria-Prima, escolhendo uma carta da mão deste jogador sem ver seu conteúdo (apenas Cartas de Matéria-Prima, e não de Desenvolvimento). Se existirem mais de 2 jogadores que possuam cidades ou aldeias ao redor desse terreno, o jogador que vai mover o ladrão poderá escolher de qual deseja roubar.
  3. Após estes procedimentos, o jogador que tirou 7, pode efetuar suas trocas e/ou construir.

### Importante:

Se nas próximas rodadas sair nos dados o número em que o ladrão foi colocado, os jogadores que possuírem aldeias ou cidades nesse terreno não recebem nenhuma matéria-prima, e o ladrão mantém-se no mesmo lugar, até que saia o 7 novamente ou até que qualquer jogador descarte uma carta cavaleiro.

### b) Jogar Cartas de Desenvolvimento (→)

Um jogador pode decidir usar uma Carta de Desenvolvimento a qualquer momento da sua rodada, inclusive antes de lançar os dados, desde que NÃO seja uma carta adquirida nesta mesma rodada (ou seja, não pode pegar a carta e usá-la imediatamente).

- Cartas de Cavaleiro (→):



O jogador que usar uma Carta de Cavaleiro deve mudar o ladrão de lugar, imediatamente. Ver pontos 1 e 2, acima. As Cartas de Cavaleiro usadas permanecem à frente do respectivo jogador, com a face para cima. O primeiro jogador a ter três Cartas de Cavaleiro reveladas à sua frente recebe a **Cartela de Maior Cavalaria**, que vale 2 pontos.

Assim que outro jogador conseguir superar esse número de Cartas de Cavaleiro usadas, ele ficará com a **Cartela de Maior Cavalaria**, e assim sucessivamente.



- Cartas de Progresso (→):



O jogador que usar uma Carta de Progresso deve seguir as indicações nela contidas. Então esta carta é removida do jogo.

- Cartas de Pontos (→):



As cartas com pontos devem ficar com o jogador que as possui, com a face virada para baixo. Somente ele saberá seu conteúdo, a não ser que o jogador esteja seguro de conseguir 10 pontos ou mais e, portanto, ganhar o jogo (a essa altura revelam-se todas as cartas de uma só vez).

O jogador pode mostrar qualquer número de cartas de pontos durante sua vez, mesmo aquela que acabou de comprar.

### Fim do jogo (→)

Se o jogador tiver 10 ou mais pontos na sua vez, o jogo termina e ele é o vencedor! Se alcançar 10 ou mais pontos quando não for a sua vez, o jogo continua até que volte em sua vez. Se o jogador da vez conseguir os 10 pontos, ele será o vencedor.

### Como alcançar 10 pontos:

Soma das aldeias (1 ponto cada), mais as cidade (2 pontos cada), mais as Cartas de Pontos, mais a Cartela de Maior Cavalaria (2 pontos), mais a Cartela de Maior Estrada (2 pontos).

**Sempre que necessário, consulte o almanaque dos colonizadores!**



GROW Jogos e Brinquedos Ltda.  
Rua Carlos Ayres, 542 - G5  
São Bernardo do Campo - SP - Brasil  
Cep 09860-065

twitter.com/growjogos  
www.grow.com.br

sac@grow.com.br  
11 4393.3003