



CATAN — EXPANSION — CITIES & KNIGHTS

LIVRO DE REGRAS

Use as regras do jogo base, salvo pelas regras adicionais desta expansão:

- revisão da ordem da rodada;
- regras para colocação e uso dos cavaleiros;
- regras para desenvolvimento das cidades e cartas de progresso; e
- regras para o ataque dos bárbaros!

COMPONENTES

- 1 "cartão dos bárbaros", com espaços para movimento do barco dos bárbaros.
- 36 cartas de *commodities*, incluindo:
 - 12 papéis (da floresta)
 - 12 tecidos (do pasto)
 - 12 moedas (das montanhas)
- 54 cartas de progresso:
 - 18 cartas de progresso de ciência
 - 18 cartas de progresso de política
 - 18 cartas de progresso de comércio
- 6 cartas de pontos de vitória "Defensores de Catan"
- 12 painéis de desenvolvimento da cidade
- 60 marcadores de desenvolvimento da cidade
- peças do jogo em 4 cores:
 - 12 muralhas (3 de cada cor)
 - 24 cavaleiros (6 de cada cor)
 - 24 elmos
- 3 peças de metrópole
- 1 barco bárbaro
- 1 mercador
- 1 livro de regras e de almanaque
- 1 dado de evento (com símbolos de 3 barcos e de 3 portões de cidade)

O que você precisa do jogo base:

Para jogar *Cidades & Cavaleiros*, não utilize as seguintes peças do jogo base:

- as cartas de desenvolvimento;
- os cartões de custo de construção; e
- a carta de "maior exército".

Use todas as peças restantes do jogo base de Catan.

NOVAS PEÇAS DO JOGO

▪ **Cartas de progresso:** Substituem as cartas de desenvolvimento do jogo base.

▪ **Cavaleiros:** Servem para proteger Catan da invasão bárbara e também para realizar uma ação: mover-se (bloqueando a construção de outros jogadores ou impedindo que eles consigam "a maior estrada"), deslocar outro cavaleiro ou afugentar o ladrão.

▪ Painéis de desenvolvimento da cidade

Cada jogador recebe 15 marcadores (5 de cada uma das 3 cores) e 3 painéis de desenvolvimento da cidade (1 de cada uma das 3 cores).

Cada marcador mostra os custos de construção de cada melhoria da cidade.

O 3º nível da cidade de cada categoria mostra uma habilidade especial que você adquire a partir desse momento.

▪ Muralhas

Para construir uma muralha, você paga 2 recursos de tijolo para o banco. Cada muralha que você tem no tabuleiro aumenta o máximo de cartas que você pode ter na sua mão (quando "7" é rolado nos dados de produção). Cada muralha adiciona +2 cartas ao limite da sua mão.

Você pode apenas construir uma muralha abaixo de uma cidade. Você não pode construir uma muralha abaixo de uma aldeia. Se uma de suas cidades com uma muralha for reduzida a uma aldeia (pelos bárbaros) você deve também remover a muralha do tabuleiro. Você pode ter no máximo 3 muralhas durante o jogo.



PREPARANDO A ILHA DE CATAN

Normalmente você joga *Cidades & Cavaleiros* aleatoriamente, variando o tabuleiro de jogo, assim como no jogo base. Porém, recomendamos que você use a configuração de tabuleiro mostrada ao final deste manual em seus primeiros jogos. Ela é ideal para a sua primeira partida de *Cidades & Cavaleiros*, pois providencia uma balanceada produção de recursos e *commodities* (especialmente trigo), que podem ficar escassos durante o jogo.

Hexágono de terreno e trilha dos bárbaros

Depois de construir as bordas, coloque os hexágonos dentro das bordas, como mostra a visão geral do jogo. Se você está construindo o tabuleiro aleatório, coloque os hexágonos da ilha no centro da área de enquadramento, como faria normalmente. Depois coloque o cartão de trilha dos bárbaros como mostrado. O navio dos bárbaros irá se mover ao longo da trilha para Catan. Novamente, se você está utilizando o tabuleiro aleatório misture os portos e os coloque normalmente.



MONTANDO O JOGO

Organize as cartas de recursos em 5 pilhas, 1 para cada recurso. Coloque-os perto da Ilha com a face para cima.

Organize as novas cartas de *commodities* em 3 pilhas, 1 para cada *commodity*. Coloque-as com a face para cima, como nas cartas de recurso.



Divida as cartas de progresso em 3 pilhas de acordo com a cor da bandeira atrás de cada carta (verde, azul e amarelo). Embaralhe cada pilha separadamente e coloque-as com a face para baixo perto da Ilha.

Coloque as 3 metrópoles, a miniatura do mercador, os 3 dados (1 amarelo, 1 vermelho e o dado de evento) e a carta de maior estrada perto da ilha.

Coloque o barco preto de madeira no espaço do barco bárbaro na cartela da trilha dos bárbaros.

Coloque o ladrão no hexágono do deserto.

Cada jogador escolhe uma cor e pega as peças correspondentes:

- 5 aldeias, 4 cidades e 15 estradas (todos do jogo base)
- 6 cavaleiros (2 de cada tipo: básico, forte e poderoso)
- 6 elmos;
- 3 muralhas;
- 3 torres de metrópole; e
- 3 painéis de desenvolvimento da cidade mais 15 marcadores.

CONFIGURAÇÃO DE FASE

Agora os jogadores colocam suas aldeias, cidades e estradas iniciais.

Cada jogador rola os dados amarelo e vermelho. O jogador com a maior pontuação nos dados começa.

Começando com o primeiro jogador e continuando em sentido horário ao redor da mesa, cada jogador coloca 1 aldeia e 1 estrada (como no jogo básico).

Então, a segunda construção da rodada começa com o último jogador a colocar uma aldeia. Isso continua em sentido anti-horário ao redor da mesa (então o primeiro jogador a colocar 1 aldeia será o último a jogar agora). Cada jogador coloca agora 1 cidade e 1 estrada, seguindo as regras normais de colocação descritas no jogo básico (nenhuma cidade pode ser colocada a menos do que 2 espaços de caminho de qualquer outra aldeia).

Você recebe seus primeiros recursos imediatamente após colocar sua primeira cidade. Você pega 1 recurso para cada terreno adjacente à sua cidade.

Coloque o painel de desenvolvimento na sua frente com os marcadores.

VISÃO GERAL DA RODADA

O jogador que coloca a última cidade começa a primeira rodada. Cada jogador, em sentido horário, joga seguindo as ações na seguinte ordem:

- Você deve rolar os 3 dados.
- O resultado do dado de evento é resolvido.
- As cartas de progresso devem ser compradas (dependendo do resultado do dado de evento).
- Todos os jogadores produzem os recursos indicados nos dados amarelo e vermelho.
- Todos os jogadores produzem as *commodities* indicadas pelos dados amarelo e vermelho.
- Você pode fazer as seguintes ações (uma ou todas elas, em qualquer ordem):
 - trocar recursos e/ou *commodities* com o banco e/ou com outros jogadores.
 - construir estradas, aldeias, cidades, muralhas e/ou melhoramentos para as cidades;
 - contratar cavaleiros;
 - ativar, promover e/ou executar ações com seus cavaleiros;
 - jogar qualquer número de cartas de progresso.

Nota: A carta de progresso "Alquimista" pode somente ser jogada antes de os dados serem rolados. É a única carta de progresso que pode ser usada antes de os dados serem rolados e os resultados resolvidos.

AÇÕES ESPECIAIS

Rolagem dos dados

Cada jogador começa seu turno rolando todos os 3 dados. O resultado dos dados irá determinar não apenas qual hexágono de terreno irá produzir recursos e *comodities*, mas também qual será a ação dos bárbaros e se alguma carta de progresso será comprada. Os efeitos do resultado dos dados devem ser resolvidos na ordem específica:

- Primeiro, use o dado de evento branco para determinar qual evento ocorre nesta rodada.
- Se saiu o símbolo do barco no dado, mova o barco dos bárbaros 1 espaço rumo à Ilha de Catan. O barco segue a trilha do cartão dos bárbaros. O barco começa sua jornada no espaço ilustrado com um barco. Os bárbaros atacam quando o barco alcança o último espaço.

- Se o evento mostrado é um dos três símbolos de portão de cidade (azul, verde ou amarelo), então todos os jogadores podem ser qualificados para comprar cartas de progresso. Para ser qualificado, o jogador deve ter atualizações da cidade na cor do portão da cidade (azul, verde, amarelo) mostrado no dado de evento.



Exemplo: Conforme imagem ao lado, no caso de o dado vermelho rolar "2", o jogador à esquerda possui a expansão necessária e o jogador à direita não a possui. Assim, apenas o jogador da esquerda poderá comprar cartas de progresso azuis.

Começando com o primeiro jogador a jogar essa rodada e seguindo em sentido horário, cada jogador qualificado pega uma carta do topo da pilha de cartas de progresso que corresponde à cor do portão da cidade mostrada no dado de evento. Mantenha suas cartas de progresso escondidas de seus adversários até jogá-las. Você não pode ter mais do que 4 cartas de progresso na mão.

- Some os resultados dos dados vermelho e amarelo para determinar qual hexágono de terreno irá produzir recursos e *commodities*. Todos os hexágonos que correspondem a essa soma produzem 1 recurso de acordo com cada aldeia adjacente.

A produção de recursos para as cidades adjacentes aos hexágonos depende do tipo de terreno que é "rolado" nos dados.

Como no jogo básico, qualquer hexágono ocupado pelo ladrão não produz nenhum recurso ou *commodity*. Então, se um "7" é rolado nos dados, nenhum hexágono produz: invés disso, o jogador que rolou o "7" deve mover o ladrão e pode roubar 1 carta de qualquer adversário que está adjacente ao ladrão.

O ladrão não pode ser movido até que os bárbaros alcancem a Ilha de Catan pela primeira vez. Até a primeira invasão, quando um "7" é rolado, cada jogador verifica se está segurando mais cartas do que o normal, mas o ladrão permanece no deserto e não rouba uma carta dos outros jogadores. O ladrão também não pode ser movido através das cartas de progresso (como o "Bispo") ou por ação de cavaleiros até a primeira invasão.

Comércio e Construção

Em *Cidades & Cavaleiros* é permitido construir e trocar qualquer quantidade em qualquer ordem a qualquer tempo. Você não necessita finalizar todas as suas trocas antes de começar as suas construções. Todas as regras do jogo básico se aplicam às trocas feitas em *Cidades & Cavaleiros* (com a adição das cartas de *commodities*). Cartas de progresso nunca podem ser trocadas.

Todas as regras básicas para construção permanecem. O custo das estradas, aldeias e cidades permanece inalterado. Há 2 novos itens que podem ser escolhidos para construir durante o seu turno: as muralhas e os cavaleiros. Você também não poderá mais comprar cartas de desenvolvimento.

Muralhas

Para construir uma cidade, você deve pagar 2 tijolos de recurso para o banco. A muralha é colocada embaixo de qualquer cidade no tabuleiro. Existem 3 restrições de colocação das muralhas:

- a. Você pode construir muralhas embaixo de cidades, nunca de aldeias.
- b. Você pode construir apenas 1 muralha abaixo de cada cidade.
- c. Você nunca pode ter mais do que 3 muralhas no jogo.

Cada muralha sob o seu controle aumenta o número máximo de cartas na sua mão quando um "7" é rolado na produção de recursos. Cada muralha adiciona 2 cartas a esse limite.

Exemplo: se você tem 2 cidades, cada uma com 1 muralha, você pode ter uma mão com até 11 cartas, sem precisar descartar a metade quando um "7" é rolado.

Se os bárbaros pilham sua cidade (reduzindo-a a uma aldeia), a muralha também é destruída. Nessa situação, você deve remover a muralha do tabuleiro.



Cidades produzem cartas de recurso e commodity



Cavaleiros

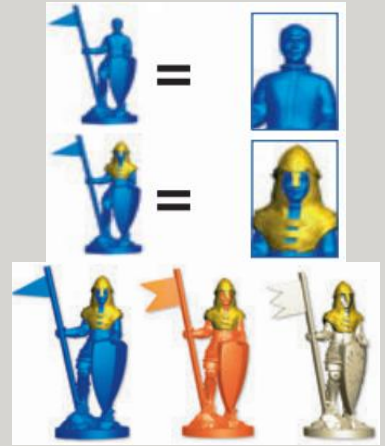
Os cavaleiros possuem 2 estados de ação, representados pelo elmo:

- Se um cavaleiro não usa um elmo, ele é "passivo" - isto é, o cavaleiro ainda não pode fazer nada.
- Se um cavaleiro usa um elmo, ele é "ativo" - isto é, o cavaleiro pode intervir e agir.

A força de um cavaleiro é indicada pelo tipo da bandeira. Existem 3 níveis diferentes de cavaleiros:

- 1 pico de bandeira: "cavaleiro básico" (1 ponto de força).
- 2 picos de bandeira: "cavaleiro forte" (2 pontos de força).
- 3 picos de bandeira: "cavaleiro poderoso" (3 pontos de força).

Quando você deseja "contratar" um cavaleiro, você deve pagar 1 ovelha e 1 minério para o banco. Isso permite que você pegue um cavaleiro básico (de bandeira de 1 pico) e coloque no tabuleiro. Sempre coloque seu cavaleiro recém-contratado sem um elmo e em qualquer intersecção desocupada ligada por suas estradas. Há 2 compras especiais que você pode fazer quando tem um cavaleiro:



a. Ativando um cavaleiro

Para que um cavaleiro faça uma ação, ele deve primeiro ser ativado. Para ativar um cavaleiro, você deve pagar 1 trigo para o banco. Então você deve colocar um elmo no cavaleiro. A força do cavaleiro não interfere nos custos de ativação. O custo é apenas 1 trigo, independente de se tratar de um cavaleiro básico ou poderoso. O cavaleiro pode ser ativado no mesmo turno em que ele foi "contratado". Mas um cavaleiro não pode executar uma ação logo no turno em que foi ativado.

b. Promovendo um cavaleiro

Você pode aumentar a força e a efetividade dos seus cavaleiros pagando *commodities* adicionais. O custo para promover um cavaleiro básico para um cavaleiro forte ou um cavaleiro forte para um cavaleiro poderoso é 1 ovelha e 1 minério. Quando você promover um cavaleiro, devolva o antigo (que pode ser contratado mais tarde), substituindo pela miniatura que mostra o próximo cavaleiro mais forte. O novo cavaleiro mais forte deve ser colocado no mesmo lugar do cavaleiro que você promoveu. O status do cavaleiro, ativo ou inativo, não é mudado quando você realiza a promoção. Você pode promover um cavaleiro no mesmo turno em que foi originalmente contratado ou em qualquer turno subsequente. Um cavaleiro pode ser apenas promovido uma vez por turno. Você somente pode promover um cavaleiro forte a cavaleiro poderoso após ter adquirido a melhoria de cidade (a "Fortaleza") no 3º nível político (azul).

Jogando cartas de progresso

Durante o seu turno, depois de rolar os dados, você pode jogar qualquer número de cartas de progresso em qualquer ordem. Você pode jogá-las entres outras ações que você fizer durante a rodada. Quando você joga uma carta de progresso, resolve todos os seus efeitos, as coloca, face para baixo, embaixo da pilha de cartas de progresso da cor correspondente.

COMMODITIES (RECURSOS "REFINADOS")

Em *Cidades & Cavaleiros*, adicionamos 3 novos materiais "refinados" ao jogo. Como no jogo básico, há 5 materiais básicos (madeira, ovelha, trigo, tijolo e minério) como "recursos".

Os 3 novos materiais (tecido, moedas e papel) são chamados de "*commodities*". Em muitos aspectos as *commodities* são tratadas como os recursos, mas há também algumas situações em que elas são diferentes.

Aqui estão todos os detalhes sobre as *commodities*:

- *Commodities* são produzidas apenas por cidades que estejam adjacentes a florestas, pastos e montanhas.

- *Commodities*, quando produzidas, são adicionadas à sua mão como cartas de recursos. Elas contam para o limite de cartas do ladrão quando um "7" é rolado. Elas podem ser roubadas pelo ladrão ou perdidas no descarte.



▪ O símbolo do pergaminho (tecido, papelões, moeda) nas cartas de *commodities* é circundado por bordas de duas cores (marrom e verde, cinza e azul e amarelo e verde-claro, respectivamente). Ambos os tipos de cartas, *commodities* e recursos, têm o mesmo verso nas cartas.

▪ *Commodities* podem ser negociadas em qualquer momento, como os recursos. Você pode trocá-las livremente com outros jogadores. Você pode trocar 4 *commodities* iguais por qualquer recursos ou *commodities* à sua escolha. Se você tem uma aldeia ou uma cidade em um Porto 3:1, você pode trocar 3 quaisquer *commodities* por 1 qualquer recurso ou *commodity* à sua escolha. Você também pode trocar 4 quaisquer recursos por qualquer *commodities* (3:1 no porto, 2:1 se tiver um Porto específico correspondente).

▪ Você precisa de *commodities* para adquirir melhoramentos para as cidades.

▪ Algumas cartas de progresso especificamente mencionam "recursos" ou "*commodities*". Estas cartas só podem afetar o tipo de matéria-prima especificamente mencionada.

MELHORAMENTOS DE CIDADE

Uma das suas mais importantes considerações como um príncipe de Catan é continuar melhorando suas cidades. Este melhoramento é possibilitado através do uso das cartas de *commodities*. Você é capaz de melhorar suas cidades em 3 áreas de desenvolvimento: comércio (amarelo), política (azul) e ciência (verde). Você pode adquirir melhoramentos em todas as 3 áreas mesmo que você só tenha 1 cidade.

Suas melhorias de cidade estão nos marcadores a serem virados nos 3 painéis de desenvolvimento da cidade (comércio, política e ciência).

No início do jogo o seu painel de desenvolvimento de cidade começa com os marcadores indicando que você ainda não possui melhorias.

As várias melhorias são representadas por diferentes construções que podem ser construídos em suas cidades, tal como o mercado, a catedral ou a livraria. O custo de construção é mostrado em cada marcador.

Exemplo: O mercado custa 1 tecido. Pague a commodity e vire o marcador do mercado em seu painel.

A primeira melhoria em cada área custa sempre 1 *commodity* de um determinado tipo. A segunda melhoria em cada área custam 2 *commodities*. O custo de cada melhoria subsequente é acrescido em 1.

Contudo há uma restrição quanto à compra de melhorias. Se você não possui cidades no tabuleiro (porque os bárbaros pilharam sua última cidade) você não pode adquirir nenhuma melhoria até que você tenha construído ao menos uma cidade.

Cada melhoria adquirida aumenta sua chance de se qualificar para comprar cartas de progresso. Quando o dado vermelho de evento é rolado e mostra um portão de cidade, você pode comprar uma carta de progresso da cor mostrada – mas apenas se o número do dado vermelho combinar com um dos dados vermelhos representados no seu painel de desenvolvimento da cidade. Quanto maior o nível de melhoria, maior suas chances de comprar cartas de progresso.

Exemplo: Se você construiu um mercado, ele mostra 2 dados vermelhos. Se o dado de evento rola um portão amarelo e o dado vermelho mostra um "1" ou "2", então você pode comprar (trocar) uma carta de progresso amarela.

Adicionalmente, quando você constrói a 3ª melhoria em cada área, você ganha uma habilidade especial. Você está qualificado a usar a habilidade especial até o fim do jogo, mesmo que outro jogador também alcance o terceiro nível de melhoria (nesse caso ele também possuirá essa vantagem) ou se você adquirir melhorias além do terceiro nível.

A vantagem que você ganha para cada cor de melhoramento é diferente:

▪ **Casa da Moeda (amarela - comercial):** Você pode trocar *commodities* (de qualquer tipo) 2:1 por qualquer *commodity* ou recurso. Você pode fazer a troca apenas durante o seu turno, como se você tivesse usando um Porto. Essa vantagem de comércio especial não inclui recursos, apenas as 3 *commodities*.

▪ **Fortaleza (azul - política):** Você pode promover o cavaleiro forte a cavaleiro poderoso depois de ter construído a Fortaleza. Você ainda deve pagar normalmente pela promoção do cavaleiro.

▪ **Aqueduto (verde - ciência):** Se, quando o dado de produção é rolado, você não receber nenhum recurso ou *commodity*, você pode pegar um recurso do banco, à sua escolha. Você não pode, porém, usar essa habilidade quando um "7" é rolado.



AS METRÓPOLES

Além das suas outras vantagens, você precisa construir melhorias na cidade se você deseja ter uma metrópole. A peça da metrópole se acopla na cidade.

Apenas 3 metrópoles podem ser jogadas em todo o jogo: uma para o comércio, outra para a política e outra para a ciência. O primeiro jogador que conseguir o 4º nível de melhoria em qualquer uma das 3 áreas (o banco, a catedral ou o teatro) pode colocar a peça da metrópole em qualquer uma de suas cidades no tabuleiro. Você pode pegar uma metrópole somente se nenhum outro jogador tiver o controle do 4º nível de melhoramento daquela cor, pois só pode haver uma metrópole de ciência, de comércio ou de política.

Os painéis de desenvolvimento da cidade apresentam um pequeno símbolo de metrópole nos níveis 4 e 5. Ao adquirir uma metrópole, vire o marcador do respectivo painel para o lado que indica a melhoria feita.

A cidade com uma metrópole vale um total de 4 pontos de vitória! Isso inclui 2 pontos pela cidade e 2 pontos adicionais pela metrópole.

Você pode tomar a metrópole de outro jogador se adquirir o 5º nível de melhoria da mesma cor que ele possuir, antes dele. Ao fazer isso, pegue a peça de metrópole e coloque em uma de suas cidades. Se você alcançou o 5º nível de melhoria em qualquer área, nenhum jogador poderá tomar a sua metrópole.

A metrópole é imune ao ataque bárbaro. Nunca poderá ser pilhada ou reduzida. Porém, a metrópole é contada quando se determina a força do exército bárbaro.

Você pode construir mais do que uma metrópole. Se você é o primeiro jogador a alcançar o 4º nível de melhoria em mais do que uma área (ou se você alcança o 5º nível, afastando a ameaça de sua metrópole ser tomada), você pode colocar outra metrópole sob uma de suas cidades. Mas você não pode adquirir nenhuma melhoria além do 3º nível de uma determinada cor, a menos que você tenha uma cidade onde possa construir uma metrópole. Se você não tem uma cidade no tabuleiro, você deverá esperar até que você tenha construído ao menos mais uma cidade.



CARTAS DE PROGRESSO

Em *Cidades & Cavaleiros* as cartas de progresso substituem as cartas de desenvolvimento do jogo básico. Você não pode comprar cartas de progresso da mesma forma que as cartas de desenvolvimento. Ao invés disso, você as compra com a combinação correta entre o dado de evento e o dado vermelho.

Adquirindo cartas de progresso

Para estar apto a comprar cartas de progresso:

- você deve possuir pelo menos 1 nível de melhoria de cidade em uma ou mais áreas de desenvolvimento. O 1º nível de melhoria mostra 2 dados vermelhos; o 2º nível mostra 3 e assim por diante.

- o dado de evento branco, quando rolado no turno de qualquer jogador, deve mostrar o símbolo de portão de cidade cuja cor combina com a cor de uma de suas melhorias de cidade.

- o número do dado vermelho, jogado em qualquer tempo, deve combinar com o dado vermelho mostrado na sua melhoria de cidade cuja cor combina com a cor do portão rolado no dado de evento.

Se essas 3 condições forem satisfeitas você pode comprar uma carta do topo da pilha de cartas de progresso de acordo com o portão da cidade mostrado no dado de evento. Se mais de um jogador estiver apto a comprar cartas de progresso, então cada jogador compra na ordem da rodada.

Exemplo: Klaus rola um "6" no dado amarelo, um "3" no dado vermelho e um portão amarelo no dado de evento. Rob já havia construído uma prefeitura (azul) e uma guilda mercante (amarela). Visto que a melhoria amarela de Rob mostra um dado vermelho "3", ele compra uma carta de progresso amarela.



Jogando cartas de progresso

Durante o seu turno pode jogar várias cartas de progresso à sua escolha. Todas as cartas de progresso podem apenas ser jogadas após os dados serem rolados (exceção: o "Alquimista"). Aqui estão algumas regras específicas sobre a ação das cartas de progresso:

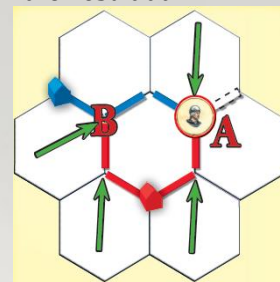
- Cartas de pontos de vitória devem ser jogadas imediatamente após serem compradas. O "Espião" não pode roubá-las e elas não podem ficar escondidas na sua mão. Estas cartas não contam para o limite de 4 cartas da mão.
- Você não pode ter mais do que 4 cartas de progresso na sua mão. Se você comprar a 5ª carta de progresso e não puder jogá-la porque não é o seu turno, você deverá descartar uma carta de progresso (à sua escolha) e colocar embaixo da pilha apropriada.
- Cartas de progresso podem ser jogadas no mesmo turno em que forem compradas.
- Cartas de progresso não podem ser trocadas com outro jogador nem tampouco roubadas pelo ladrão.
- Quando você jogar uma carta de progresso coloque-a com a face para baixo embaixo da pilha apropriada. Pontos de vitória, porém, permanecem com a face pra cima, em jogo.

CAVALEIROS

Cavaleiros são essenciais para alcançar a vitória em *Cidades & Cavaleiros*. Sem eles, os bárbaros certamente irão pilhar suas cidades e destruir suas esperanças de vitória.

Cavaleiros são colocados na intersecção de 3 hexágonos, da mesma forma que as aldeias. Porém, cavaleiros não seguem a regra dos 2 espaços. Cavaleiros podem ser colocados para bloquear a construção de outros jogadores, e eles podem também ser usados para impedir que um jogador consiga "a maior estrada".

Exemplo: Um cavaleiro colocado na intersecção entre duas estradas de jogadores irá impedir que um deles construa além do cavaleiro. O jogador vermelho tem 4 intersecções possíveis para o cavaleiro ser colocado (marcação com setas). Se o jogador vermelho colocar seu cavaleiro na intersecção "A", o jogador azul não será capaz de construir além daquele cavaleiro. Apenas o jogador vermelho pode construir uma estrada ali. Se o jogador vermelho colocar o seu cavaleiro na intersecção "B", isso irá quebrar a estrada azul, encurtando seu caminho para fins de determinar a estrada mais longa.



Cavaleiros servem para 2 coisas. Primeiro, eles ajudam a proteger Catan do exército bárbaro. Segundo, ative cavaleiros para executar uma ação durante sua rodada. Cada cavaleiro pode executar apenas 1 ação por turno. Cada cavaleiro pode executar apenas 1 ação por turno. Um cavaleiro não pode ser ativado e executar uma ação no mesmo turno. Um cavaleiro pode, porém, executar uma ação e então ser ativado novamente mais tarde no mesmo turno (embora ele não possa realizar a 2ª ação). Quando um cavaleiro realiza uma ação, retire o elmo para indicar que o cavaleiro ficou inativo. Para ativar o cavaleiro novamente você deve pagar 1 trigo.

Abaixo estão as ações que você pode realizar com um cavaleiro ativo.

Movendo um Cavaleiro

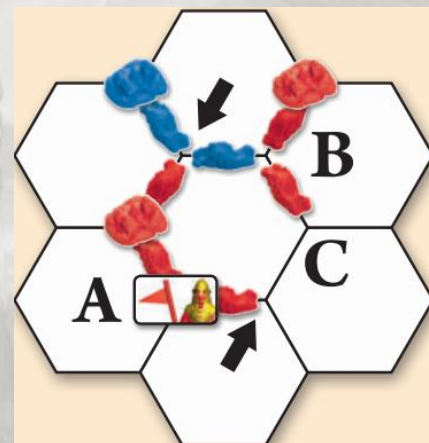
Um cavaleiro ativo pode ser movido para outras intersecções. Para o cavaleiro se mover, você deve ter estradas construídas ligando as intersecções as quais o cavaleiro se move.

As intersecções podem ter apenas 1 cavaleiro. Porém, o cavaleiro pode se mover através de qualquer número de intersecções que são ocupadas por peças da mesma cor (admitindo que elas estejam todas conectadas por estradas, como explicado acima).

Depois que o cavaleiro se move, ele torna-se inativo.

Se você escolhe construir uma aldeia numa intersecção ocupada por um cavaleiro, você deve primeiro mover o cavaleiro. Se não há intersecções desocupadas para você mover seu cavaleiro, então você não pode mover o cavaleiro nem construir nesta intersecção.

Exemplo: O jogador vermelho pode escolher mover seu cavaleiro ativo da intersecção "A" para qualquer estrada marcada com uma seta. O cavaleiro não pode ser movido para "B" ou "C", porque o vermelho não possui estradas conectando essas intersecções para "A".



Deslocando um cavaleiro

No seu turno, você pode mover um dos seus cavaleiros ativos para uma intersecção que está ocupada por um dos cavaleiros do seu oponente. Isso é "deslocar" um cavaleiro. Você só pode deslocar um cavaleiro se ele for mais fraco do que o cavaleiro que você está movimentando. Assim, o cavaleiro forte pode apenas deslocar o cavaleiro básico e o cavaleiro poderoso pode deslocar o cavaleiro forte e o cavaleiro básico. O cavaleiro básico nunca desloca outro cavaleiro.

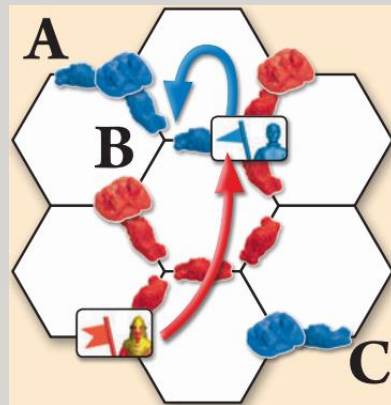
O dono do cavaleiro deslocado deve mover seu cavaleiro para qualquer outra intersecção vazia a qual está conectado por estradas da sua cor, a partir do lugar de onde ele foi deslocado. O status do cavaleiro deslocado (ativo ou inativo) não muda.

Se não houver uma intersecção vazia para o cavaleiro deslocado fugir, ele é removido do tabuleiro.

Você não pode deslocar seus próprios cavaleiros.

Depois de deslocar o cavaleiro de seu adversário, mova seu cavaleiro para a intersecção onde estava o cavaleiro deslocado. Seu cavaleiro então retorna para o lado inativo.

Exemplo: O jogador vermelho está de volta! Ele move seu cavaleiro forte para a intersecção indicada com a seta vermelha. Ele pode fazer isso porque seu cavaleiro é mais forte que o cavaleiro azul básico (repare o número de anéis que ele possui) e há uma estrada que conecta as duas intersecções. O jogador azul agora deve mover seu cavaleiro deslocado para "A" ou "B", onde são ambos conectados pelo conjunto original de suas estradas. Ele move para "B". Note que "C" não é conectada ao primeiro conjunto de estradas azuis, então ele não pode mover para aquele local.

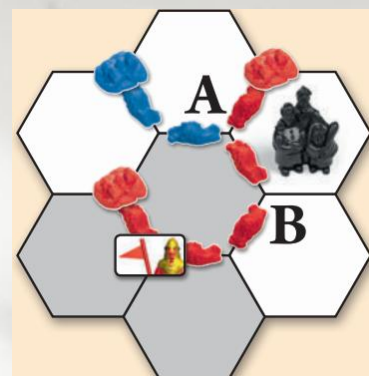


Afugentando o ladrão

Você pode usar um cavaleiro ativo para afugentar (afastar) o ladrão. Qualquer cavaleiro pode fazer isso independentemente de sua força. Um cavaleiro pode afugentar o ladrão apenas se ele estiver em 1 dos 3 hexágonos adjacentes àquele cavaleiro.

Quando você desloca o ladrão, ele é movido para qualquer hexágono e você rouba 1 recurso de qualquer jogador que possuir uma aldeia ou cidade adjacente a este hexágono (igual à carta de desenvolvimento do cavaleiro, do jogo básico). Depois que você afugentou o ladrão, o seu cavaleiro retorna para o lado inativo.

Exemplo: O jogador do cavaleiro vermelho pode apenas deslocar o ladrão dos hexágonos cinza. Para o jogador vermelho afugentar o ladrão, deve primeiro mover seu cavaleiro para a intersecção "A" ou "B" (o que o torna inativo). Então ele deve pagar 1 trigo para ativar seu cavaleiro. Em um turno futuro, ele poderá então usar seu cavaleiro para afugentar o ladrão.



ATAQUE DOS BÁRBAROS!

Catan constantemente sofre o risco do ataque dos bárbaros que vivem do outro lado do mar. Em cada turno no qual o dado de evento rolar e mostrar o barco preto, o navio bárbaro move um espaço em direção a Catan.

Quando os bárbaros atacarem, siga os passos seguintes.

Determine a força dos bárbaros

A força dos Bárbaros é igual ao número de cidades (incluindo metrópoles) que estão sob domínio de todos jogadores.

Determine a força dos cavaleiros de Catan

Todos os cavaleiros ativos de todos os jogadores (mesmo aqueles que não possuem nenhuma cidade) irão defender Catan dos bárbaros. Considere apenas os cavaleiros ativos! Cavaleiros inativos não podem ajudar na defesa da Ilha. Lembre-se que a força de cada cavaleiro é baseada no tipo de cada um: básico (1), forte (2) ou poderoso (3).

Some o valor de todos os cavaleiros ativos para determinar a força de defesa do exército.



Compare a força dos atacantes e dos defensores

a. Se os bárbaros forem mais fortes, eles serão os vitoriosos! Se os bárbaros vencerem o combate, eles irão pilhar uma ou mais cidades. Cidades pilhadas são reduzidas a meras aldeias (troque a peça de cidade por uma peça de aldeia). Os bárbaros irão pilhar uma cidade começando pelo jogador que tem a menor força dentre seus cavaleiros. Qualquer jogador que não contribuir com cavaleiros será automaticamente considerado como tendo o menor total de força de cavaleiros ativos. Se mais de um jogador possuir a mesma força de cavaleiros ativos, cada um deles perde uma de suas cidades.

Importante: quando determinamos qual jogador é o mais fraco do grupo de cavaleiros, não contamos os jogadores que não possuem cidades ou que tenham apenas metrópole, pois eles são imunes aos bárbaros.

Se os bárbaros pilham uma cidade que possui uma muralha, a muralha é destruída e removida do tabuleiro.

Exemplo: Bill e Elaine tem cada um 2 cidades, Jeff possui apenas 1 metrópole e Laura possui apenas aldeias. Os bárbaros atacam com força 5 (4 cidades +1 metrópole). Bill, Elaine e Laura têm um cavaleiro básico ativo cada um, e Bill não tem cavaleiros ativos. Sendo assim, os cavaleiros defendem com força 3. Uma vez que os cavaleiros são mais fracos, os bárbaros vencem e Catan é derrotada. Bill e Elaine perdem uma cidade cada um. Jeff não pode perder nada, pois possui apenas uma metrópole. Laura não possui cidades para perder (apenas aldeias). Embora Jeff tenha contribuído com menos cavaleiros do que todos os outros jogadores, ele é imune ao ataque e a próxima menor contribuição de cavaleiros é a que sofre os efeitos dos bárbaros.

b. Se os cavaleiros têm força maior ou igual à dos bárbaros, os cavaleiros vencem e Catan está salva! O jogador com maior total de força dos cavaleiros ativos (que nem sempre será o que possuir o maior número de cavaleiros) será declarado o "Defensor de Catan". Como recompensa, ele é presenteado com 1 das 6 cartas de pontos de vitória de "Defensor de Catan" e a coloca na sua frente com o lado para cima. Se dois ou mais jogadores possuírem o maior número de força dos cavaleiros, nenhum deles é declarado "Defensor de Catan" e ninguém receberá as cartas de pontos de vitória. Ao invés disso, cada um dos jogadores empatados com a maior força compra 1 carta do topo de uma das 3 pilhas de cartas de progresso à escolha deles. Começando pelo primeiro jogador do turno, em sentido horário, cada um escolhe 1 carta.

Os bárbaros voltam para casa

Independente do resultado do ataque, o navio bárbaro retorna à posição inicial. Cada um dos cavaleiros do tabuleiro retorna à posição inativa (sem o elmo). Começando com o jogador do próximo turno, os bárbaros irão começar uma nova jornada rumo à ilha de Catan.

Perdendo sua última cidade

Se você está sem sorte a ponto de ter a sua última cidade pilhada pelos bárbaros, você pode manter qualquer melhoria de cidade que você tenha construído antes do ataque bárbaro.

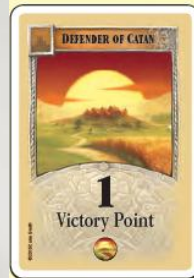
Você também continua com todas as suas cartas de progresso. Você pode continuar comprando e jogando cartas de progresso normalmente. Porém, você não pode construir nenhuma melhoria de cidade até que você construa ao menos uma cidade. Depois que você possuir uma cidade novamente você pode continuar adquirindo melhorias de cidade.

O MERCADOR

A figura do mercador entra em jogo sempre que algum jogador usa a carta de progresso "Mercador" (da pilha de cartas amarelas). Se você jogar esta carta, você pode colocar o mercador em qualquer hexágono adjacente a uma de suas cidades ou aldeias. Até que outra carta de mercador seja jogada, você pode trocar recursos (não *commodities*) que são produzidos em seus hexágonos de terreno numa proporção de 2:1. Todas as regras de comércio para um Porto 2:1 estão ativas para estas trocas com o mercador.

Nota: adicionalmente, enquanto você estiver no controle do mercador você recebe 1 ponto de vitória.

Se outra carta de mercador é jogada, quem quer que tenha jogado a carta (pode ser você) detém o controle do mercador. O jogador move o mercador para qualquer hexágono adjacente a uma de suas aldeias ou cidades, recebe o benefício do comércio e ganha 1 ponto de vitória de bônus.



Victory Point Card
(Back & Front)



Merchant Card
(Back & Front)

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a possuir 13 ou mais pontos de vitória durante o seu turno ganha imediatamente o jogo. Este jogador é declarado "Senhor de toda Catan" e recebe infinitos elogios e amor de todos os moradores de Catan!

VARIANTES E REGRAS OPCIONAIS

Variante – usando a expansão *Navegadores*

Você pode usar a expansão *Navegadores* junto com a expansão *Cidades e Cavaleiros*. Os melhores cenários são aqueles que não envolvem exploração de partes não reveladas do tabuleiro (tal como "A Ilha da Névoa"), pois estes tipos de cenários podem tornar muito difícil o combate ao exército bárbaro. Cenários como "Índio para Mares Novos" ou "As Maravilhas de Catan" combinam muito bem as regras das expansões *Navegadores* e *Cidades & Cavaleiros*. Algumas regras importantes:

- Todas as regras de *Cidades & Cavaleiros* que dizem respeito a "estradas" também se aplicam a "barcos".
- Quando os bárbaros atacarem, eles atacam todas as ilhas, contando todas as cidades e cavaleiros que elas possuírem.
- Cavaleiros podem ser movidos do outro lado dos hexágonos de mar, se houver barcos e estradas conectadas.
- Você pode mover um cavaleiro (mas não colocar um novo cavaleiro) numa intersecção de hexágonos de mar se existir uma linha de barcos naquela intersecção. O cavaleiro é considerado como se estivesse no barco.
- Um cavaleiro deve sempre estar conectado a uma aldeia ou a cidade de sua cor. Se você tem um cavaleiro no mar ou do outro lado do mar em outra ilha, você não pode mover nenhum barco se eles quebrarem essa rota marítima (a rota é considerada "fechada").
- Um cavaleiro numa intersecção de hexágono de mar pode ser usado para afugentar o pirata da mesma maneira que afugenta o ladrão.

Variante "sacana" para jogadores experientes

Esta regra adiciona um novo nível de estratégia e política para a luta entre os bárbaros e os cavaleiros. Esteja avisado: o uso destas regras pode deixar o jogo muito "sacana" (e um pouco mais longo também).

Quando os bárbaros desembarcam, nem todos os cavaleiros são enviados para ajudar na defesa. Cada jogador, começando pelo jogador de quem é o turno, declara quantos dos seus cavaleiros ativos irão defender Catan. Cada jogador pode escolher enviar alguns, nenhum ou todos os seus cavaleiros ativos para a defesa. Isto pode causar a derrota de Catan (devido à falta de força dos cavaleiros), que poderá resultar em perda de cidade a alguns jogadores. Apenas cavaleiros que são enviados podem ser contados para determinar a força do exército dos cavaleiros e apenas cavaleiros enviados são contados para determinar quem contribuiu com a menor força (e terá uma cidade pilhada).

Apenas os cavaleiros que estavam no combate são virados para a posição inativada. Os demais cavaleiros permanecem em suas posições.

Variante - o cavaleiro errante

Esta regra permite que um dos seus cavaleiros ativos afugente o ladrão antes dos dados serem rolados em seu turno. O cavaleiro então fica inativo (sem o elmo). Isso tem o mesmo efeito da carta de desenvolvimento "cavaleiro" do jogo base, que pode ser jogada antes da rolagem dos dados.

Variante - o começo fácil

Alguns jogadores, especialmente os novatos, encontram dificuldade de começar o jogo com a rolagem em série de "7"s e/ou com o ataque precoce dos bárbaros. Para estes jogadores ou para aqueles jogadores que preferem um jogo mais amigável, use as seguintes regras:

- Se algum jogador rolar um "7" nos primeiros dois turnos do jogo, ele poderá rolar novamente os dados. Continue rolando até que o resultado obtido seja diferente. "7". Começando com o primeiro jogador do 3º turno, todas as regras para rolagem do "7" são aplicadas normalmente.



▪ Não role o dado especial nos primeiros 2 turnos de cada jogador. Assim, o barco bárbaro não se move e nenhuma carta de progresso é comprada. Começando com o primeiro jogador do 3º turno, usa-se os 3 dados, que são resolvidos normalmente.

Essa variante é projetada para dar a todos os jogadores a chance de "rolar" o início do jogo sem ser prejudicado por um ataque precoce dos bárbaros ou uma rolagem em série de "7"s.

ALMANAQUE

Lista e descrição de todas as cartas de progresso de *Cidades & Cavaleiros*.



CARTAS DE CIÊNCIA (VERDES)

Alquimista [2 cartas]: Esta é a única carta de progresso que você pode jogar antes de rolar os dados. Ela permite ao jogador escolher os resultados de ambos os dados de produção. Depois, role o dado de evento normalmente e resolva o evento.

Quando jogar esta carta, pegue os dados vermelho e amarelo e posicione-os de acordo com o resultado que você queira. Você pode até mesmo escolher um "7". Porém, o evento deve ser resolvido primeiro. Depois os jogadores recebem seus recursos de produção normalmente. Você não pode jogar esta carta depois da rolagem dos dados.

Grua [2 cartas]: Você pode construir uma melhoria de cidade (monastério, prefeitura) por 1 commodity a menos que o normal.

A grua pode apenas ser usada para reduzir os custos de construção de uma melhoria de cidade. Se você construir uma cidade, você deve construir os custos normais de construção. Você pode usar a Grua para reduzir os custos do 1º nível de melhorias (apenas do 1º nível). Você não pode combinar 2 cartas de grua para a mesma melhoria.

Engenheiro [1 carta]: Você pode construir uma muralha de graça.

Pegue uma muralha e coloque embaixo de uma de suas cidades. A muralha aumenta em 2 o número de cartas que pode permanecer em sua mão quando um "7" é rolado. Cada cidade pode ter apenas 1 muralha e você não pode ter mais do que 3 muralhas em jogo.

Inventor [2 cartas] Mude 2 fichas de número à sua escolha, menos "2", "12", "6" ou "8".

Você pode melhorar sua produção! Você pode escolher quaisquer 2 fichas de número (exceto "2", "12", "6" ou "8") e mudar os lugares delas no tabuleiro. Você não deve ter nenhuma aldeia ou cidade nas intersecções dos hexágonos que você está trocando.

Exemplo: Se você escolher um "9" e um "11", pegue a ficha "9" e coloque no hexágono onde a ficha "11" está. Pegue a ficha "11" e coloque onde a ficha "9" estava. Você pode escolher trocar a ficha de um hexágono onde esteja o ladrão.

Irrigação [2 cartas] Pegue 2 cartas de trigo para cada hexágono de campo adjacente a pelo menos uma de suas aldeias ou cidades.

Você recebe 2 cartas de trigos para cada hexágono adjacente a uma de suas aldeias ou cidades. Contrariando uma produção normal, cidades não aumentam seus bônus.

Exemplo: Você possui 2 cidades adjacentes a hexágonos de campo. Você tem uma aldeia próxima a um campo diferente do primeiro. Se você joga a carta de irrigação você irá receber 4 cartas de trigos.

Remédio [2 cartas] Você pode promover sua aldeia para uma cidade por 2 minérios e 1 trigo.

Quando essa carta é jogada, você economiza 1 minério e 1 trigo. Você não pode combinar 2 destas cartas para uma cidade.



Mineração [2 cartas] Pegue 2 cartas de minério para cada hexágono de montanha adjacente a pelo menos uma de suas aldeias ou cidades.

*Você recebe 2 cartas de minério para cada hexágono e montanha adjacente a uma de suas aldeias e cidades. Do contrário, produções normais de cidades não acrescentam esse bônus. **Exemplo:** Você tem 2 aldeias próximas a um hexágono de montanha e 1 cidade próxima a um hexágono diferente. Se você joga uma carta de mineração, você irá receber 4 cartas de minério.*

Imprensa [1 carta] Esta carta concede 1 ponto de vitória.

Você deve jogar esta carta na sua frente com a face para cima assim que você a compra, mesmo que não seja o seu turno. Você não pode manter cartas de pontos vitória em sua mão. Ela não conta para o limite de 4 cartas de progresso em sua mão e não pode ser roubada pela carta “espião” (política – azul).

Construindo estradas [2 cartas] Esta carta permite a você construir 2 estradas.

As estradas que você construir não podem estar juntas. Não há nenhum custo para construção destas estradas. Você deve seguir as regras de construção de estradas normalmente. Se você está jogando com a expansão “Navegantes”, quando jogar esta carta, você pode construir: 2 estradas; 1 estrada e 1 barco; ou 2 barcos.

Ferreiro [2 cartas] Você pode promover 2 dos seus cavaleiros em 1 nível.

Você não pode promover cavaleiros “poderosos”. Você pode promover um cavaleiro ativo ou inativo, mas a condição (ativo/inativo) do cavaleiro não muda. Você só pode promover um cavaleiro forte (nível 2) se você já construiu a melhoria “Fortaleza” (política – azul). Você só pode promover cavaleiros 1 nível por turno.



CARTAS POLÍTICAS (AZUIS)

Bispo [2 cartas]: Mova o ladrão, seguindo as regras normais. Compre aleatoriamente 1 carta de recurso/commodity de cada jogador que tem uma aldeia ou uma cidade ao lado do novo hexágono do ladrão.

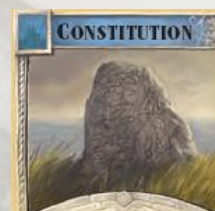
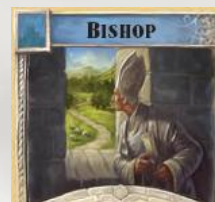
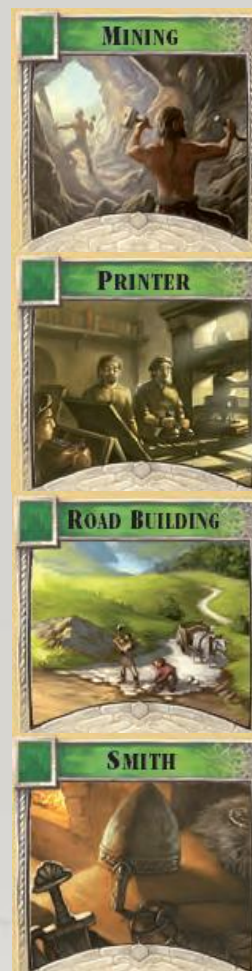
Quando você usar esta carta para mover o ladrão, em vez de roubar apenas um jogador, você pode roubar uma carta aleatoriamente de cada jogador que tem uma aldeia ou uma cidade ao lado do hexágono que você moveu o ladrão. Se o jogador tiver mais de uma aldeia ou cidade ali, você ainda pode roubar apenas uma carta desse jogador.

Constituição [1 carta]: Esta carta concede 1 ponto de vitória.

Você deve jogar esta carta na sua frente com a face para cima assim que você a compra, mesmo que não seja o seu turno. Você não pode manter cartas de pontos vitória em sua mão. Ela não conta para o limite de 4 cartas de progresso em sua mão e não pode ser roubada pela carta “espião” (política – azul).

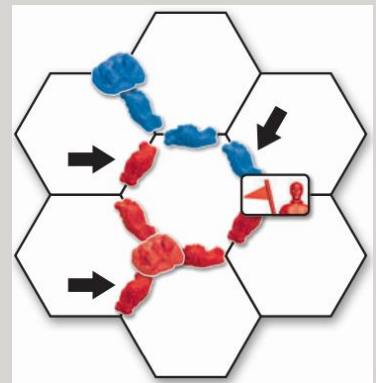
Desertor [2 cartas]: Escolha um jogador, que deverá remover um dos seus cavaleiros do tabuleiro. Você pode então colocar um de seus próprios cavaleiros, de igual força, no tabuleiro de graça (aplicam-se regras normais para colocar cavaleiros).

Quando você jogar esta carta, o seu oponente escolhe qual dos seus cavaleiros irá remover do tabuleiro. Se ele escolhe um cavaleiro que você não tem disponível (por exemplo, se ele remove um cavaleiro “forte” e 2 de seus cavaleiros “fortes” já estão na mesa), então você pode, em vez disso, colocar um cavaleiro “básico”. Se você não puder colocar cavaleiros, seu oponente ainda deve remover um de seus cavaleiros, mas você perde a oportunidade de jogar no tabuleiro um cavaleiro de graça. Se o seu oponente remove um cavaleiro “poderoso”, você pode colocar um de seus cavaleiros “poderosos”, mesmo se você ainda não construiu a melhoria de cidade “Fortaleza” (política-azul). O cavaleiro que você coloca tem o mesmo status (ativo ou inativo) que o cavaleiro removido do seu oponente.



Diplomata [2 cartas]: Você pode remover um caminho "aberto" (sem outra estrada ou outra peça numa das extremidades). Se você remover o seu próprio caminho, então você pode colocá-lo imediatamente noutro lugar na Ilha (seguindo normalmente todas as regras de construção), de forma gratuita.

Uma estrada "aberta" é aquela que está no início ou no final de uma cadeia de estradas que não tem qualquer cavaleiro, cidade ou aldeia da mesma cor numa extremidade. Se você remover a estrada de um oponente, ela retorna aos seus suprimentos. Se você remover a sua própria estrada, você pode colocá-la imediatamente no tabuleiro, de forma gratuita (seguindo as regras normais de construção, conectando às suas próprias estradas, aldeias ou cidades). Você pode remover sua própria estrada e optar por não substituí-la.



As estradas marcadas com as setas são o término da estrada.

Intriga [2 cartas]: Você pode deslocar o cavaleiro de um oponente. O cavaleiro deve estar numa intersecção ligada a pelo menos uma de suas estradas.

Com esta carta, você pode deslocar o cavaleiro de um oponente sem o uso de um dos seus cavaleiros. Você pode jogar esta carta mesmo se você não tiver cavaleiros. O cavaleiro deslocado deve ser transferido para um espaço vazio. Se isso não for possível, retire-o do tabuleiro (devolvê-lo ao seu dono). Depois que o cavaleiro é deslocado, você pode construir lá ou mover um dos seus próprios cavaleiros, seguindo as regras normais.



Sabotador [2 cartas]: Quando você joga esta carta, cada jogador que tenha mais pontos de vitória do que você deve descartar metade (arredondar para baixo) das suas cartas para o banco (cartas de recursos e/ou commodities).

Seus agentes espalham o caos nas cidades de seus oponentes! Cada um dos jogadores que tenha mais pontos de vitória que você deve descartar metade de suas cartas de recursos/commodities. Cada jogador escolhe quais cartas irá descartar.



Espião [3 cartas]: Olhe as cartas de progresso da mão dos outros jogadores. Você pode pegar 1 carta e adicioná-la à sua mão.

Você pode até mesmo roubar outra carta "espião" e jogá-la imediatamente ou guardá-la para mais tarde. Cartas de pontos de vitória não podem ser roubadas.



Senhor da guerra [2 cartas]: Você pode ativar todos os seus cavaleiros gratuitamente.

Quando você joga essa carta, você pode ativar seus cavaleiros sem pagar nenhum trigo. Lembre-se que um cavaleiro não pode realizar ações no turno em que ele foi ativado, mas ele pode ativar o cavaleiro depois que ele tiver realizado ações no turno.



Casamento [2 cartas]: Cada adversário que possuir mais pontos de vitória do que você deve dar 2 cartas recursos/commodities à escolha dele.

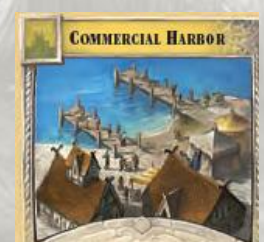
Se um destes jogadores possuir apenas 1 carta na mão, ele deve dar a você essa carta. Se ele não possuir cartas, então ele não lhe dá nada. Jogadores com os mesmos pontos que você ou menos não são afetados por essa carta.



**CARTAS DE
COMÉRCIO
(AMARELAS)**

Porto comercial [2 cartas]: Você pode forçar cada um dos seus adversários a fazer uma troca especial. Você oferece a cada um deles uma carta de recurso da sua mão. Ele deve trocar por qualquer carta de commodity à escolha dele, se ele tiver alguma.

Você pode usar essa habilidade em qualquer hora durante seu turno, mas você só pode fazer os adversários fazerem esta troca com você nesse turno. Seu adversário escolhe qual carta de commodity ele vai lhe dar, caso ele tenha mais que uma. Se você oferecer uma carta de recurso a um jogador que não tenha cartas de commodity, você pega a sua carta de volta e a transação é cancelada. Você não precisa dar a carta de recurso para esse jogador.



Mercador mestre [2 cartas]: Escolha qualquer jogador que tenha mais pontos de vitória que você, olhe a mão dele (recursos e *commodities*) e escolha 2 cartas para adicionar à sua mão.

Você pode jogar essa carta apenas para adversários que tenham mais pontos de vitória que você. Não há defesa contra essa "troca", mesmo que ele tenha apenas 1 ponto de vitória a mais que você.

Mercador [6 cartas]: Coloque o mercador em qualquer hexágono de terreno próximo a uma de suas aldeias ou cidades. Você pode trocar os recursos de produção deste hexágono na proporção de 2:1, enquanto o comerciante permanecer neste hexágono.

Quando você jogar esta carta, pegue o mercador e coloque em qualquer hexágono de terreno próximo a uma ou mais de suas aldeias ou cidades. Enquanto o mercador permanecer ali (sob seu controle), você pode trocar os recursos produzidos neste hexágono com a reserva de suprimentos numa proporção de 2:1 (como um Porto).

Como de costume, você pode trocar esses recursos por commodities. Se outro jogador jogar a carta do mercador, então ele assume o controle do mercador, recebendo a vantagem da troca em 2:1 e o ponto de vitória. Se você quiser mover o mercador para um hexágono diferente, você terá que jogar outra carta de mercador. O ladrão não afeta os efeitos do mercador. Você também recebe 1 ponto de vitória enquanto controlar o mercador.

Frota mercante [2 cartas]: Você pode usar 1 recurso e *commodity* à sua escolha para trocas com o suprimento de reserva do jogo numa proporção de 2:1 durante o turno em que esta carta for jogada.

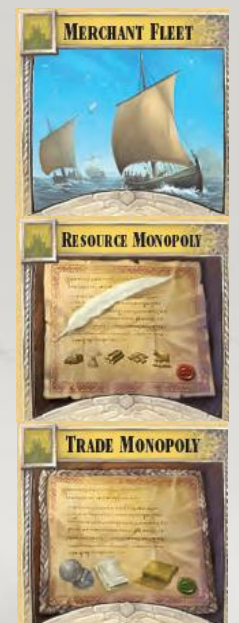
Durante o resto do turno, você pode trocar 1 recurso ou commodity à sua escolha numa proporção de 2:1. Você pode fazer muitas trocas como escolher. Como sempre, você pode trocar commodities por recursos e vice-versa.

Monopólio de recursos [4 cartas]: Indique um recurso. Cada jogador deve lhe dar 2 recursos desse tipo, se eles tiverem.

Você indica 1 entre os 5 recursos (minério, trigo, madeira, ovelha ou tijolos). Cada jogador deve dar 2 cartas do recurso indicado, se eles tiverem. Se o jogador adversário possui apenas 1 recurso, ele dá apenas 1 para você.

Monopólio das trocas [2 cartas]: Indique uma *commodity*. Cada jogador deve lhe dar 1 *commodity* desse tipo, se eles tiverem.

Você indica 1 entre as 3 commodities (moedas, papel ou tecido). Cada jogador deve dar 1 carta da commodity indicada, se eles tiverem.



VISÃO GERAL DO JOGO

Preparação

- Construa o tabuleiro de acordo com o cenário ou de forma aleatória.
- Coloque os marcadores de números no tabuleiro.
- Coloque as bordas ao redor do tabuleiro.
- Organize as novas cartas de *commodities* de acordo com o tipo, em 3 pilhas com a face para cima.
- Divida as cartas de progresso de acordo com o tipo (pela cor da bandeira), em 3 pilhas com a face para baixo.
 - Coloque as 3 metrópoles, o mercador, os 3 dados (1 amarelo, 1 vermelho e 1 dado de evento), e o cartão de "maior estrada" próximos à Ilha.
 - Coloque o barco preto no espaço do "barco bárbaro" no cartão dos bárbaros. O barco bárbaro se moverá ao longo da trilha do caminho de Catan.
 - Coloque o ladrão no hexágono do deserto.
- 1º: começando com o primeiro jogador e continuando em sentido horário, cada jogador coloca 1 aldeia e 1 estrada (como no jogo base);
 - 2º: comece com o último jogador a colocar 1 aldeia e continue em sentido anti-horário (o primeiro jogador a colocar uma aldeia será o último a colocar agora). Cada jogador coloca 1 cidade e 1 estrada. Nenhuma cidade pode ser colocada a menos do que 2 espaços (estradas) de qualquer cidade ou aldeia.
 - Cada jogador recebe seus primeiros recursos quando coloca suas aldeias. Ele pega 1 recurso para cada terreno adjacente à sua aldeia.
 - Os jogadores colocam seus painéis de desenvolvimento em frente a eles com os marcadores no lado que indica que não há nenhuma melhoria de cidade.

Sequência de Turno

- Role os 3 dados.
- Resolva o resultado do dado branco e do dado de evento.
- Dependendo do resultado do dado amarelo, do dado de evento e do dado vermelho, os jogadores podem comprar cartas de *commodities*.
- Todos os jogadores produzem os recursos indicados nos dados vermelho e amarelo.
- Todos os jogadores produzem as *commodities* indicadas nos dados vermelho e amarelo.
- Você pode fazer todas ou nenhuma das ações abaixo, em qualquer ordem:
 - Troque recursos e/ou *commodities* com o banco e/ou outros jogadores;
 - Construa estradas, aldeias, cidades, muralhas e/ou melhorias de cidade;
 - Recrute cavaleiros;
 - Ative, promova e/ou execute uma ação com os cavaleiros;
 - Jogue qualquer número de cartas de progresso.

MAPA PARA INICIANTES

STARTING SET-UP FOR BEGINNERS

Beginners should set up the game according to the example shown here.



Terrain	Resources	Commodities
Forest	1 Wood	1 Paper
Pasture	1 Wool	1 Cloth
Fields	2 Grain	None
Hills	2 Brick	None
Mountains	1 Ore	1 Coin

