



CATAN

Reglas del juego

Cómo jugar

Forma 2 o 3 equipos de 1 o 2 personas. Preferiblemente, los equipos deben ser de la misma cantidad de jugadores.

2 equipos



Para partidas de 5 jugadores, mira la página 10.

3 equipos



Cada equipo escoge un color y toma:

- Las 16 cartas de Equipo del mismo color:
- La carta de Puntuación correspondiente. Oriéntala con el 0 apuntando al centro de la mesa.

Antes de empezar, escoge un modo de juego.

Te recomendamos jugar el modo Principiante para tus primeras partidas mientras te familiarizas con los juegos. Una vez que te sientas cómodo con las reglas, juega el modo Aventura.

En el modo Principiante, escoge un solo juego y júgalo varias veces. En el modo Aventura, juega los 5 juegos del 1 al 5.

El juego termina cuando un equipo alcance 10 puntos o más. ¡El equipo con el puntaje más alto gana! En el caso de un empate, los equipos empatados comparten la victoria.

2

Manejo de la mano

Antes de empezar un juego, baraja todas tus cartas de Equipo.

Para partidas que requieren todas las cartas de Equipo, mantén tu mazo bocabajo en tu mano y nunca des vuelta más de una carta a la vez. Deberás jugar cada carta revelada de esta forma antes de continuar con la siguiente. Para equipos de 2 jugadores, cada jugador toma 8 cartas para formar su mazo.

! Cuando uno de los jugadores en un equipo de 2 se quede sin cartas en su mazo, este podrá ayudar a su compañero indicando soluciones (pero sin tocar las cartas).

Juegos

Juego 1: Bienvenido a Catan

Objetivo del juego

Tener la mayor cantidad de cartas de tu color visibles en la isla.

Preparación

Coloca bocarriba y de manera aleatoria las cartas de Isla de Catan, tal y como se indica en el ejemplo. Cada equipo toma todas sus cartas de Equipo.



3

Reglas

Todos juegan al mismo tiempo.

Da vuelta la carta superior de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo en común entre tu carta y cualquiera de la isla (sin importar su color o a quién pertenezca), nómbralo y cubre la carta con la tuya. Continúa hasta que uno de los equipos haya jugado todas sus cartas, el juego termina inmediatamente.

Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Cuenta las cartas visibles de cada equipo. El equipo con la mayor cantidad gana 2 puntos. En el caso de un empate, cada equipo empatado gana 2 puntos.

Ejemplo

El equipo azul jugó todas sus cartas, lo que termina el juego. El equipo gana 1 punto. El equipo Naranja tiene más cartas visibles que los demás. Por lo tanto, gana 2 puntos.

Juego 2: Puertos

Objetivo del juego

Tener la mayor cantidad de puertos adyacentes a las cartas de tu color.

Preparación

Coloca bocarriba y de manera aleatoria las cartas de Isla y de Puerto para formar la isla de Catan, tal y como se indica en el ejemplo. Cada equipo toma todas sus cartas de Equipo.



4

Reglas

Todos juegan al mismo tiempo.

Da vuelta la carta superior de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo en común entre tu carta y cualquiera (sin importar su color o a quién pertenezca) del centro de la isla (mira el diagrama de al lado), nómbralo y cubre la carta con la tuya.

Una vez que hayas colocado una carta en el centro de la Isla, juega adyacente o sobre esta (no podrás jugar cartas en otro lugar). Estas reglas de colocación aplican para todas tus cartas por el resto del juego. Si las cartas de los otros equipos cubren todas las tuyas, tu siguiente carta solo se podrá jugar en el centro de la isla. El objetivo es alcanzar los puertos sin cubrirlos. Continúa hasta que uno de los equipos haya jugado todas sus cartas, el juego termina inmediatamente.

Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Cuenta los diferentes puertos adyacentes a una o dos de tus cartas visibles. El equipo con la mayor cantidad de puertos adyacentes gana 2 puntos. En el caso de un empate, cada equipo empatado gana 2 puntos.

Ejemplo

El equipo Rojo fue el primero en jugar todas sus cartas. Gana 1 punto. El equipo Azul está adyacente a más puertos en comparación a los otros equipos. Por lo tanto, gana 2 puntos.



5

Juego 3: La ruta más larga

Objetivo del juego

Formar la ruta más larga.

Preparación

Coloca bocarriba y de manera aleatoria las cartas de Isla para formar la isla de Catan, tal y como se indica en el ejemplo. Cada equipo toma 6 cartas de su mazo correspondiente y las reparte a los demás equipos por igual. Toma las cartas que recibiste y barájalas con tus propias cartas para formar tu mazo, el cual ahora incluye cartas de tus oponentes.

Ejemplo: con dos equipos, el mazo inicial del jugador del equipo Naranja consta de X 10 y X 6. El mazo del equipo Azul consta X 10 y X 6.

Reglas

Todos juegan al mismo tiempo.

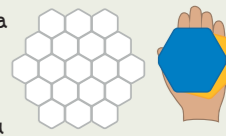
Da vuelta la carta superior de tu mazo. En cuanto encuentres el símbolo en común entre tu carta y cualquiera de la isla (sin importar su color o a quién pertenezca), nómbralo y cubre la carta con la tuya. Continúa hasta que uno de los equipos haya jugado todas sus cartas, el juego termina inmediatamente.

! ¡Ten cuidado dónde colocas las cartas de los colores de tus oponentes!

Puntuación

El primer equipo que juegue todas sus cartas gana 1 punto.

Cada equipo deberá contar el grupo de cartas adyacentes visibles más grande de la



6

Isla: este será la ruta más larga. El equipo que tenga la ruta más larga gana 2 puntos. En el caso de un empate, cada equipo empatado gana 2 puntos.

Ejemplo

El equipo Naranja fue el primero en jugar todas sus cartas. Gana 1 punto. El equipo Naranja formó la ruta más larga. Por lo tanto, gana 2 puntos.

Juego 4: Bárbaros

Objetivo del juego

Reúne la mayor cantidad de cartas de Isla.

Preparación

Coloca bocarriba y de manera aleatoria las cartas de Isla para formar la isla de Catan, tal y como se indica en el ejemplo. Durante este juego, cada equipo usará solo 1 carta de su color y la colocará bocabajo sobre la mesa.

Reglas

Todos juegan al mismo tiempo.

Da vuelta la única carta de tu Equipo. En cuanto encuentres el símbolo común entre tu carta y cualquiera de la isla, nómbralo, toma la carta y déjala a un lado (sin cubrir tu propia carta!). Continúa hasta que no queden más cartas de Isla, el juego termina inmediatamente.



7

¿Qué es SPOT IT!® CATAN?

SPOT IT!® CATAN consta de 76 cartas, cada una con 9 símbolos y 73 símbolos en total. Solamente hay 1 símbolo idéntico entre cada 2 cartas. ¡A buscar! Ya sea que juegues individualmente o en equipos, ¡disfruta 5 juegos y trata de ser el primero en obtener 10 puntos!

Componentes

- 19 cartas de Isla color arena
- 48 cartas de Equipo (16 azules, 16 naranja y 16 rojas)
- 6 cartas de Puerto
- 3 cartas de Puntuación (1 azul, 1 naranja y 1 roja)

Antes de empezar a jugar...

Practica encontrando el símbolo idéntico entre dos cartas (los símbolos serán de la misma forma y color, pero podrán variar de tamaño): toma dos cartas aleatorias y colócalas bocarriba al medio de la mesa. ¡El primero en encontrar el símbolo idéntico deberá nombrarlo en voz alta! Repite estos pasos con otras cartas hasta que todos hayan entendido que solamente hay 1 símbolo idéntico entre cada dos cartas. Eso es todo. ¡Ya estás listo para jugar!

Objetivo del juego

Sé más rápido que tus oponentes para sumar puntos.

Encuentra y nombra el símbolo idéntico entre tu carta y la que esté en juego.

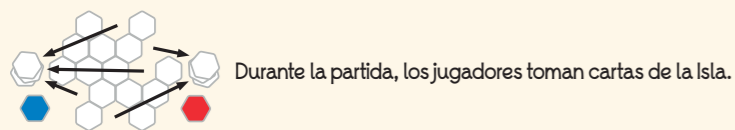
¡Descúbrelo lo más rápido posible para ganar!

1

Puntuación

Cuenta la cantidad de cartas que reunió cada equipo. El equipo con más cartas gana **2 puntos**. En el caso de un empate, cada equipo empatado gana 2 puntos.

Ejemplo 1



Ejemplo 2



Juego 5: Caballeros

Objetivo del juego

Reúne la mayor cantidad de cartas de tus oponentes.

Preparación

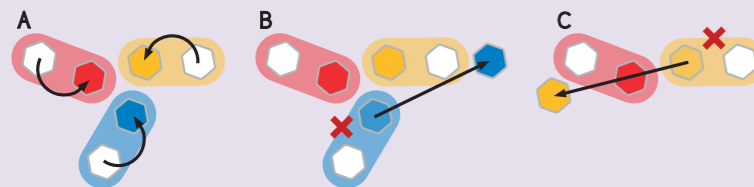
Cada equipo apila todas sus cartas y las coloca bocabajo delante suyo.

Reglas

Todos juegan al mismo tiempo.

8

Simultáneamente, los equipos dan vuelta la carta superior de su mazo y la colocan en el centro de la mesa (A). En cuanto encuentres el símbolo común entre tu carta y la de otro equipo, nómbralo, llévate la carta y colócala delante tuyo (B). Al llevarte la carta de otro equipo, eliminas a dicho equipo de la ronda (X). Los equipos se eliminan uno por uno hasta que solo queda uno en juego. Por lo tanto, al jugar con 3 equipos, la ronda continúa hasta que se elimina un segundo equipo (C). Al final de la ronda, cada equipo gana **1 punto** por carta reunida.



Repite este juego hasta que un equipo llegue a tener o exceda 10 puntos.

Llevar la puntuación

Rotar una posición tu carta de Puntuación por cada punto que ganes. Cuando llegues a los 6 puntos, da vuelta la carta para seguir contando la puntuación.



9

Reglas para 5 jugadores



Lleva a cabo los siguientes ajustes para una partida de 5 jugadores:

Juego 1: Bienvenido a Catan

Preparación: el jugador que juegue solo toma 8 cartas.

Puntuación: por razones de puntaje, cada carta visible jugada por el jugador que esté solo **vale el doble**.

Juego 2: Puertos

Preparación: el jugador que juegue solo toma 8 cartas.

Puntuación: por razones de puntaje, cada puerto del jugador que esté solo **vale el doble**.

Juego 3: La ruta más larga

Preparación: el jugador que juegue solo toma 8 cartas. Le entrega una sola carta

a cada equipo oponente y recibe una sola carta, la que barajará con su mazo. Nota: los otros equipos intercambian solo 3 cartas entre sí.

Puntuación: por razones de puntaje, **dobla** el número de cartas del grupo más grande del jugador que juegue solo.

Juego 4: Bárbaros

Puntuación: por razones de puntaje, **dobla** el número de cartas reunidas por el jugador que juegue solo.

Juego 5: Caballeros

No se necesitan ajustes.

10

Símbolos

Recurso de lana	Loseta de mar	Peón de ciudad	Sol
Recurso de madera	Loseta de oro	Peón de ladrón	Atardecer
Recurso de arcilla	Loseta de montaña	Peón de caballero	Tela
Recurso de cereal	Loseta de pastos	Peón de bárbaro	Papel
Recurso de mineral	Loseta de sembrados	Balanza	Moneda
Recurso de oro	Peón de carretera	Peón de mercader	Torre
Bosque	Peón de barco	Peón de pez	Manos
Cerros	Peón de Poblado	Peón de bolsa de especias	Brújula
Tetera	Canasto	Fogata	Carruaje
Farol	Red de pescar	Tinta	Petaca
Muelle	Faro	Sello	

Espada	Buey	Cuerda
Dados	Ventana	Camión antiguo
Ancla	Arpa	Compás
Loro	Pluma	Catalejo
Cabra	Horqueta	Cuerno para beber
Barril	Pala	Castillo
Sable	Escudo	Libro
Caballo	Sierra	Arado
Pica	Carpa/Tienda de campaña	Guadaña
Gaviota	Estandarte	Guante

Créditos

Un juego de Denis Blanchot, Jacques Cottereau y Play Factory, con la colaboración del equipo de Play Factory, incluyendo a: Jean François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves e Igor Polouchine. Traducción: Priscilla Flores

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, “CATAN Sun,” el logo de la marca CATAN y el icono hexagonal de CATAN son marcas registradas de CATAN GmbH (catan.com) en diferentes territorios del mundo. Todos los derechos reservados.

Publicado por Zygmatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, y los personajes de Dobble son marcas registradas de Grupo Asmodee WWW.ZYGOMATIC-GAMES.COM

Sobre CATAN

CATAN es un juego de mesa clásico contemporáneo que está disponible en más de 40 idiomas, fue creado por Klaus Teuber y se lanzó de manera oficial en Alemania en el año 1995. Ha vendido más de 45 millones de unidades alrededor del mundo y su universo de juegos consiste en numerosas expansiones, extensiones, escenarios, juegos independientes y adaptaciones digitales. Para más información sobre CATAN, visita www.catan.com

Acerca de Spot it!: Spot it! contiene más de 50 símbolos, 55 cartas, 8 símbolos por carta, y siempre hay uno y sólo un símbolo que coincide entre dos cartas. ¿Pero cómo funciona? Spot it! se basa en un principio de interacción según el cual dos líneas siempre tienen un único punto en común. En 1976, Jacques Cottereau tuvo la idea de crear la generalización de un famoso rompecabezas matemático, llamado Problema de las colegialas de Kirkman, el cual dice: “15 alumnas salen formadas de tres en fondo durante siete días seguidos: se requiere formarlas cada día de manera que al terminar la semana no haya habido dos de ellas que hayan caminado juntas (o sea, en la misma fila) más de una vez”. Con la ayuda de técnicas desarrolladas a partir de las teorías de los códigos de corrección de errores, construyó unas pocas estructuras con las que generalizar el problema. Estas estructuras son bien conocidas por los matemáticos bajo el nombre de

“bloques equilibrados incompletos”. En base a las propiedades especiales de estas estructuras (los principios de cruce y de optimización), Jacques Cottereau creó sucesivamente dos juegos “vistiéndolos” de una forma poco convencional. El primero de estos juegos, “strange retriever” se publicó en las revistas “Le Petit Archimède” y “Pour la Science”. El segundo, basado en un plano proyectado de base 5 (en el que las líneas fueron reemplazadas por cartas y los puntos por imágenes de insectos), se llamó “el juego de los insectos”, y el objetivo era encontrar la imagen del insecto en común entre dos cartas. ¡El antepasado de Spot it! había nacido! En la primavera de 2008, Denis Blanchot descubrió unas cuantas cartas del “juego de los insectos”, creado décadas antes. Ahí es donde descubre al genio detrás de esta mecánica de interacción y comienza a trabajar con Jacques Cottereau para convertirlo en un juego “real”. Para Denis Blanchot, los “puntos fuertes” en lo relativo a los patrones

de estilo debían ser repensados, ya que eran demasiado complejos y no reflejan el carácter “party” del juego. Los iconos debían permitir una rápida identificación, y debían ser más lúdicos y de fácil comprensión. Después de muchos prototipos y de realizar pruebas de juego, especialmente con niños, Denis Blanchot decide dar el paso de ponerse en contacto con las editoriales. Finalmente, el equipo de Play Factory decide trabajar con Denis Blanchot en la versión final del juego.

