

Elasund

Reglas de juego

Traducido al castellano por [Fran F.G \(ffgarea@hotmail.com\)](mailto:ffgarea@hotmail.com) a partir de las reglas originales en inglés
Versión 1.1 - Julio de 2006

Han pasado varios años desde que unos valientes navegantes descubrieron y colonizaron la isla de Catán y desde entonces la población ha crecido significativamente. Se han construido asentamientos por toda la isla y en la costa, y el comercio entre ellos se ha vuelto indispensable.

Catán necesita un lugar donde centralizar el comercio, así que los Cataneses han decidido construir su primera ciudad. La ciudad ideal debería tener un puerto, casas para los obreros y mercaderes, almacenes, tabernas y una gran iglesia en el centro. La llaman "Elasund", como su ciudad de origen en su tierra natal.

COMPONENTES

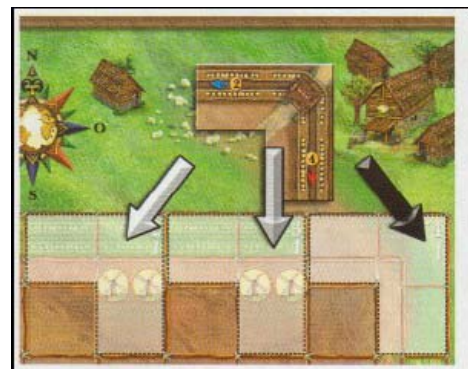
- 1 reglamento
- 1 tablero
- 44 piezas de madera
 - 40 cubos de puntos de victoria
 - 4 discos en 4 colores
- 2 dados
- 1 barco mercante
- 9 fichas de iglesia
- 36 fichas de muralla de la ciudad, 9 en cada color
- 37 edificios
 - 16 edificios en los colores de los jugadores
 - 21 edificios neutrales
- 90 cartas
 - 51 cartas de oro
 - 39 cartas de influencia
- 2 puertas de la ciudad
- 4 resúmenes de turno en los 4 colores de los jugadores
- 20 permisos de construcción en 4 colores

PREPARATIVOS

En el tablero se muestra el emplazamiento de la futura ciudad de Elasund. La mayor parte del tablero es una zona vacía, disponible para construir. Esta zona está rodeada por tres de sus lados por las casillas para construir la muralla de la ciudad, y por el cuarto por el mar. En el centro está la casilla en la cual se fundará la iglesia de la ciudad.

Determinar la zona de construcción

El tamaño de la zona de construcción de Elasund depende de la cantidad de jugadores de la partida. Antes de empezar la partida se debe marcar la zona disponible usando las dos fichas de puertas de la ciudad. En una partida de dos jugadores las puertas de la ciudad se deben poner en las casillas de la muralla marcadas "2" (flecha blanca). En una partida de tres jugadores se deben poner en las casillas marcadas "3" (flecha gris), y en una partida de cuatro jugadores en las casillas marcadas "4" (flecha negra). Las puertas de la ciudad se deben poner de manera que las flechas azules apunten hacia el mar.



Fichas

Cada jugador elige un color y toma las piezas de ese color:

- 10 cubos de puntos de victoria
- 5 permisos de construcción
- 4 edificios
- 1 resumen de turno



Murallas de la ciudad

Cada jugador debe apilar sus 9 fichas de muralla.

La ficha con el "9" en el dorso se pone debajo, y el resto de fichas se apilan encima en orden descendente (8-1).



Discos

Cada jugador pone el disco de su color en la casilla "0" del marcador de puntos de comercio, en el lado izquierdo del tablero.



Edificios iniciales

Cada jugador empieza la partida con dos edificios "iniciales", los que tienen un tótem dibujado. Estos edificios se ponen en las casillas marcadas con su color en el tablero.

La flecha de cada ficha debe apuntar al norte indicado por la brújula dibujada en el tablero.



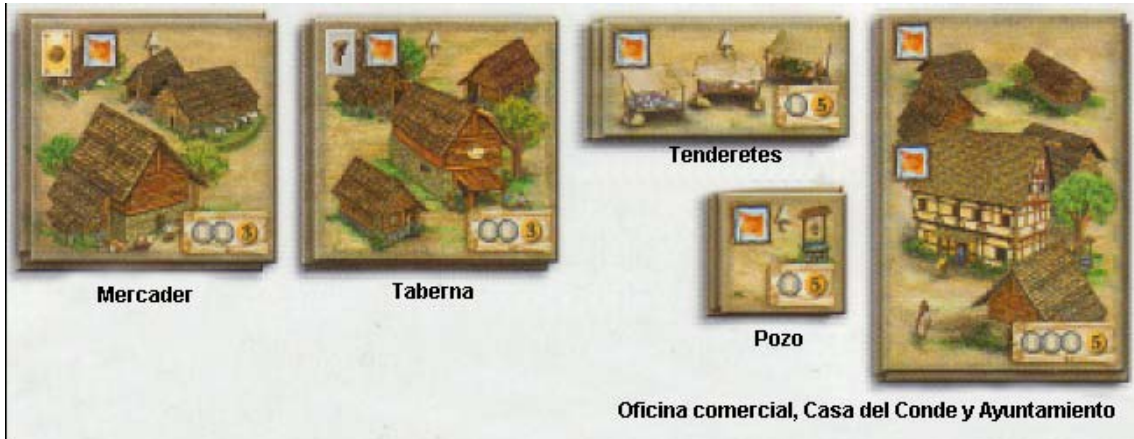
Fichas de iglesia

Las nueve fichas de iglesia (de color púrpura) se mezclan y se ponen en una pila boca abajo al lado de la ilustración de la iglesia.



Edificios neutrales

Ordena los edificios neutrales por tipos y ponlos en pilas al lado del tablero.



Consejo: Será más cómodo durante la partida si al apilar todos los edificios se alinean para que apunten hacia el norte.

Nota: Los edificios grandes “ayuntamiento”, “casa del conde” y “oficina comercial” tienen diferentes ilustraciones, pero se pueden poner en una sola pila, porque todos tienen la misma función.

Baraja las **cartas de influencia** y ponlas en una pila boca abajo al lado del tablero.

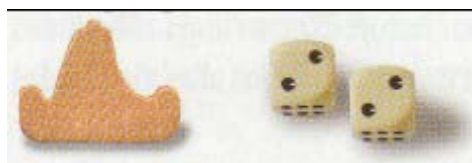


Pon las cartas de oro boca arriba al lado de las cartas de influencia.



Cada jugador recibe 3 cartas de oro y 1 de influencia como capital inicial. Las cartas se guardan en la mano, ocultas al resto de jugadores.

El barco mercante y los dados se dejan al lado del tablero.



Las **cartas de influencia** se pueden usar para poner permisos de construcción adicionales, mover los permisos de construir o incluso retirar un edificio del mismo tamaño que el edificio que se quiere construir.

Las cartas de influencia se pueden ganar construyendo partes de la **muralla de la ciudad**. Algunas fichas de muralla de la ciudad permiten construir una torre, que vale por un punto de victoria. ④

Algunas casillas están marcadas con 1 ó 2 molinos de viento. ⑤ Estas casillas son zonas de comercio, y si un jugador construye en ellas gana 1 ó 2 puntos de comercio. Los puntos de comercio permiten mover hacia arriba el disco en el marcador de puntos de comercio. Cada punto de comercio mueve el disco una casilla en el marcador. ⑥ Cuando el disco llega hasta una casilla con un bandera vacía (casillas 3, 5, 7, 9 y 11), el jugador puede poner un cubo de puntos de victoria. ⑦

El primer jugador que consiga poner sus 10 cubos de puntos de victoria en el tablero será el ganador.

SECUENCIA DE JUEGO

Todos los jugadores tiran los dados. Quien saque la tirada más alta empieza la partida.

El turno de cada jugador se divide en cuatro fases, que se deben seguir en orden:

- 1) **Tirar los dados y todos los jugadores roban cartas.**
- 2) **Construir hasta 2 edificios.**
- 3) **Poner 1 permiso de construcción o robar 2 cartas de oro.**
- 4) **Hacer 1 acción especial.**

Una vez completadas las 4 fases, el turno continúa con el jugador de la izquierda.

1) TIRAR LOS DADOS Y ROBAR CARTAS

Se empieza el turno tirando los dos dados y sumando sus resultados. El barco mercante se pone en la casilla de mar con el mismo número obtenido en la tirada. El barco señala una fila de la ciudad.

El barco mercante siempre se debe mover después de tirar los dados. Si el total de los dados es el mismo número que la casilla en la cual está el barco, el jugador debe moverlo exactamente 2 casillas hacia arriba o hacia abajo.

Ahora **cada** jugador tiene la oportunidad de producir cartas de oro y/o influencia. Se comprueban **todos** los edificios que estén en la fila señalada por el barco mercante, aunque sea sólo parcialmente. Cualquier edificio con un icono de oro produce 1 carta de oro que recibe su dueño. Cualquier edificio con un icono de influencia produce 1 carta de influencia que recibe su dueño.

Si se saca un “7” el barco mercante se convierte en un barco pirata. En la página 10 en **“Sacar un ‘7’”** se explica cómo intervienen los piratas en la partida.



Ejemplo: El barco está en la casilla “3”. El jugador rojo tira los dados y saca un 3. Así pues, debe mover el barco 2 casillas hasta la casilla “5” (hacia arriba no puede, porque no hay suficientes casillas). Todos los edificios de esa fila pueden producir. El jugador rojo tiene 2 edificios en la fila, así que recibe 1 carta de oro y 1 carta de influencia. El jugador

azul recibe una carta de influencia por su edificio, y los jugadores verde y amarillo reciben cada uno 1 carta de oro.

2) CONSTRUIR 1 Ó 2 EDIFICIOS

Una vez se han repartido las cartas de oro e influencia, se pueden construir hasta dos fichas. Hay tres fichas que se pueden construir:

- Edificios (los propios o los neutrales)
- Fichas de muralla de la ciudad
- Fichas de iglesia

También se pueden construir dos fichas de tipos diferentes (por ejemplo, 1 ficha de muralla de la ciudad y 1 ficha de iglesia).

Construir edificios propios o neutrales

a) Para construir un edificio se necesitan permisos de construcción

El tamaño del edificio indica cuántas casillas ocupará. Los edificios pueden ocupar 1, 2, 4 ó 6 casillas. Para poder construir, en primer lugar se deben señalar los espacios en los cuales se construirá.

Ejemplo: El jugador rojo puede poner una taberna en la zona recuadrada, porque hay 2 permisos de construcción en ella.



Nota: La localización del barco mercante no afecta a la construcción. El jugador puede construir donde sea que tenga permisos de construcción.

b) Construcción

Para poner el edificio sobre el tablero, se debe pagar su coste de construcción. Se debe entregar al banco las cartas de oro indicadas en la esquina inferior derecha del edificio que se quiere construir.

A continuación, se retiran los permisos de construcción de la zona en la que se ha construido. El jugador recupera sus permisos, y devuelve los demás a sus dueños (ver más adelante). La zona sobre la que se construye debe incluir las casillas de las cuales se han retirado los permisos. Y la zona debe tener al menos tantos permisos como indique la ficha de edificio.

La ficha de edificio se pone sobre el tablero, con su flecha apuntando hacia el norte (indicado por la brújula).

Si se construye un edificio neutral, habrá en él 1 ó 2 casillas de puntos de victoria en la esquina superior izquierda (banderas). El jugador debe poner uno de sus cubos de puntos de victoria en cada una de las banderas.

Nota: Los edificios sólo se pueden poner dentro de las murallas de la ciudad. Nunca se puede construir encima de la casilla de la iglesia o de cualquiera de las casillas de la muralla de la ciudad.



c) Se pueden usar los permisos de construcción de otros jugadores

No es necesario que todos los permisos de construcción necesarios para construir un edificio sean del jugador. Se pueden usar los permisos de otros jugadores. El jugador que tenga el mayor valor total de permisos de construcción en una zona es quien tiene el derecho a construir en ella. Para saber el valor total, simplemente se suman los números de los permisos de construcción.

En caso de empate ningún jugador puede construir en esa zona.

Si se construye en una zona en la que haya permisos de construcción de otros jugadores, éstos se devuelven a sus dueños. Además, se les debe compensar pagándoles tantas cartas de oro como el número del permiso. Si el jugador no tiene suficientes cartas de oro para compensar a los otros jugadores, no puede construir el edificio.

Ejemplo: Un permiso de construcción con un "4" tiene un valor mayor que 3 permisos con los números "0", "1" y "2". Se tendría que compensar a los dueños de esos permisos para poder usarlos.

d) Los edificios grandes se pueden construir encima de los pequeños

Cuando se pone un edificio puede desplazar a los edificios más pequeños. Cualquier edificio más pequeño que sea cubierto parcial o completamente por el nuevo edificio se retira del tablero.

Si el edificio retirado pertenece a otro jugador, se le devuelve. Si es un edificio neutral, se pone de vuelta con los otros edificios neutrales y los cubos de puntos de victoria que pudiera tener se devuelven a sus dueños.

Si de esta manera se retira algún edificio inicial, es posible que su propietario pueda reconstruirlo gratis inmediatamente (ver "Casas de los obreros" en la página 11).



Ejemplo: El jugador rojo tiene el valor total mayor de permisos de construcción en esta zona. Esta mayoría de permisos le da el derecho a construir una oficina comercial aquí. En primer lugar compensa a los jugadores azul y amarillo con 2 cartas de oro a cada uno, y después paga 5 cartas de oro al banco. Todos los jugadores retiran sus permisos de construcción de la zona. Ahora, el jugador rojo pone el edificio. Como se está construyendo encima del edificio del jugador amarillo, se retira y se le devuelve.

e) Construir encima de edificios del mismo tamaño

Se puede construir encima de edificios del mismo tamaño. Para ello se deben pagar 3 cartas de influencia del mismo color (esto es 3 cartas azules, o 3 verdes o 3 rojas).



Ejemplo: El jugador amarillo tiene el permiso de construcción de mayor valor. Una vez ha compensado al jugador rojo con 1 carta de oro por usar su permiso, construye una taberna en la zona marcada. Para poder construir por encima de los dos edificios de los jugadores rojo y azul, debe pagar 3 cartas de influencia del mismo color. Los jugadores rojo y azul deben retirar sus edificios, y tomar de vuelta sus cubos de puntos de victoria.

Construir las murallas de la ciudad

Cuando un jugador decide construir una ficha de muralla de la ciudad, toma la ficha superior de su pila de fichas de muralla y la pone junto a uno de los lados de las puertas de la ciudad o junto a una ficha de muralla puesta anteriormente. Cuando se construye en la dirección indicada por la flecha **azul**, el coste de construcción de una ficha de muralla es de 2 cartas de oro. Si se construye en la dirección de la flecha **roja**, el coste es de 4 cartas de oro.

Si se construye una ficha de muralla que tenga 1 ó 2 cartas de influencia, el jugador roba estas cartas de la baraja.

Al construir una ficha de muralla que tenga un cuadrado (una torre de color) el jugador pone uno de sus cubos de puntos de victoria en la torre.



Ejemplo: El jugador amarillo paga 2 cartas de oro para construir una ficha de muralla ① y recibe una carta de influencia. Construye una segunda ficha de muralla, ② pagando 4 cartas de oro y pone un cubo de puntos de victoria en la torre.

Construir la iglesia

La iglesia está formada por 9 fichas. Para construir una parte de la iglesia, se deben pagar 7 cartas de oro al banco. A continuación, se roba la ficha superior de la pila de fichas de iglesia y se pone en el tablero.

El primer jugador que construya una ficha de iglesia tiene una ventaja: roba las dos fichas superiores de la pila, elige una para construir, y pone la otra debajo de la pila sin mostrarla al resto de jugadores. La primera ficha de iglesia se debe jugar siempre en la casilla de fundación de la iglesia, con la flecha apuntando hacia el norte.

Importante: Nunca se puede desplazar o construir encima de una ficha de iglesia.

La primera ficha de iglesia determina las 9 casillas que ocupará la iglesia una vez acabada. El resto de fichas de iglesia se deben construir en la posición correcta con su flecha apuntando al norte. La ilustración de la iglesia en la esquina superior izquierda del tablero indica dónde se debería construir cada ficha.

Si se construye una ficha de iglesia encima de un permiso de construcción se devuelve a su dueño sin ninguna compensación. Si se construye una ficha de iglesia en una casilla que ya esté ocupada por otro edificio, ese edificio –sin importar su tamaño– se retira. Se puede continuar poniendo permisos y edificios en las casillas vacías que queden entre las fichas de iglesia (incluso aunque esto no sea siempre una buena jugada debido al riesgo de que se jueguen sobre ellos las siguientes fichas de iglesia).



Ejemplo: El jugador amarillo pone la primera ficha de iglesia en la casilla de fundación de la iglesia y marca la ficha con un cubo de puntos de victoria. Esta ficha determina la zona (recuadro rojo) que ocupará la iglesia una vez completada.

El jugador rojo construye la segunda ficha de iglesia, lo que lleva a retirar la taberna del jugador azul. El jugador azul retira la taberna y recupera su cubo de puntos de victoria.

3) PONER 1 PERMISO DE CONSTRUCCIÓN O ROBAR 2 CARTAS DE ORO

Se pueden robar 2 cartas de oro del banco, o poner 1 permiso de construcción. Si se elige poner un permiso, se puede poner en cualquier casilla vacía de la fila señalada por el barco mercante. Al poner un permiso se deben pagar al banco tantas cartas de oro como el número del permiso.



Ejemplo: El jugador rojo pone un permiso de valor "2". Paga 2 cartas de oro al banco y pone el permiso en una de las tres casillas libres de la fila indicada por el barco mercante.

Si no quedan casillas vacías en la fila del barco, entonces se pueden poner permisos en cualquiera de las dos filas adyacentes (superior e inferior). Si estas filas también están llenas, entonces sólo se pueden poner permisos si se pagan cartas de influencia.

Poner un permiso de construcción en la fila que se elija

Si se pagan 2 cartas de influencia del mismo color (esto es 2 cartas azules, o 2 verdes o 2 rojas), se pueden poner permisos en la fila que se elija.



4) HACER UNA ACCIÓN ESPECIAL

Al final del turno se puede hacer 1 de las 4 acciones especiales posibles. Nunca se está obligado a hacer una acción especial, pero para hacerla se deben pagar cartas de influencia (y posiblemente también cartas de oro). No se puede hacer una acción especial si no se puede pagar su coste.

a) Mover un permiso de construcción propio

Se puede mover un permiso propio que ya esté sobre el tablero a cualquier casilla vacía.

Coste: 2 cartas de influencia del mismo color.

b) Mejorar un permiso de construcción propio

Se puede cambiar uno de los permisos propios que ya estén sobre el tablero por otro de un valor superior que no esté en uso.

El permiso sustituido se retira del tablero y el nuevo se pone en la misma casilla.

Coste: 2 cartas de influencia del mismo color y tantas cartas de oro como la diferencia entre los valores de los permisos.

c) Poner un permiso de construcción en una casilla vacía a elección

Se puede poner un permiso de construcción de la reserva en cualquier casilla vacía de cualquier fila que se elija. Esta jugada no se ve afectada por la localización del barco mercante.

Coste: 1 carta de influencia de cada color (1 verde, 1 azul y 1 roja) y tantas cartas de oro como el valor del permiso.

d) Robar 2 cartas de oro

Se pueden robar 2 cartas de oro de la reserva.

Coste: 1 carta de influencia de cada color (1 verde, 1 azul y 1 roja).

FIN DE PARTIDA

Si un jugador acaba su turno y tiene sus 10 cubos de puntos de victoria sobre el tablero, es el ganador.

REGLAS ADICIONALES**Sacar un "7"**

Al sacar un "7" el jugador mueve el barco mercante a la fila que elija (no lo puede dejar en la misma fila). Durante este turno, se convierte en un barco pirata.

En la fila no se generan ingresos. En lugar de ello, cada jugador (incluyendo el que ha movido el barco) se debe descartar de una carta de influencia o de oro por cada uno de sus puntos de victoria en esa fila.

Si no se tienen cartas suficientes para pagar, simplemente se descartan todas las que se tengan, o no se pierde nada si no se tienen cartas.

El jugador que mueve el pirata puede reclamar una recompensa. De las cartas descartadas puede robar 1 carta al azar por cada torre que tenga en la muralla (esto es, las fichas de muralla en las cuales tenga cubos de puntos de victoria).

Después del ataque de los piratas, el resto del turno continúa de la manera habitual (esto es, se pueden construir edificios, poner permisos en la fila indicada por el barco pirata, etc.).



Ejemplo: El jugador verde saca un "7" y decide poner el barco pirata en la fila 5. El jugador rojo tiene 3 cubos de puntos de victoria en la fila, así que debe descartarse de 3 cartas. El jugador azul tiene un cubo de puntos de victoria en la fila, así que debe descartar 1 carta.

Zonas de comercio

Las casillas al lado del mar –y en una partida de 3 ó 4 jugadores los espacios cercanos a las puertas de la ciudad- están marcados con molinos de viento. Estas casillas son "zonas de comercio".



Si se construye un edificio en una zona de comercio, se gana 1 punto de comercio (si está en la costa) o 2 (si está cerca de las puertas de la ciudad). Los puntos de comercio se controlan en el marcador de comercio usando el disco.

Nota: No se ganan puntos de comercio cuando se construyen piezas de la iglesia.

Si el disco de un jugador llega hasta (o se pasa de) una casilla con símbolos de puntos de victoria (3, 5, 7, 9 y 11 puntos de comercio), pone uno de sus cubos de puntos de victoria en una de las banderas rojas de la casilla.

Pero, si se pierde un edificio en una zona de comercio, el disco se debe mover hacia abajo en el marcador de puntos de comercio. Si el disco se mueve por debajo de una de las casillas de puntos de victoria, entonces ese punto de victoria se pierde (el cubo se debe retirar).



Ejemplo: El jugador rojo tiene 5 puntos de comercio y puede poner dos cubos de puntos de victoria. ① El jugador azul desplaza un edificio rojo. ② El jugador rojo pierde un punto de comercio y debe retirar su cubo de puntos de victoria. ③ El jugador azul gana 2 puntos de comercio y puede poner 1 cubo de puntos de victoria.

Las casas de los obreros

... son los edificios iniciales (los que tienen el tótem). Si uno de los edificios iniciales de un jugador es desplazado por otro edificio más grande, el jugador puede ponerlo **inmediatamente** en cualquier casilla vacía a su elección.

Pero nunca se pueden poner los edificios iniciales en zonas de comercio o sobre los permisos de construcción de otros jugadores. Si no quedan casillas vacías, no se puede reconstruir el edificio inicial y se retira de la partida.

Si se construye sobre los edificios iniciales de dos jugadores, éstos los reconstruirán siguiendo el orden de turno. Si un jugador construye sobre su propio edificio inicial, lo puede reconstruir en primer lugar, seguido del resto de jugadores (si los hay) que lo harán en sentido horario.

Sólo se puede continuar el turno una vez se hayan reconstruido todos los edificios desplazados.

Agotar las cartas

Es posible que el banco se quede sin cartas. Si no quedan cartas suficientes en el banco para pagar la producción total de un turno, entonces ningún jugador recibe ninguna carta de ese tipo durante ese turno.

Si no quedan suficientes cartas de influencia para pagar la producción, todos los jugadores deben descartar la mitad (redondeando hacia abajo) de sus cartas de influencia. Todas las cartas descartadas se mezclan y se crea una nueva pila de cartas de influencia.

En caso de no haber suficientes cartas de oro para pagar la producción, se sigue el mismo proceso.

TRUCOS PARA NUEVOS JUGADORES

- Al principio de la partida resulta útil poner edificios en tantas filas diferentes como sea posible (especialmente en las más cercanas al centro del tablero), para tener más oportunidades de producir oro e influencia.
- Los edificios propios sólo cuestan 1 ó 2 monedas de oro. Se debería intentar construirlos en primer lugar, incluso aunque más adelante se vaya a construir sobre ellos. Esto permitirá obtener ingresos rápidamente.
- Normalmente es mejor construir los edificios de 6 casillas cuando ya se tiene un buen caudal de ingresos, porque no producen ni oro ni influencia.
- Se debe intentar tener las suficientes cartas de influencia en la mano para poder reaccionar a los ataques de otros jugadores. Además, también permiten poner un segundo permiso de construcción justo en el momento adecuado.
- Si se puede ser el primer jugador en construir una ficha de iglesia se tiene una ventaja importante. Se decide sobre las casillas en las que se construirá la iglesia y además se sabe cuál será la última ficha de iglesia.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Klaus Teuber www.klausteuber.de
Licenciatario: Catan GmbH www.catan.com
Ilustraciones: Tanja Donner
Gráficos: Fine Tuning
Desarrollo: TM-Spiele

“Elasund” es el nombre de un pequeño pueblo en la costa noruega en la novela “Los colonos de Catán” de Rebecca Gable. Los cataneses partieron hacia su nueva tierra natal desde allí. Estoy muy agradecido a la Sra. Gable por permitirme usar el nombre “Elasund” para este juego.

-Klaus Teuber, Julio de 2005