

Metrópolis de Catán

Autor: Juanky

Una nueva variación para 3-6 jugadores que aquí describo y que para hacerla me he basado en la expansión de Ciudades y Caballeros, en ideas que he visto en la red, en ideas de otros juegos y en ideas propias (que algo tenía yo que aportar) para usar con Colonos y Marineros de Catán además de los componentes adicionales listados abajo.

Parte A. Desarrollo de Ciudades.

Tenemos que desarrollar las ciudades. Las desarrollamos en dos áreas, **Comercio** y **Ciencia**. Para desarrollar el comercio debemos usar ovejas. La explicación es que el comercio era principalmente de tejidos y para ello gastamos las ovejas. Para la ciencia usamos la madera. La ciencia se difunde sobre todo a través de libros y para ello gastamos la madera, de donde sacamos el papel.

Desarrollamos las ciudades en 4 etapas. La primera etapa supone un gasto de 2 cartas del recurso correspondiente, la segunda etapa 3 cartas, la tercera cuatro y la cuarta cinco cartas.

Por otro lado, el avance conlleva unos privilegios y en ocasiones unos puntos de victoria adicionales. Para no decantar mucho la partida hacia los jugadores que rápidamente quieran desarrollar sus ciudades y aprovecharse de los privilegios, se debe haber construido 2 ciudades antes de empezar a desarrollarlas.

Las etapas de desarrollo en el área de comercio son las siguientes:

Mercado. El privilegio es poder cambiar mercancías con la banca (4:1), o a través de un puerto genérico (3:1) pudiendo dar una carta diferente del resto. Es decir, no tienen porque ser todas iguales. Esto no afecta al intercambio a través del puerto (2:1).

La explicación es que cuando una ciudad posee un mercado el intercambio entre colonos es mucho más fácil.

Casa de comercio. Cualquier jugador podrá cambiar mercancías 2:1 independientemente que tenga o no puerto. Las 2 cartas deberán ser iguales (ej.: 2 cereales)

La explicación es la misma que en el punto anterior, sólo que ahora el comercio es todavía más ágil.

Banco. Un jugador podrá tener hasta 9 cartas de materia prima en su mano sin tener que descartarse de la mitad cuando salga un 7 al tirar los dados. Si tiene más de 9 cartas, se descartará de la mitad como es normal. Este edificio aporta 1 punto de victoria.

Cuando una ciudad tiene banco, los colonos pueden guardar sus posesiones en él y tenerlas a salvo del ladrón.

Estatua. Aporta 2 puntos de victoria y ningún privilegio.

Una ciudad después de tener una serie de servicios debe además embellecerse, por lo tanto construye una estatua que no le concede privilegios pero le da prestigio, de ahí los 2 puntos de victoria.

Las etapas de desarrollo en el área de la ciencia son las siguientes:

Abadía. Un jugador puede obtener cartas de desarrollo dando a cambio 3 cartas (cereal, oveja y mineral) pero en la proporción que quiera (ej.: 2 ovejas y 1 mineral).

En los edificios religiosos se empezaba a difundir los conocimientos, por eso el desarrollo es más fácil.

Teatro. Un jugador obtiene materia prima cuando al tirar los dados cualquier jugador, él no consigue ninguna, pudiendo elegir una carta cualquiera. La excepción a esta regla es cuando sale el 7.

A la ciudad que tiene un teatro llegan colonos de toda la isla dejando riqueza en ella, por eso siempre debe obtener materias primas.

Universidad. El jugador construye poblados y ciudades pagando un recurso menos a su elección (ej.: para construir una ciudad entrega 2 minerales y 2 cereales).

En la universidad, los colonos consiguen un alto nivel de conocimientos mejorando así los costes de construcción.

Monumento. Aporta 2 puntos de victoria y ningún privilegio.

La misma explicación que la estatua.

Cuando un jugador consigue un privilegio superior, no pierde los privilegios anteriores, es decir, son privilegios complementarios. Ej.: Si un jugador está en la estatua puede tener hasta 9 cartas en su mano sin perderlas cuando salga el 7 y también si quiere, puede cambiar 2:1. Además ha ganado 3 puntos de victoria.

Las fases de desarrollo son para todos los jugadores, es decir, el que un jugador llegue antes por ejemplo a la universidad no impide que lo puedan hacer otros jugadores posteriormente.

Los jugadores pueden desarrollar sus ciudades en las 2 áreas: comercio y ciencia, el hacerlo en una de ellas no impide el hacerlo en la otra.

Sólo se puede avanzar una etapa de desarrollo por turno, aunque se disponga de recursos suficientes para avanzar más.

Podemos jugar con lo descrito hasta ahora, o hacerlo junto con lo descrito en la parte B.

Nuevos componentes.

- 2 marcadores (1 por área) para cada jugador.
- Tabla de desarrollo de ciudades

Parte B. Ataque de Bárbaros.

Situamos el marcador de los bárbaros en la casilla más alejada de la isla. Ahora tiramos 3 dados, uno de ellos debe ser diferente y es el que marca el avance de los bárbaros. Cuando en este dado salga 1, 2, 3, (los otros 2 dados marcan que terrenos producen, como es habitual) los bárbaros avanzan una casilla hacia Catán. Cuando éstos llegan a la casilla más cercana a la isla, se produce el ataque, al que deben responder todos los habitantes de Catán de manera conjunta. El movimiento o el ataque de los bárbaros es lo primero que realizamos, una vez hemos movido a los bárbaros o hemos resuelto el ataque de los mismos, según se explica a continuación, recibimos las cartas de materia prima de los terrenos que producen, comerciamos o construimos a nuestra elección.

La fuerza de los bárbaros es igual al número de ciudades construidas por todos los

jugadores. La fuerza de los colonos de Catán es igual a la suma de todas las cartas de caballero utilizadas y mostradas delante de cada jugador.

Si la fuerza de los bárbaros es mayor que la de los colonos, los bárbaros ganan. El jugador o jugadores que menos caballeros hayan aportado a la defensa de la isla, retroceden 1 fase de desarrollo de ciudades. Si no había avanzado ninguna se queda igual.

Ej.: Hay 3 ciudades construidas, Susana y Carlos tienen 1 caballero cada uno, Javi y Luis no tienen ninguno, ambos tienen que retroceder una etapa de desarrollo si es que hubieran avanzado en ciencia o en comercio.

Si la fuerza de los bárbaros es menor que la de los colonos, los bárbaros pierden. El jugador o jugadores que más caballeros hayan aportado a la defensa de la isla, avanzan 1 fase de desarrollo de ciudades.

Ej.: Hay 3 ciudades construidas, Susana tiene 2 caballeros, Carlos y Luis 1 cada uno, Javi ninguno. Susana avanza una etapa de desarrollo.

Si la fuerza de los bárbaros es igual que la de los colonos, el jugador o jugadores que más caballeros hayan aportado a la defensa de la isla, cogen 1 carta de desarrollo.

Ej.: Hay 4 ciudades construidas, Susana tiene 2 caballeros, Carlos y Luis 1 cada uno, Javi ninguno. Susana coge 1 carta de desarrollo.

Una vez resuelta la lucha, los bárbaros vuelven a la casilla más alejada de la isla y comienzan otro ataque.

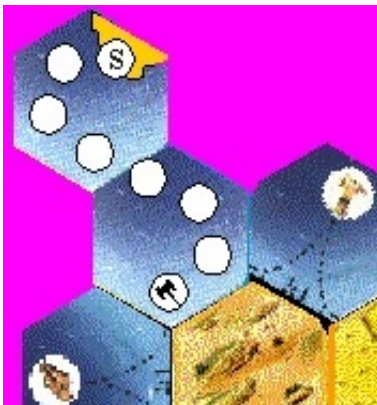
Los jugadores avanzan o retroceden fases en el área (comercio o ciencia) que ellos elijan. Para avanzar fases, no hay que esperar a tener construidas 2 ciudades como pasaba en la parte A, aquí se avanza desde el momento en que se gane por primera vez a los bárbaros.

Nuevos componentes.

- 1 marcador para el barco de los bárbaros.
- 2 hexágonos de movimiento del barco bárbaro que colocaremos entre 2 puertos.
- 1 Dado distinto de los otros 2, para el avance de los bárbaros.

Final del juego.

El juego independientemente se juegue de acuerdo con la parte A o con la parte B termina cuando un jugador tiene 13 puntos de victoria.



Estos son los hexágonos de movimiento de los bárbaros. Como se puede apreciar, están colocados en medio de 2 puertos.

Comercio (Oveja)	Mercado	Casa de Comercio	Banco	1	Estatua	2
						
	4:1 3:1	2:1	9 Cartas			

Ciencia (Madera)	Abadía	Teatro	Universidad	1	Monumento	2
						
	Desarrollo	Producción	Construcción Costes-1			