CATAN Expansão 5–6 Jogadores: Portos e Lagos

House rule de mapa para 3–4 jogadores — versão 1.6

Regra caseira criada e moldada por Caio Moura Quina, com assistência do ChatGPT. Documento não oficial, pensado para jogadores que possuam o jogo-base e a expansão para 5–6 jogadores.

1. O que esta variante faz

Esta edição aplica os princípios de Portos e Lagos a partidas de 3 ou 4 jogadores usando a moldura da expansão 5–6. O foco aqui é a criação de mapas mais variados, com água interna, lagos e costas côncavas, sem abandonar a lógica básica de CATAN. Diferentemente da variante de 2 jogadores, a maioria das regras volta ao padrão do jogo-base: há apenas um lançamento por turno, trocas entre jogadores são permitidas e o ladrão funciona normalmente. As mudanças principais ficam no mapa, nas rotas e no prêmio Capitão do Porto.

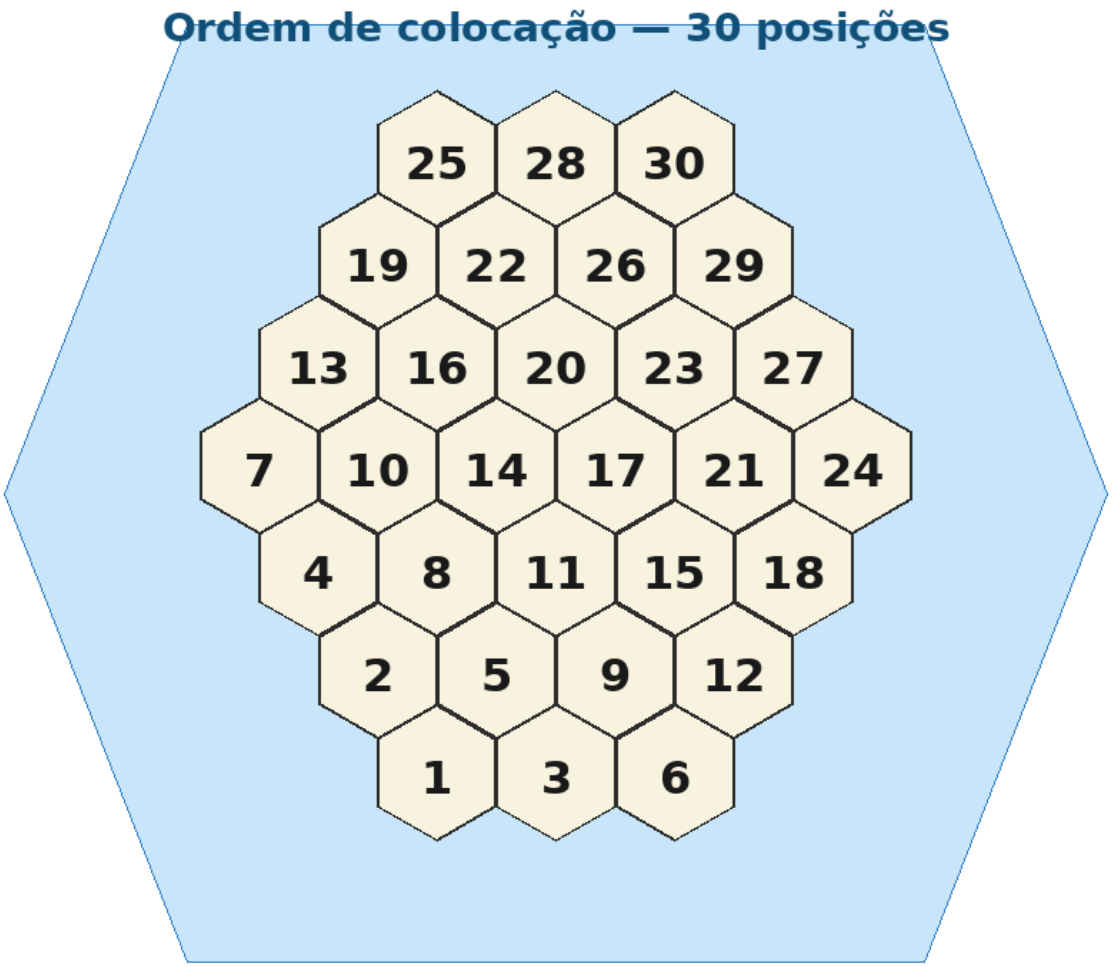
- O mapa usa 30 posições em fileiras 3–4–5–6–5–4–3.
- Os 19 hexágonos do jogo-base são usados normalmente; os 11 hexágonos extras da expansão são usados como água.
- As rotas terrestres e marítimas usam a mesma peça física, mas custos diferentes conforme a aresta.
- A Maior Estrada passa a se chamar Maior Rota.
- Usa-se Capitão do Porto como regra padrão, elevando a meta de vitória para 11 pontos.
- Os tiles com número 2 produzem também no 12; e os tiles com número 12 produzem também no 2.

2. Componentes necessários

- 1 jogo-base de CATAN.
- 1 expansão CATAN para 5–6 jogadores, usada aqui sobretudo pela moldura maior, pelas 11 peças extras e pelas fichas 2 e 12 adicionais.
- 3 ou 4 jogadores, cada um com uma cor completa.
- 2 dados, o ladrão, cartas de recurso, cartas de desenvolvimento, Maior Exército e a carta Maior Estrada usada como Maior Rota.
- 1 marcador de Capitão do Porto e 9 portos.

3. Preparação do mapa de 30 posições

Monte a moldura grande da expansão e reserve 30 posições na malha 3–4–5–6–5–4–3. O diagrama abaixo mostra a ordem fixa de preenchimento.



Embaralhe juntos os 19 hexágonos do jogo-base e os 11 hexágonos extras da expansão. Retire uma peça por vez e coloque-a na próxima posição numerada. Quando a peça retirada for do jogo-base, coloque-a normalmente, com seu terreno visível. Quando a peça retirada for da expansão, deixe-a virada para baixo: ela representa água, seja mar, lago, baía ou outra formação. Não revele nem substitua essas peças depois.

- A água pode formar lagos, baías, canais, penínsulas e costas côncavas.
- Não é preciso corrigir o mapa por “ilhas” ou divisões de terra; essas formações fazem parte da variante.
- A única correção obrigatória continua sendo a separação entre 6 e 8 adjacentes.

4. Fichas numéricas

Use as 18 fichas numéricas do jogo-base, uma para cada terreno produtivo. Distribua essas fichas na mesma ordem do mapa: percorra as posições 1 a 30, colocando a próxima ficha em cada terreno produtivo e pulando água e deserto. Depois, use também as fichas 2 e 12 da expansão: coloque a ficha 12 da expansão junto ao 2 do jogo-base e a ficha 2 da expansão junto ao 12 do jogo-base. Assim, o tile marcado com 2 produz quando sai 2 ou 12, e o tile marcado com 12 produz quando sai 12 ou 2. Ao terminar, verifique apenas uma restrição: números 6 e 8 não podem compartilhar uma aresta entre si.

5. Portos e Capitão do Porto

Use 9 portos como padrão: cinco 2:1 e quatro 3:1. Essa quantidade preserva a escassez e evita banalizar a economia do jogo mesmo com um mapa maior.

Posicionamento dos portos

- Mantenha portos externos que ainda apontem com clareza para uma aresta terra–água válida.
- Ao realocar um porto, dê prioridade a costas côncavas, isto é, pequenas translações da posição original para uma costa próxima que passe a fazer sentido.
- Em seguida, preencha baías. Evite apontar um porto para um tile terrestre cuja outra costa já esteja aberta diretamente ao mar, especialmente se essa outra costa já tiver um porto.
- Por último, use lagos internos. Lagos de um só tile não recebem porto. Em geral, cada lago deve receber no máximo um porto.
- Use no máximo um porto por tile terrestre e um porto por tile de água. Se uma configuração rara gerar dúvida, a pessoa responsável pelo remanejamento propõe a posição e pergunta se os demais concordam antes do início da partida.

Capitão do Porto

- Uma aldeia situada num porto vale 1 ponto de porto; uma cidade situada num porto vale 2.
- O primeiro jogador a alcançar 3 pontos de porto recebe Capitão do Porto e seus 2 pontos de vitória.
- Se outro jogador passar a ter mais pontos de porto, a carta muda imediatamente de dono.
- Em empate, o dono atual mantém a carta.
- Com Capitão do Porto ativo, a meta padrão desta variante é 11 pontos. Se os jogadores decidirem retirá-lo antes do setup, a meta volta a 10.

6. Colocação inicial, turno e ladrão

A partir daqui, quase tudo volta ao CATAN normal.

- A colocação inicial segue a ordem de cobra usual para 3–4 jogadores.
- Cada assentamento inicial recebe uma peça de rota ligada a ele.
- Os recursos iniciais são recebidos apenas pelos terrenos adjacentes ao segundo assentamento de cada jogador.
- Cada turno tem apenas um lançamento de dados.
- Trocas entre jogadores são permitidas.
- Quando sai 7, aplica-se a regra normal do ladrão: cada jogador com mais de 7 cartas descarta metade, arredondando para baixo; depois, quem lançou move o ladrão e pode roubar uma carta de um jogador com construção adjacente.

7. Construções, custos e Maior Rota

A peça física de estrada também é usada aqui para rotas marítimas. O tipo de rota é determinado pelo tipo de aresta e pelo custo pago.

Tipo de aresta	O que pode ser construído	Custo
Terra–terra	Apenas rota terrestre	1 madeira + 1 tijolo
Terra–água	Rota terrestre ou rota marítima	Terrestre: 1 madeira + 1 tijolo Marítima: 1 madeira + 1 lã
Água–água	Apenas rota marítima	1 madeira + 1 lã

Uma nova peça de rota precisa ligar-se a uma rota, aldeia ou cidade da mesma cor. Um assentamento novo ainda deve ser construído em um vértice que toque pelo menos um tile terrestre. A carta de Maior Estrada é usada como Maior Rota: ela vale 2 pontos e considera todos os segmentos da rede, terrestres e marítimos, sem repetir o mesmo segmento.

Construção	Custo
Assentamento	1 madeira + 1 tijolo + 1 trigo + 1 lã
Cidade	3 minérios + 2 trigos
Desenvolvimento	1 minério + 1 trigo + 1 lã

8. Cartas de desenvolvimento e vitória

- As cartas de desenvolvimento funcionam normalmente.
- Cavaleiros contam para Maior Exército do modo habitual.
- A carta Construção de Estradas pode criar gratuitamente qualquer combinação legal de duas rotas terrestres e/ou marítimas.
- A vitória ocorre com 11 pontos no próprio turno enquanto Capitão do Porto estiver em uso. Sem essa carta, a meta volta a 10 pontos.

9. Referência rápida

- Monte 30 posições em 3–4–5–6–5–4–3 e preencha-as na ordem 1–30.
- Hexágonos do jogo-base entram visíveis; hexágonos extras da expansão entram virados para baixo como água.
- Distribua as 18 fichas do jogo-base pulando água e deserto; junte 2 e 12 com as fichas extras correspondentes.
- Use 9 portos e Capitão do Porto; a meta padrão é 11 pontos.
- Voltam as regras normais de CATAN para produção por turno, trocas entre jogadores, ladrão e recursos iniciais do segundo assentamento.

Créditos e natureza das regras

House rule criada e desenvolvida por Caio Moura Quina, com assistência do ChatGPT. Esta variante é uma criação de fã: usa o jogo-base e a expansão para 5–6 jogadores como materiais de montagem, mas a redação e as adaptações presentes aqui não são oficiais.