YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
josiii

ON
29/09/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Los indios de Catan



Imagínate en el Salvaje Oeste: tras un largo viaje, los indios han llegado a una tierra desconocida. ¡Se llama Catan! Pero no eres el único. Otros indios intrépidos ya se encuentran en Catan: ¡la carrera por la colonización ha comenzado!

Proceso

Los niños se dividen en **4 tribus**. Cada tribu tiene un almacén, cada uno con un recurso específico (madera, hierro, arcilla y grano). Las diferentes tribus intentan hacerse con las materias primas de las demás tribus robándolas de los almacenes del adversario (nota: solo se puede robar una materia prima del almacén cada vez, a menos que ya tengas una contigo). Si un jugador es tocado por un adversario, el resultado depende de la función tribal correspondiente (véase la sección «Función tribal»). El ganador se queda con todos los recursos que el oponente lleve consigo. (En este caso, es posible llevar más de un recurso, ¡pero el riesgo es mayor!) Si la función tribal es la misma, ambos jugadores conservan sus recursos. Entre otras cosas, también hay «capturadores», que pueden superar cualquier función india.

En el centro del tablero hay otro almacén: la administración de tierras y construcción. En este almacén, ahora puedes comprar tierras con los recursos capturados. Hay 40 países diferentes y cada país solo se puede vender una vez. Cada país tiene un suministro diferente de mercancías (herramientas, oro, plata, caballos, materiales de construcción y tabaco para la pipa de la paz). Estas se entregan al comprar un país. Las mercancías adquiridas no pueden ser robadas por otras tribus. Estas diferentes mercancías son necesarias para construir un asentamiento. Si dispones de suficientes bienes, puedes comprar edificios para el asentamiento en la administración de tierras y construcción (carro cubierto, almacén de materias primas, carretera, plaza del pueblo, alojamiento, establo y estación de diligencias). Estos diferentes edificios otorgan distintos números de puntos de victoria. Los puntos de victoria tampoco pueden ser robados.

El objetivo del juego es acumular el mayor número posible de puntos de victoria para tener el asentamiento más grande posible.

Funciones tribales

En cada tribu hay varias funciones tribales (por orden descendente):

- Jefe (superior a todos excepto al curandero)
- Administrador del tipi
- Jinete
- Guerrero
- Mediador
- Fabricante de arcos
- Curandero (solo supera la puja del jefe)

El jefe supera las pujas de todos excepto las del curandero. El encargado del tipi supera las pujas del jinete, el guerrero, el que ha superado la puja, el fabricante de arcos y el curandero. El jinete supera las pujas del guerrero, el que ha superado la puja, el fabricante de arcos y el curandero. Esto continúa hasta llegar al curandero, que solo puede superar la puja del jefe.

Cazadores (rostros pálidos)

Ahora bien, todavía hay cazadores (rostros pálidos (=> escalera)) que pueden pujar más alto que todos los indios y robarles sus materias primas. Sin embargo, a los «palefaces» se les puede sobornar con tabaco de la pipa de la paz y, de este modo, entregar todos los recursos que habían capturado a los indios a los que intentaban robar. ¡Los indios no deben atrapar a los «palefaces», aunque lleven tabaco encima!

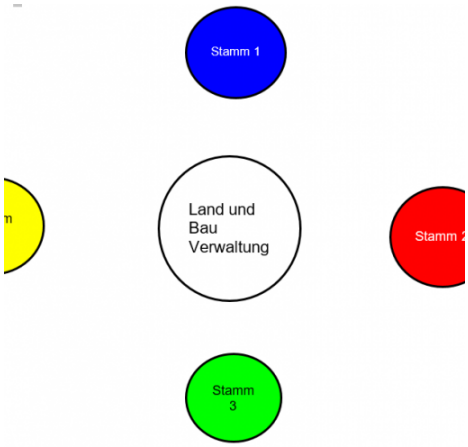
Esquema

Conseguir materias primas -> Comprar terrenos (recoger recursos) -> Construir (obtener puntos de victoria)

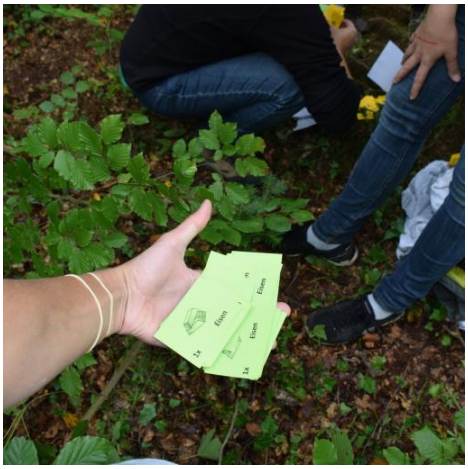
Información

- El juego está pensado para un grupo de jóvenes de entre 9 y 13 años aproximadamente
- Lo ideal es que cada grupo esté formado por entre 8 y 10 jugadores y entre 3 y 4 captadores.
- Es recomendable que haya un monitor en cada puesto para ayudar a los niños a comprar el país y los edificios, por ejemplo, contando las materias primas.
- El juego requiere mucha preparación. Por ejemplo, hay que imprimir y recortar las materias primas, los productos y las funciones tribales.

Estrategia de juego



Imágenes


Plantillas de impresión

Las plantillas de impresión se encuentran en Dropbox.

Hay dos versiones: una con 120 productos por almacén y otra con 160 productos por almacén.
La versión con 160 materias primas por almacén, lógicamente, dura un poco más (los precios por país son más altos). Además, permite jugar con grupos más grandes.

https://www.dropbox.com/sh/nyyy2uy4qj66tg7/AAC_VYtVH4z2_DTtxmIC9a-Da?dl=0

Archivos_completos
Juego de campo Sola, versión 120
Juego de campo 2015, versión 160

Créditos de las imágenes

Todas las imágenes y archivos: © Jungschar Schöftland & Rued

Archivos

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
El Salvaje Oeste
Estrategia
Asentamiento
Juegos al aire libre
Concurso

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/los-indios-de-catan