

# LIBROS CÚPULA

BASADO  
EN EL JUEGO  
DE MESA DE MÁS  
ÉXITO DEL MUNDO,  
CON MÁS DE  
**32 MILLONES**  
DE COPIAS  
VENDIDAS



# CATAN<sup>®</sup>

## EL LIBRO DE ACTIVIDADES

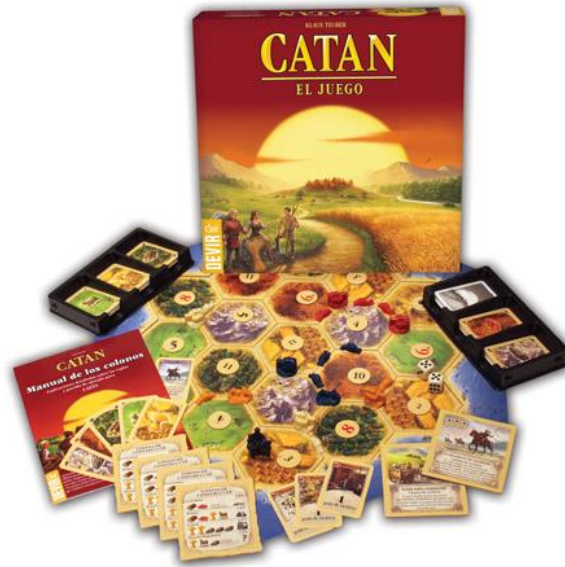
EXPLORA EL FASCINANTE MUNDO  
DE CATAN EN UNA NUEVA GRAN AVENTURA

RICHARD WOLFRIK GALLAND

LIBROS CÚPULA

*En librerías desde el 17 de febrero de 2021*

# LIBROS CÚPULA



## Catán

### Libro de enigmas y acertijos

*Richard Wolfrik Galland*

**Explora el fascinante mundo de Catán en una nueva aventura**

**El libro oficial de CATAN. Una nueva y fascinante aventura del juego más exitoso del mundo, con más de 32 copias vendidas.**

**Un libro-juego que va más allá del tablero pero que mantiene la esencia y la emoción del popular juego de mesa.**

**CATAN - El libro de enigmas y acertijos** presenta una nueva forma de descubrir las islas inexploradas del célebre juego. Tras desembarcar en las costas de esta tierra desierta y exuberante, deberás guiar a los demás colonos a través de una sucesión de complejos problemas para alcanzar la paz y la prosperidad. Pero tendrás que mantenerte alerta: asignar tareas, gestionar recursos y descodificar mapas crípticos es solo el comienzo de las fascinantes aventuras que te esperan.

Con 100 juegos distintos distribuidos en más de 10 capítulos temáticos, el libro permite disfrutar obteniendo recursos, consiguiendo recompensas y rompiéndonos la cabeza para alcanzar la victoria.



# LIBROS CÚPULA

No hace falta estar familiarizado con el juego de mesa Catán para disfrutar de esta extraordinaria y desafiante expedición a través de distintos enigmas ambientada en la isla de Catan. No es necesario conocer las reglas del juego para resolver los acertijos y enigmas ambientados en la isla ficticia de Catan.

**ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b> Página 8	<b>PARTE 1: DESCUBRIR</b> Página 15	<b>PARTE 2: EXPLORAR</b> Página 29	<b>PARTE 6: EXPANDIR</b> Página 95	<b>PARTE 7: COMERCIAR</b> Página 109	<b>PARTE 8: DEFENDER</b> Página 127
<b>PARTE 3: COLONIZAR</b> Página 47	<b>PARTE 4: CONSTRUIR</b> Página 65	<b>PARTE 5: DESARROLLAR</b> Página 79	<b>PARTE 9: ESTABLECERSE</b> Página 145	<b>PARTE 10: ASPIRAR</b> Página 159	<b>SOLUCIONES</b> Página 177



## 1. Desembarco

¡Ya has emprendido el viaje! Con una tripulación de ansiosos marinos y suficientes provisiones para varios meses en el mar, zarpas en busca de un nuevo mundo.

El viaje no está libre de incidentes y, tras ocho semanas de terribles tormentas, marcos y navegación errática, vuelve la calma, pero esoosca la comida y reina la desorientación.

Cuando empiezas a perder la esperanza de volver a pisar tierra firme, el vigía grita: «¡Tierra a la vista!». ¡Has descubierto una isla!

Y qué isla. Envías exploradores a hacer un reconocimiento del lugar. Las regiones de forma más o menos hexagonal son ciertamente curiosas, pero más extraño aún es la topografía del litoral de la isla. Las formaciones parecen naturales, pero estás seguro de que podrás discernir un patrón en la orientación de los distintos terrenos.

Solo una región permanece inexplorada. Sin embargo, cuando regresan los exploradores, traen seis partes distintas!

**¿Alguno de los hexágonos de la derecha (a-f) encaja en la región inexplorada? Si es así, ¿cuál es?**

  
**Solución en la pág. 178**

  
**El libro completo en esta serie FORJADO EN CATÁN**



# LIBROS CÚPULA

## ACERCA DE CATAN

CATAN es un juego de estrategia que ha introducido a millones de personas en el vasto mundo de los juegos de mesa y han contribuido al resurgimiento de los juegos de mesa modernos. Tras publicar Los colonos de CATAN en Alemania en 1995, el diseñador del juego, Klaus Teuber, ganó el premio Spiel des Jahres (“Juego del Año”), por lo que se ha convertido en una marca estable y revolucionaria que ha vendido más de 30 millones de juegos y se ha publicado en más de 40 idiomas.

Estas son algunas **sugerencias para empezar:**

### CATAN el Juego básico

El éxito constante de CATAN radica en la mecánica y la estrategia accesibles, atractivas para jugadores de todos los niveles; se aprende en tan solo unos minutos, pero ofrece desafíos incluso para los estrategas más experimentados.

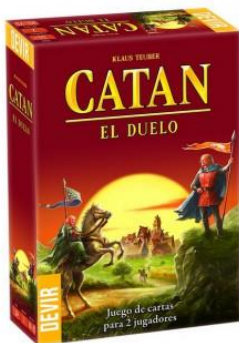
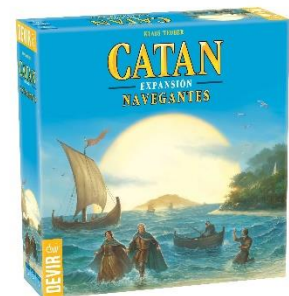


### CATAN el Juego de cartas

Una nueva versión de CATAN en formato cartas, más fiel al juego de mesa original y que permite jugar a entre 2 y 4 jugadores, gestionando sus recursos para construir poblados, carreteras, ciudades, etc.

### CATAN Navegantes

Si ya has jugado con CATAN el Juego básico y buscas algo un poco más avanzado, la siguiente parada de tu viaje debe ser CATAN Navegantes, una expansión que añade nuevos elementos de juego y variación, pero sin demasiadas reglas nuevas.

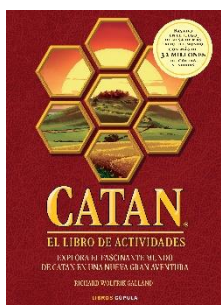


### CATAN El duelo

Ya está aquí el juego de cartas de CATAN para dos jugadores, uno de los juegos más populares del universo CATAN. La nueva edición de este juego incorpora algunas de las expansiones del juego y muchas más novedades.

# LIBROS CÚPULA

Para más información a prensa:  
Lola Escudero  
Directora de Comunicación Libros Cúpula  
Tel: 91 423 37 11 - 619 212 722  
lescudero@planeta.es



## **CATÁN. El libro de enigmas y acertijos**

Autor: Richard Wolfrik Galland

Editorial: Libros Cúpula

Formato: 17 cm x 23,8 cm

224 páginas

Cartoné

PVP c/IVA: 15,95€

A la venta el 10 de febrero de 2021