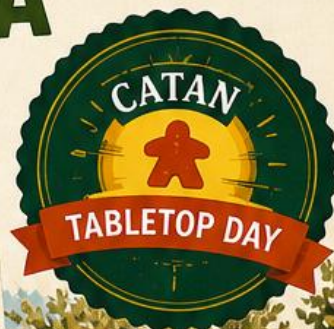


MARATÓN DE JUEGOS DE MESA

+ TORNEO OFICIAL DE

CATÁN



APRENDE A JUGAR
POR LA MAÑANA



PARTICIPA EN EL
TORNEO POR LA TARDE



TODO EL DÍA
ENTRADA LIBRE
SORTEOS PARA
PARTICIPANTES DEL TORNEO

30
MAYO



JUEGOS DESDE
LAS 10:00
HASTA LAS 22:00



TORNEO
A LAS 17:00

CATÁN
EL JUEGO



LA CENTRAL
COMENDADOR MESÍAS 38
ÚBEDA

INSCRIPCIONES DEL TORNEO EN ↙

DOBLEUNOUBEDA.COM

PATROCINA



COLABORAN



PIERALISI
CIENCIA E INNOVACION



ORGANIZA





TORNEO DE CATÁN

BASES DEL TORNEO DE CATÁN

Inscripciones: Por mail, enviando nombre de los participantes, edad, mail y teléfono de contacto a doble.uno.asociacion@gmail.com. Las inscripciones se anotarán por estricto orden de llegada al correo. En caso de que haya exceso de participantes, se comunicará a los interesados por si quieren acudir permaneciendo en lista de espera.

Coste: Gratuito.

Fecha: Sábado, 30 de Mayo 2026.

Hora: Comienzo a las 17:00h. CON PUNTUALIDAD.

Lugar: Centro Juvenil “La Central”. Calle Comendador Mesías 38 de Úbeda (Jaén).

Premios: El ganador será obsequiado con 1 juego por cortesía de Devir y el subcampeón con otro obsequio. Los participantes optarán a 2 sorteos, de 1 vale de 25€ a canjear en Papelería Elbo por juegos de mesa.

Los participantes tendrán un obsequio cortesía del Centro de Interpretación Olivar y Aceite de Úbeda.

El ganador obtendrá 1 plaza para el Torneo Nacional de Catán.

TORNEO DE CATÁN

Reglas específicas del torneo: Utilizaremos las bases generales publicadas en años pasados por DEVIR.

Por orden de llegada se entregará un número de participante a cada jugador. Dependiendo del número de jugadores se distribuirán de la manera más equitativa posible para jugar partidas de 4 jugadores, aunque podría darse el caso de partidas de 3 jugadores. En la medida de lo posible se evitará que jugadores que se conozcan o hayan venido juntos, jueguen en la misma mesa en esta fase.

Se jugarán 3 partidas de 60 minutos máximos de duración. Si alguna partida ha de terminarse antes de que un jugador gane, se jugará una última ronda en el momento de cumplirse el tiempo acabando en el último jugador. La agrupación de la primera partida será aleatoria.

El sistema de puntuación va acorde al puesto en el que ha quedado cada participante en cada partida:

- 1r puesto: 5 ptos / 2o puesto 3 ptos / 3r puesto 2 ptos / 4o puesto 1 pto

Las dos siguientes partidas en función de los puntos obtenidos, es decir, los 4 primeros jugadores con los mejores puntos, luego los siguientes y así sucesivamente. Si hay más de cuatro personas con los mismos puntos, se decidirá la mesa en la que se coloca cada jugador por sorteo.

De esas partidas saldrán 4 clasificados en base a los siguientes criterios:

Los primeros 4 jugadores con más puntos.



TORNEO DE CATÁN

En caso de haber más de 4 jugadores clasificados con el mismo número de puntos se desempatará en base al número de victorias obtenidas. Los jugadores con mayor número de puntos se clasificarán. Si persiste el empate, se realizará por la suma del porcentaje de puntos de victoria de cada partida.

Si aún así persiste algún empate, se decidirá la clasificación por sorteo.

Una vez obtenidos los 4 clasificados, jugarán una última partida cuyo ganador obtendrá 1 plaza para la final nacional.

Cualquier duda o reclamación sobre estas normas será atendida y decidida por un árbitro de la organización. En caso de duda o situaciones que entren en conflicto con las reglas, las decisiones del árbitro serán inapelables. La organización se reserva el derecho a modificar las normas bases del torneo en caso de necesidad.

TORNEO DE CATÁN

Aclaraciones de las Reglas del campeonato.

Algunas de las siguientes reglas son aclaraciones a situaciones que pueden ser confusas, otras son normas especiales de torneo que siempre tendrán prioridad si hay algún conflicto con las reglas normales.

- El turno de cada participante empieza cuando el anterior entregue los dados. Antes de tirar los dados es posible jugar una carta de desarrollo.
- Se puede realizar tantas acciones como de materias se disponga ej: construir un poblado y convertirlo en ciudad en un mismo turno. Siempre que no se tengan los cinco ya colocados en el tablero anteriormente.
- Adquirir una carta de desarrollo con 1 punto de victoria, que provoca la victoria, obliga a revelarse el momento de haberla comprado, levantando a la vez otras posibles cartas de punto de victoria adquiridas anteriormente. Esto solo es posible con una carta de punto de victoria, no con cualquier otro tipo de carta (aunque ésta también provoque el fin de la partida), y en este caso deberá esperar a su próximo turno.
- Se gana al alcanzar 10 o más puntos en el turno propio (para la clasificación se contabilizará como 10ptos aunque haya obtenido más). Si se obtienen 10 puntos pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de punto de victoria boca abajo se contabilizan al final de la partida.



TORNEO DE CATÁN

- Si no hay cartas de recurso de un tipo disponibles para todos los jugadores que las hayan obtenido en un turno, nadie recibe cartas de ese tipo.
- Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tablets, etc.) en el transcurso de las partidas. Durante la partida el público asistente no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.
- No se puede construir un camino al otro lado de un poblado o ciudad rival.
- Un jugador puede construir un poblado y convertirlo en ciudad en un mismo turno. Pero para hacer esto ha de disponer de algún poblado (no tener los cinco ya colocados en el tablero anteriormente).
- No hay diferencia entre la fase de comercio y de construcción.
- Un puerto puede ser usado desde el mismo momento que se construye.
- El “Ladrón” entra en juego desde el principio de la partida. Durante la partida, el ladrón puede volver al desierto (en la infrecuente circunstancia que eso interese al jugador que lo mueve).
- Los dados deben lanzarse sobre la mesa. Si uno de ellos se cae de la mesa, deberá ser relanzado sólo ese dado. Si algún dado queda apoyado sobre la mesa en algún objeto o componente, se debe retirar el objeto para hacer caer el dado hacia el lado que suponga menor recorrido.