



Dirección de Bibliotecas
Universidad de Concepción

Torneo Catan

Bibliotecas UdeC

Bases de participación

26 de Marzo / #CampusLosÁngeles

Biblioteca Campus

27 de Marzo / #CampusChillán

Biblioteca Campus

28 de Marzo / #CampusConcepción

Biblioteca Central





1. Objetivo:

El objetivo del torneo es fortalecer la comunidad lúdica dentro de la institución, inspirando el desarrollo de nuevos eventos y grupos mediante iniciativas estudiantiles. Se busca promover la diversión, la competencia y el establecimiento de un lugar de conexión entre los jugadores de Catán, fomentando el juego estratégico y la camaradería.

2. Formato del Torneo:

El torneo constará de tres rondas de eliminación y clasificación directa:

- Ronda de Eliminatorias: Participarán entre 20 y 24 jugadores. Los 2 jugadores con mayor puntaje de cada mesa avanzarán a la siguiente ronda. En caso de empate, se añadirá una mesa adicional en la siguiente ronda.
 - Ronda de Semifinales y Desempates: Competirán 8 a 12 jugadores que hayan superado la primera ronda. Avanzarán solo los 4 jugadores con mayor puntaje. En caso de necesidad, se añadirá una mesa adicional para evitar un número impar al finalizar las semifinales.
 - Final: El primer jugador en alcanzar 10 puntos, según las reglas de la versión original de Catán, será el ganador. Se otorgarán reconocimientos y premios al segundo, tercer y cuarto lugar. Solo se permitirá jugar con el juego base de Catán y su extensión de 5 jugadores.
- 

3. Fecha, Lugar :

El torneo será el evento inaugural que reunirá a las tres Campus de la institución: Chillán, Los Ángeles y Concepción, como parte del cierre de la bienvenida generación 2024. Las fechas del torneo serán el 26 (Campus Los Ángeles), 27 (Campus Chillán) y 28 de marzo (Campus Concepción), con horario de 10:00 a 16:45 hrs. El lugar específico del torneo se anunciará con anticipación a través de los canales oficiales de comunicación de las Bibliotecas UdeC.

4. Inscripciones:

Vía formulario único <https://forms.office.com/r/HX4X3qWZmP>

5. Premios por Campus:

- Primer Lugar: Juego de Catán original + Gift card en tienda de juegos.
- Segundo Lugar: Gift card en tienda de juegos.
- Tercer Lugar: Premio Sorpresa.



Torneo Institucional de Catán Universidad de Concepción año 2024

Durante los días 26, 27 y 28 de marzo del año 2024 se realizará el torneo de Catán perteneciente a la Universidad de Concepción. Este torneo será el primero a nivel interregional considerando las 3 sedes de la institución y sus respectivas ludotecas.

Créditos a “Devir CATAN” por las bases generales y sugerencias para los torneos internacionales.



Formato del torneo

- Todas las partidas se jugarán con el juego básico de CATAN (Se permiten ampliaciones (solo de 5 jugadores en caso de haber una asistencia dispar por parte de los participantes. No se permitirán expansiones u otras versiones del juego).
- El objetivo del torneo es fortalecer la comunidad lúdica dentro de la institución, así como inspirando al desarrollo de nuevos eventos y grupos mediante iniciativas del estudiantado con vistas a la diversión, la competencia y el desarrollo de un lugar de conexión entre los jugadores del estudiantado e invitados.
- El Torneo consiste de 3 etapas: **Eliminatorias > Semi-Finales y desempates > Finales**
- Todas las mesas juegan al mismo tiempo por etapas (Eliminatorias > Semi-Finales y desempates > Finales) y de eliminación directa. Los jugadores tendrán una mesa asignada al azar en estas rondas iniciales.
- Al terminar la última ronda Clasificatoria / Semi-Final, se establece una tabla de posiciones según los puntos mencionados más abajo, que

definirá los mejores jugadores.

- El torneo constara de 3 rondas de eliminación y clasificación directa. La primera ronda (Ronda de eliminatorias) consta de 20 a 24 jugadores, solo pasarán los 2 jugadores con mayor puntaje de cada mesa. Se añade, si llegase a haber un empate en ellas se añadirá una mesa más en la siguiente ronda mediante una ampliación de 5 jugadores. Ronda 2 (Ronda de semifinales y desempates) consta de los 8 a 12 jugadores que pudieron superar la ronda de eliminatorias, de estos solo pasan 4. Solo los jugadores de mayor puntaje. Si hubiere una situación en la que se añadiere una mesa y diere un nro impar al final de las semifinales se añadirá un puesto en ésta para dar paso a una final con 5 participantes. Etapa 3 (Final) El primer jugador en alcanzar 10 puntos según las reglas de la versión original de Catán, resulta ganador, los 2do, 3er y 4to lugar se llevarán su debido reconocimiento y respectivos premios. Solo se permitirá jugar con el juego base de Catan y su extensión de 5 jugadores.
- Al momento de inscribirse se le asignaran un n° de jugador, este se usará para determinar mediante selección aleatoria su mesa, posición y color, el cual será señalado y guardado en la base de datos de Excel previamente mostrada.

Explicación de las Fases

- Clasificatorios:
 1. Se juega 1 ronda de eliminatoria con sistema suizo.
 2. En el caso de 8 jugadores, se juega una Semi-Final de 2 mesas de 4 y luego una final con los mejores 2 jugadores de cada mesa.
 3. En caso de que exista un nro impar de participantes se verá la posibilidad de añadir una extensión de 5 jugadores.
- Semi-Finales
 1. Se jugará 1 partida por mesa en donde pasarán los mejores 4 jugadores para la Final.
 2. De cada una de las mesas se obtendrá 1 ganador (dando un total de 4 finalistas)
 3. En el caso de 8 Semi-Finalistas, los mejores 2 jugadores de cada mesa pasan a la Final.
 4. Ejemplo de distribución de las mesas y sus jugadores para 8 Semi-Finalistas:
 5. Se muestra un ejemplo de posición inicial y armado del tablero

MESA	JUGADORES
1	1, 3, 6, 8
2	2, 4, 5, 7

A Resumen del juego y montaje del tablero para principiantes

LOS COLONOS DE CATAN



¿Quieres saber ya cómo se juega a "Los colonos de Catan"?
Pues visita mi página web
www.profeasy.de
y mira cómo juegan
Marlene, Vicky
y Siegfried
Prof. Easy

Para comenzar a jugar, lee primero esta introducción, que te proporcionará rápidamente las nociones básicas del juego. Para que empezar a jugar te sea lo más fácil posible, utilizamos el premiado sistema de reglas de "Los colonos de Catan", que se compone de 3 partes: **A**, **B** y **C**.

- B** En el reverso encontrarás unas breves instrucciones de juego; léelas después de la introducción, y ya podrás empezar a jugar.
- C** Con el "Manual de los Colonos" podrás resolver tus dudas sobre las reglas; allí encontrarás ejemplos y reglas opcionales.

1 Delante de ti tienes la isla de Catan. Está dividida en 19 campos, rodeados por el mar. El objetivo es colonizar la isla.

2 En Catan hay un desierto y cinco tipos diferentes de campo. Cada uno de ellos produce una materia prima diferente:

- Bosque = madera (en las cartas, troncos)
- Pasto = lana (oveja)
- Sembrado = cereales (haz de espigas)
- Cerro = arcilla (ladrillos)
- Montaña = minería (minerales)
- (El desierto no produce nada)

3 Cada jugador comienza el juego con 2 poblados y 2 carreteras. Cada poblado vale 1 punto. El primero que consiga 10 puntos, gana el juego.

4 Para conseguir puntos hay que construir nuevas carreteras y fundar nuevos poblados; también habrá que transformar los poblados en ciudades. Cada ciudad vale 2 puntos. Pero para construir, hacen falta materias primas.

5 ¿Cómo se consiguen las materias primas? Muy fácil, en cada turno se decide qué campos van a producir beneficios, tirando dos dados. Por eso hay una ficha con un número encima de cada campo. Si, por ejemplo, sale un 3 en los dados, todos los campos marcados con un 3 producen beneficios (en la ilustración lo harían el bosque y el sembrado, que producirían, respectivamente, madera y cereales).

6 Los jugadores sólo pueden obtener beneficios de los campos que limitan con uno de sus poblados o ciudades. En nuestro ejemplo, el poblado rojo (A) limita con un sembrado, y el naranja (B) con un bosque. Por eso, si sale un 3 en los dados, el jugador rojo obtendrá cereales, y el naranja, madera.

7 Lo mejor es que un poblado (o una ciudad) limite con todos los campos posibles (máximo 3), para que así consigas diferentes materias primas según indiquen los dados. En nuestro ejemplo, el poblado C limita con 3 campos: bosque, montaña y cerro, mientras que el poblado D, que está en la costa, sólo puede conseguir productos de 2 campos (bosque y sembrado).

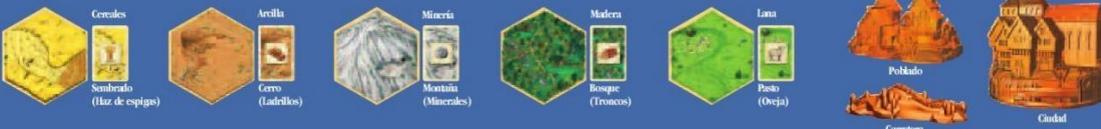
8 Ahora ya eres un buen colono que acumula productos. Pero como no tienes poblados en todas partes, no puedes conseguir algunas de las materias primas. Eso no te conviene, porque para seguir construyendo necesitas combinaciones concretas de materias primas.

9 Por este motivo, tienes que comerciar con los demás jugadores. Haz tu oferta o escucha las ofertas de los demás, y es posible que puedas conseguir las cartas que te faltan para construir un nuevo poblado.

10 Puedes construir un nuevo poblado en cualquier encrucijada que esté libre, siempre que uno de tus carreteras lleve hasta ella y que el poblado más próximo esté por lo menos a dos encrucijadas de distancia.

11 Pero piénsate bien dónde vas a construir tu poblado. Los números de las fichas tienen tamaños diferentes. Eso quiere decir que los números más grandes tienen más probabilidades de salir en los dados. Los números 6 y 8, que son los más grandes y de color rojo, son los que tienen más posibilidades de salir en los dados. Conclusión: cuantas más veces salga un número, más veces conseguirás materias primas del campo que tiene ese número.

Lee ahora la parte **B**, en el reverso.



6. Ejemplo de distribución de las mesas y sus jugadores para 16 Semi-Finalistas/Ejemplo tabla de Excel (Sistema base Jinx):

MESA	JUGADORES
1	1, 8, 9, 16
2	2, 7, 10, 15
3	3, 6, 11, 14
4	4, 5, 12, 13

1	Grupo 1	Pv	Grupo 2	Pv	Grupo 3	Pv	Grupo 4	Pv	Grupo 5	Pv	Grupo 6	Pv	Grupo 7	Pv	Grupo 8	Pv	Grupo 9	Pv	Grupo 10	Pv
Participante 1	20		21		3		4		5		23		37		38		33		40	
Participante 2	34		19		35		27		12		8		36		2		17		10	
Participante 3	28		24		11		9		7		30		14		15		29		26	
Participante 4	31		32		39		18		16		22		25		1		6		13	
2	Grupo 1	Pv	Grupo 2	Pv	Grupo 3	Pv	Grupo 4	Pv	Grupo 5	Pv	Grupo 6	Pv	Grupo 7	Pv	Grupo 8	Pv	Grupo 9	Pv	Grupo 10	Pv
Participante 1	28		39		20		17		29		1		33		23		30		5	
Participante 2	36		12		32		26		31		3		25		7		2		38	
Participante 3	35		10		9		19		22		37		27		21		34		16	
Participante 4	15		14		13		6		40		24		8		18		11		4	
3	Grupo 1	Pv	Grupo 2	Pv	Grupo 3	Pv	Grupo 4	Pv	Grupo 5	Pv	Grupo 6	Pv	Grupo 7	Pv	Grupo 8	Pv	Grupo 9	Pv	Grupo 10	Pv
Participante 1	14		33		5		40		39		19		38		28		11		10	
Participante 2	35		7		31		25		12		15		13		18		3		20	
Participante 3	2		27		30		24		9		16		22		6		36		29	
Participante 4	23		26		32		34		37		37		21		8		1		4	

- Finales

1. Se juega una única partida.
2. De los 4 finalistas se define el ganador #1 - #2 - #3.

Puntos

- El sistema de puntuación para los eliminatorios es directo, solo se toman los 2 puntajes más altos de cada mesa. va acorde al puesto en el que ha quedado cada jugador en cada partida:

1° puesto de mesa	10 puntos
2° puesto de mesa	9-8-7 puntos

- En caso de empate por puntos según las posiciones en cada ronda, se tendrá en cuenta la suma total de puntos de victoria en cada partida.

- Se guardarán los puntajes en una planilla Excel para el registro de victorias y puntos de victoria para todos los jugadores.

Reglas adicionales

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

- El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador le entrega los dados. Antes de tirar los dados es posible jugar una carta de desarrollo.
- En cualquier partida se puede imponer un límite de tiempo a la duración del turno de cada jugador. **En caso de necesidad**, este tiempo máximo por turno será de 2 minutos, así también será fiscalizado por los monitores previamente señalados al inicio del torneo. Las partidas finalizarán normalmente cuando un jugador alcance los 10 puntos de victoria en su turno.
- Se pueden realizar tantas acciones como de materiales 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 en el momento de haberla comprado, mostrando a la vez otras posibles cartas de puntos de victoria adquiridas anteriormente. Esto solo es posible con una carta de PV, no con cualquier otro tipo de carta (aunque esta también provocase el fin de la partida), para lo cual deberá esperar a su próximo turno.
- Se gana al alcanzar 10 o más puntos de victoria en el turno propio. Si se obtienen 10 PV pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de PV se contabilizan al final de la partida.
- Si no hay suficientes cartas de recurso de un tipo disponibles para todos los jugadores que las hayan obtenido en un turno, nadie recibe cartas de ese tipo.
- Durante la partida, el público no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de esta.
- Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tablets, etc.) en el transcurso de las partidas.
- En caso de que los jugadores tengan alguna duda, el organizador o un árbitro designado por él darán una solución siguiendo el reglamento oficial y estas reglas. Esta es la última palabra ante posibles malentendidos o interpretaciones confusas, siempre que no haya un claro intento de beneficiar a otro participante.

Premios

Los premios del torneo por sede serán los siguientes:

- 1 Juego Catán Original + Gift card de 15 mil CLP planeta Loz
- Gift card de planeta Loz
- Premios sorpresa por campus.

Premios Adicionales:

Reconocimiento.