

Este juego es una versión simplificada del Catán, el objetivo de este juego es concientizar a los grupos acerca del uso y gestión eficiente de recursos naturales, donde cada acción que se realice a través de cada turno conlleva a beneficios o consecuencias según la estrategia elegida por cada uno de los grupos.

Las actividades que se llevarán a cabo se estructuran de la siguiente manera:

Primero se conformarán 13 grupos de 5 integrantes, de los cuales escogeremos 6 para que jueguen con el tablero con el factor contaminación y el resto jugarán con el tablero sin considerar la contaminación por los recursos. Una vez determinado los grupos, se separarán por salas en donde se tendrá una fila de mesas para cada grupo. El juego se proyectará en grande junto con el tablero y un temporizador para cada turno.

Juego de mesa **catan't**

Instrucciones

1. Costos de Construcción:
 - Casa: 2 Maderas, 2 Cementos y 1 Agua. (punto)
 - Supercasa: 2 Petróleo, 1 Madera, 1 Cemento y 2 Aguas. (estrella)
 - Carretera: 2 Petróleo y 1 Cementos.
 - Reciclar: 1 Madera, 1 Petróleo, 1 Cemento y 1 Agua.
2. Contaminación:
 - Carretera: 1%
 - Casa: 3%
 - Casa mejorada: 5%
 - Limpiar: -10%
 - Niveles de contaminación:
 - 0% a 33% se entregan 2 de cada material.
 - 34% a 66% se entregan 1 de cada material.
 - 67% a 100% se entregan 0 de cada material.
3. Turnos:
 - Tienen un límite de 3 minutos para decidir qué hacer con sus recursos
 - En el caso de que no se tome una decisión dentro de este plazo, el grupo pierde su turno.
4. Construcciones:
 - Casas: en los vértices de los hexágonos.
 - Carreteras: en las aristas de los hexágonos.
5. Bonificación:
 - Casas: 1 de cada recurso por el que esté rodeado.
 - Casas Mejoradas: 2 de cada recurso por el que esté rodeado.
6. Reglas:
 - Cada grupo inicia el juego con una cantidad de recursos dada, la cual depende del sector en donde estén ubicados (el orden por el cual se

determinarán estas posiciones se decidirá por medio del azar al iniciar el juego).

- Con estos recursos pueden ir construyendo carreteras o casas. Las casas deben tener mínimo 2 aristas de separación y estar conectadas por carreteras. Gana el juego el grupo que tenga la mayor cantidad de puntos (cada casa entrega 1 punto y cada casa mejorada 2).
- Durante el transcurso del juego se irán entregando recursos a los grupos para que puedan decidir qué hacer con estos, estos se entregarán cada
- Tienen un máximo de 25 materiales en total por grupo, es decir, si al momento de la entrega de recursos ya poseen esta cantidad, no se le proveerán más.

7. Intercambio:

- Por medio del representante de grupo se puede ofrecer intercambiar ciertos recursos con otros grupos, esto dentro del límite de 3 minutos por turno señalados anteriormente.