



UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DOCENTE

UMU

CATAN

COMPONENTES:



3- 4 P.



90 MIN.



[VER VÍDEO](#)

¿CÓMO SE JUEGA?

LOS JUGADORES RECOGEN RECURSOS DE LOS DIFERENTES HEXÁGONOS DE TERRENO DEL TABLERO. LOS CUALES USARÁN PARA CONSTRUIR MÁS ESTRUCTURAS Y PODER RECOGER MÁS RECURSOS. ALGUNOS DE LOS EDIFICIOS DAN AL JUGADOR PROPIETARIO PUNTOS DE VICTORIA. AQUEL JUGADOR QUE SEA EL PRIMERO EN ALCANZAR 10 PV SERÁ EL GANADOR DE LA PARTIDA.

ÁREA DE CONOCIMIENTO RELACIONADA CON EL JUEGO

EL CATÁN ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA QUE PUEDE SER UTILIZADO EN DIVERSAS RAMAS:

- ECONOMÍA Y EMPRESA: YA QUE INVOLUCRA DECISIONES ECONÓMICAS Y COMERCIALES;
- INGENIERÍA Y MATEMÁTICAS: DADO QUE IMPLICA LA CONSTRUCCIÓN DE CARRETERAS Y UNA GESTIÓN EFICIENTE DE LOS RECURSOS;
- CIENCIAS SOCIALES: PUESTO QUE FOMENTA LA INTERACCIÓN SOCIAL Y NEGOCIACIÓN ENTRE JUGADORES

CARTAS

1. CARTAS DE MATERIAS PRIMAS:

- 19 MADERA
- 19 MINERAL
- 19 ARCILLA
- 19 CEREAL
- 19 LANA

2. CARTAS DE DESARROLLO

- 14 CABALLERO
- 6 PROGRESO
- 5 PUNTOS VICTORIA

3. HEXÁGONOS DE TERRENO:

- 5 BOSQUES
- 5 PASTOS
- 6 SEMBRADOS
- 5 CERROS
- 7 MONTAÑAS
- 3 DESIERTOS
- 6 PIEZAS DE MARCO CON 9 PUERTOS

4. CARTAS

- GRAN PUENTE
- GRAN MURALLA
- CATEDRAL
- GRAN TEATRO
- COLOSO

FICHAS NUMERADAS

- 2: DE DOS
- 3: DE TRES
- 3: DE CUATRO
- 3: DE CINCO
- 3: DE SEIS
- 3: DE OCHO
- 3: DE DIEZ
- 3: DE ONCE
- 3: DE DOCE

102 FIGURAS DE JUEGO (EN CUATRO COLORES)

- 16 CIUDADES
- 20 POBLADOS
- 66 CARRETERAS

OTROS:

- 4 CAJAS PARA FIGURAS
- 2 DADOS
- 1 FIGURA DE LADRÓN
- 1 RELOJ ARENA
- 2 PORTACARTAS
- 4 TABLAS DE PESCADO
- 2 TARJETAS ESPECIALES
- 4 TABLAS DE COSTE DE CONSTRUCCIÓN