

💡 KYLE MORRISON & VINÍCIUS A. MIRANDA
🖋️ DANNILO A. CERQUEIRA



CATCH CANAAN

RULES
REGLAS
REGRAS
RÈGLES

"So Joshua took the entire land, just as the Lord had directed Moses, and he gave it as an inheritance to Israel according to their tribal divisions. Then the land had rest from war." **Josué 11:23 NVI**



Objective

Collect nine cards of the same tribe to conquer the inheritance of the land (acres) assigned to that tribe in each round. **The first player to accumulate one million acres wins the game.** The duration of the game can be adjusted with a time limit or a predefined acreage goal.

How to Play

Setup: Use a set of tribes corresponding to the number of players, adding the extra cards "The Calf" and "The Ark".

For example, with 6 players, use 6 sets of tribes. With 12 players, use all 12 sets of tribes.



Depending on the number of players, include "Levi" wild cards, which can represent any tribe card:

- 1 for 3-6 players
- 2 for 7-9 players
- 3 for 10-12 players



Card Distribution: A different player acts as the dealer each round. Shuffle and distribute the cards face down, ensuring each player receives the same number of cards, though some may receive an extra card depen-

ding on the total number of cards. After distribution, the dealer announces the start of trading.



Examples of distribution:

- ▶ **With 3 players:** Use 3 tribes, corresponding to 27 cards (9 cards from each of the three chosen tribes), plus the extra cards ("The Calf", "The Ark", 1 "Levi"), totaling 30 cards. Distribute 10 cards to each player.
- ▶ **With 7 players:** Use 7 tribes, resulting in 63 cards (9 cards from each of the seven chosen tribes), plus the extra cards ("The Calf", "The Ark", 2 "Levi"), totaling 67 cards. In this case, some players will receive an extra card.

Choosing the Tribe: Each player secretly decides which tribe they wish to collect. This choice can change at any point during the game. Cards must be traded in complete sets of the same tribe and always kept face down during exchanges.

Trading Process: Hold the cards of the tribe you wish to trade, face down, and announce the number of cards for trade (e.g., "two" for two cards). Other players who want to trade the same number of cards must respond and complete the trade with you. If no one wants to trade the announced number of cards, you may change your strategy and announce a different number, such as "one," "two," or "three," depending on how many cards you are willing to trade at that moment.

The special cards: "The Calf", "The Ark", and "Levi" can be included in any negotiation. These cards serve as wild cards or can substitute for missing members of the desired tribe, offering greater flexibility in trades. For example, if you decide to trade using special cards, you could announce "five" while holding four cards of a tribe and one "Levi" card. If another player agrees and says "five," the trade is conducted.



Completion of Collection: When a player completes a set of one tribe, they must announce the name of the collected tribe. Trading ceases immediately, and the player receives the acres corresponding to the collected tribe. For example, completing the nine cards of Naphtali grants 90,000 acres.



Penalties and Bonuses:

- **The Calf:** If you possess the card “The Calf” at the end of the round, you lose 50.000 acres.
- **The Ark:** Possessing “The Ark” card also results in a loss of 50.000 acres unless you are the winner of the round, in which case you are awarded a bonus of 100.000 acres.

If you complete a tribe with nine cards and also possess “The Ark”, you may choose to double the acres received from that tribe instead of receiving the standard bonus. For example, collecting all cards of Gad (120,000 acres) plus having “The Ark” allows you to choose between adding 100,000 acres to the total (220,000 acres) or doubling the tribe's acres (240,000 acres).



«Conquistó, pues, Josué toda la tierra, conforme a todo lo que Jehová había dicho a Moisés, y la entregó a los israelitas como herencia conforme a su distribución por tribus. Y la tierra descansó de la guerra.» Josué 11: 23 RVR1995



Objetivo

Reunir las nueve cartas de la misma tribu en cada ronda para conquistar la herencia de la tierra (hectáreas) asignada a esa tribu. El primer jugador en acumular un millón de hectáreas gana el juego. La duración del juego puede ajustarse a un límite de tiempo, un número de manos o un número alternativo de hectáreas.

Cómo jugar

Preparación: Utiliza tantas tribus como jugador participen, añadiendo también las cartas especiales de «el Becerro» y «el Arca».

Por ejemplo, con 6 jugadores, usa 6 tribus. Con 12 jugadores, usa las 12 tribus.



Dependiendo del número de jugadores, incluye también las cartas especiales «Leví» indicadas, que pueden representar cualquier carta de tribu:

- 1 para 3-6 jugadores
- 2 para 7-9 jugadores
- 3 para 10-12 jugadores

Distribución de cartas: Un jugador diferente distribuye las cartas en cada ronda. Baraja y distribuye todas las cartas boca abajo, asegurándote de que cada

jugador reciba la misma cantidad de cartas, aunque algunos pueden recibir una carta extra dependiendo del número total de cartas. Después de distribuir, se anuncia el inicio de las negociaciones.



Ejemplos de distribución

- ▶ **Con 3 jugadores:** Usad 3 tribus, lo que corresponde a 27 cartas (9 cartas de cada una de las tres tribus elegidas), más las cartas extras («el Becerro», «el Arca», 1 «Levi»), con un total de 30 cartas. Se reparten 10 cartas para cada jugador.
- ▶ **Con 7 jugadores:** Usad 7 tribus, resultando en 63 cartas (9 cartas de cada una de las siete tribus elegidas), más las cartas extras («el Becerro», «el Arca», 2 «Levi»), con un total de 67 cartas. En este caso, algunos jugadores recibirán una carta más que otros.

Elección de la tribu: Cada jugador decide, en secreto, qué tribu desea reunir. Esta elección puede cambiar en cualquier momento durante el juego. Se deben negociar las cartas en conjuntos completos de la misma tribu y siempre mantenerse boca abajo durante los intercambios.

Proceso de intercambio: Sostén las cartas de la tribu que deseas intercambiar, boca abajo, y anuncia el número de cartas para intercambio (ej.: «dos» para dos cartas). Otros jugadores que deseen intercambiar la misma cantidad de cartas deben responder y completar el intercambio contigo. Si nadie quiere intercambiar la cantidad anunciada de cartas, puedes cambiar tu estrategia y anunciar un número diferente, como «uno», «dos» o «tres», dependiendo de cuántas cartas estés dispuesto a intercambiar en ese momento.

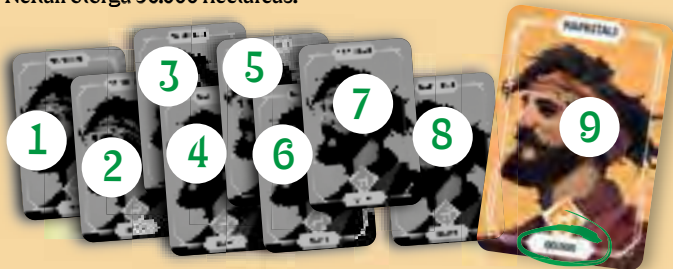
Las cartas especiales: «el Becerro», «el Arca» y «Levi» pueden incluirse en cualquier negociación. Estas cartas sirven como comodines o que pueden añadirse a cualquier tribu en un intercambio, dando mayor flexibilidad. Por ejemplo, si decides negociar usando cartas especiales, podrías anunciar «cinco» al



sostener cuatro cartas de una tribu y una carta «Levi». Si otro jugador está de acuerdo y dice «cinco», se realiza el intercambio.



Finalización de la mano: Cuando un jugador reúne las nueve cartas de una tribu, debe anunciar el nombre de la tribu que ha reunido. Las negociaciones cesan inmediatamente, y el jugador recibe las hectáreas correspondientes a esa tribu. Por ejemplo, completar las nueve cartas de Neftalí otorga 90.000 hectáreas.



Penalizaciones y bonus

- **El Becerro:** Si al final de la ronda posees la carta del «Becerro», perderás 50.000 hectáreas.
- **El Arca:** Poseer la carta del «arca» también resulta en una pérdida de 50.000 hectáreas, a menos que seas el ganador de la ronda, en cuyo caso puedes elegir entre duplicar las hectáreas de la tribu o recibir un bono de 100.000 hectáreas.

Por ejemplo, reunir todas las cartas de Gad (120.000 hectáreas) más «el arca» te permite elegir entre agregar 100.000 hectáreas al total (220.000 hectáreas) o duplicar las hectáreas de la tribu (240.000 hectáreas).



"Foi assim que Josué conquistou toda a terra, conforme o Senhor tinha dito a Moisés, e deu-a por herança a Israel, repartindo-a entre as suas tribos" (Josué 11:23, NVI).



Objetivo

Coletar nove cartas da mesma tribo para conquistar a herança da terra (hectares) atribuída a essa tribo em cada rodada. **O primeiro jogador a acumular um milhão de hectares vence o jogo.** A duração do jogo pode ser ajustada com um limite de tempo ou meta de hectares pré-definidos.

Como jogar

Preparação: Utilize um conjunto de tribos correspondentes ao número de jogadores, adicionando as cartas extras "O Bezerra" e "A Arca".

Por exemplo, com 6 jogadores, use 6 conjuntos de tribos. Com 12 jogadores, use todos os 12 conjuntos de tribos.



Dependendo do número de jogadores, inclua cartas coringa "Levi", que podem representar qualquer carta de tribo:

- 1 para 3-6 jogadores
- 2 para 7-9 jogadores
- 3 para 10-12 jogadores

Distribuição de Cartas: Um jogador diferente atua como distribuidor em cada rodada. Embaralhe e distribua as cartas viradas para baixo, garantindo que cada jogador receba um número igual de cartas (embo-

ra alguns possam receber uma carta extra dependendo do número total de cartas).

Após a distribuição, o distribuidor anuncia o início das negociações.



Exemplos de distribuição

- ▶ **Com 3 jogadores:** Use 3 tribos, o que corresponde a 27 cartas (9 cartas de cada uma das três tribos escolhidas), mais as cartas extras (“O Bezerrro”, “A Arca”, 1 “Levi”), totalizando 30 cartas. Distribua 10 cartas para cada jogador.
- ▶ **Com 7 jogadores:** Use 7 tribos, resultando em 63 cartas (9 cartas de cada uma das sete tribos escolhidas), mais as cartas extras (“O Bezerrro”, “A Arca”, 2 “Levi”), totalizando 67 cartas. Nesse caso, a distribuição pode resultar em alguns jogadores recebendo uma carta a mais do que outros.

Escolha da Tribo: Cada jogador decide, em segredo, qual tribo deseja coletar. Esta escolha pode mudar a qualquer momento durante o jogo. As cartas devem ser negociadas em conjuntos completos da mesma tribo e sempre mantidas viradas para baixo durante as trocas.

Processo de Troca: Segure as cartas da tribo que deseja trocar, viradas para baixo, e anuncie o número de cartas para troca (ex.: “dois” para duas cartas). Outros jogadores que desejam trocar o mesmo número de cartas devem responder e completar a troca com você. Caso ninguém queira trocar o número anunciado de cartas, você pode alterar sua estratégia e anunciar um número diferente, como “um”, “dois” ou “três”, dependendo de quantas cartas está disposto a trocar naquele momento.

As cartas especiais: “O Bezerrro”, “A Arca” e “Levi” podem ser incluídas em qualquer negociação. Essas cartas servem como coringas ou podem substituir membros ausentes da tribo desejada, oferecendo maior flexibilidade nas trocas. Por exemplo, se você decidir negociar usando cartas especiais, poderia anunciar “cinco” ao segurar quatro cartas de uma tribo e uma carta “Levi”.



Se outro jogador concordar e disser “cinco”, as trocas são realizadas.



Finalização da Coleta: Quando um jogador completa um conjunto de uma tribo, ele deve anunciar o nome da tribo coletada. As negociações cessam imediatamente, e o jogador recebe os hectares correspondentes à tribo coletada. Por exemplo, completar as nove cartas de Naftali concede 90.000 hectares.



Penalidades e Bônus

- ▶ **O Bezerro:** Se ao final da rodada você possuir a carta “O Bezerro”, perderá 50.000 hectares.
- ▶ **A Arca:** Possuir a carta “A Arca” também resulta em uma perda de 50.000 hectares, a menos que você seja o vencedor da rodada, nesse caso será premiado com um bônus de 100.000 hectares.

Se você completar uma tribo com nove cartas e também possuir “A Arca”, pode optar por dobrar os hectares recebidos daquela tribo em vez de receber o bônus padrão. Por exemplo, coletar todas as cartas de Gade (120.000 hectares) mais a Arca permite que você escolha entre adicionar 100.000 hectares ao total (220.000 hectares) ou dobrar os hectares da tribo para 240.000 hectares.



« Josué prit tout le pays, comme le Seigneur l'avait ordonné à Moïse, et il le donna en héritage à Israël, selon la répartition des tribus. Le pays se reposa de la guerre » **Josué 11 : 23**



Objectif

Rassemblez neuf cartes de la même tribu pour conquérir l'héritage des terres (acres) attribuées à cette tribu à chaque tour. **Le premier joueur à accumuler un million d'acres gagne la partie.** La durée du jeu peut être ajustée en fonction d'une limite de temps ou d'un objectif de superficie prédéfini.

Comment jouer

Mise en place : Utilisez un jeu de tribus correspondant au nombre de joueurs, en ajoutant les cartes supplémentaires « Le Veau » et « L'Arche ».

Par exemple, avec 6 joueurs, utilisez 6 séries de tribus. Avec 12 joueurs, utilisez les 12 séries de tribus.



En fonction du nombre de joueurs, ajoutez des jokers « Lévi », qui peut représenter n'importe quelle carte de tribu :

1 pour 3-6 joueurs

2 pour 7-9 joueurs

3 pour 10-12 joueurs.



Distribution des cartes : Un joueur différent joue le rôle de donneur à chaque tour. Il mélange et distribue les cartes face cachées, en veillant à ce que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes, bien que

certains puissent recevoir une carte supplémentaire en fonction du nombre total de cartes. Après la distribution, le donneur annonce le début des échanges.



Exemples de distribution

- **A 3 joueurs :** Utilisez 3 tribus, correspondant à 27 cartes (9 cartes de chacune des trois tribus choisies), plus les cartes supplémentaires (« le veau », « l'arche », 1 « Lévi »), soit un total de 30 cartes. Distribuez 10 cartes à chaque joueur.
- **Avec 7 joueurs :** Utilisez 7 tribus, ce qui donne 63 cartes (9 cartes de chacune des sept tribus choisies), plus les cartes supplémentaires (« le veau », « l'arche », 2 « Lévi »), soit un total de 67 cartes. Dans ce cas, certains joueurs recevront une carte supplémentaire.

Choix de la tribu : Chaque joueur décide secrètement de la tribu qu'il souhaite rassembler. Ce choix peut être modifié à tout moment de la partie. Les cartes doivent être échangées par séries complètes de la même tribu et toujours face cachée lors des échanges.

Processus d'échange : Tenez les cartes de la tribu que vous souhaitez échanger, face cachée, et annoncez le nombre de cartes à échanger (par exemple, « deux » pour deux cartes). Les autres joueurs qui souhaitent échanger le même nombre de cartes doivent répondre et compléter l'échange avec vous. Si personne ne veut échanger le nombre de cartes annoncé, vous pouvez changer de stratégie et annoncer un autre nombre, par exemple « un », « deux » ou « trois », selon le nombre de cartes que vous êtes prêt à échanger à ce moment-là.

Les cartes spéciales : «le veau», «l'arche» et «Lévi» peuvent être incluses dans toute négociation. Ces cartes servent de joker ou peuvent remplacer des membres manquants de la tribu souhaitée, offrant ainsi une plus grande flexibilité dans les échanges. Par exemple, si vous décidez d'effectuer un échange en utilisant des cartes spéciales, vous pouvez annoncer « cinq » en tenant quatre cartes d'une tribu et



une carte « Lévi ». Si un autre joueur est d'accord et dit « cinq », l'échange est effectué.



Achèvement de la collection : Lorsqu'un joueur complète une collection d'une tribu, il doit annoncer le nom de la tribu collectée. Les échanges cessent immédiatement et le joueur reçoit les acres correspondant à la tribu collectée. Par exemple, compléter les neuf cartes de Nephtali donne 90 000 acres.



Pénalités et primes

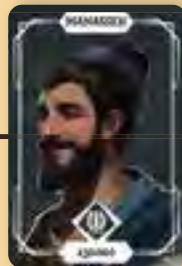
- **Le veau :** Si vous possédez la carte « Le Veau » à la fin du tour, vous perdez 50 000 acres.
- **L'Arche :** La possession de la carte « Arche » entraîne également une perte de 50 000 acres, sauf si vous êtes le vainqueur de la manche, auquel cas vous bénéficiez d'un bonus de 100 000 acres.

Si vous complétez une tribu avec neuf cartes et que vous possédez également « l'Arche », vous pouvez choisir de doubler les acres reçus de cette tribu au lieu de recevoir le bonus standard. Par exemple, si vous complétez toutes les cartes de Gad (120 000 acres) et que vous possédez « l'Arche », vous pouvez choisir entre ajouter 100 000 acres au total (220 000 acres) ou doubler les acres de la tribu (240 000 acres).



Card Glossary / Glosario de Cartas / Glossár

9 CARDS/CARTAS/CARTES



These names are transliterations of the original Hebrew names into English. / Esses nomes são transliterações dos nomes originais em hebraico para o inglês. /

ario de Cartas / Glossaire des Cartes



3 CARDS/CARTAS/CARTES



EN



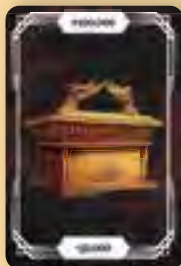
1 CARD/CARTA/CARTE



ES



1 CARD/CARTA/CARTE



PT



FR

os nombres son transliteraciones de los nombres originales en hebreo al inglés. /
Ces appellations sont des translittérations des noms originaux hébreux en anglais.

Credits / Créditos / Crédits

Game Design / Diseño del juego / Criação do jogo / Conception du jeu

Kyle Morrison & Vinícius A. Miranda

Art Direction and Illustration / Dirección de Arte e Ilustración / Direção de

Arte e Ilustração / Direction Artistique et Illustration

Dannilo A. Cerqueira

Playtesting / Pruebas del Juego / Testes de Jogo / Tests de Jeu

Save Point

Production and Development / Producción y Desarrollo / Produção e

Desenvolvimento / Production et Développement

NLG - Never Lose Grace

Editor / Editeur

Natalia Jonas

CEO / PDG

Mario Martinelli

CFO / Directeur financier

Sergio Mato Rhiner

Production coordination/ Coordinación de producción / Coordenação de

Produção / Directeur de production

Rickson Nobre

Collection / Colección / Coleção Safeliz Games

Components / Componentes / Matériel de Jeu

► 113 cards / cartas / cartes

► Game manual / Manual del juego / Manual do jogo / Manuel du jeu



Copyright © Editorial Safeliz. All rights reserved. Reproduction of this product in whole or in part is prohibited without written permission. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización por escrito. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial deste produto sem autorização por escrito. Tous les droits sont réservés. La reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans autorisation écrite.