

CATAN

IL GIOCO



ALMANACCO

INDICE

Istruzioni “Play it smart”	2-4
Chiarimenti sulle regole ed esempi	11-17
I giochi di CATAN	12-21
Componenti	22-23
Riconoscimenti	24

Play it smart CATAN



Per giocare a “CATAN – Il Gioco” con l’app “Play it smart”, scaricate l’app gratuita “CATAN – Play it smart” e installatela sul vostro dispositivo. Per fare più in fretta, vi consigliamo di usare i seguenti QR-Code:



App Store



Google Play



NOTA: Nessuna app qui presentata è disponibile, al momento di questa pubblicazione, in lingua italiana.

Non conoscete le regole di “CATAN – Il Gioco”?

Allora dovete leggere il regolamento o imparare il gioco con l’aiuto del “CATAN Game Assistant”. Si tratta di una app a sé stante disponibile per il download (vedi QR-Code nel regolamento). Giocate prima il gioco normalmente, senza l’app “Play it smart”. Dopo aver giocato qualche partita e preso confidenza con il gioco, potrete affrontare i Briganti di CATAN.

Conoscete già le regole di “CATAN – Il Gioco”?

Allora potete subito integrare nel gioco l’app “Play it smart”. Tutte le informazioni per giocare con “Play it Smart” sono disponibili su queste pagine. Non è necessario rileggere tutto il regolamento.

IMPORTANTE: “Play it smart” è solo un’opzione che potete aggiungere all’esperienza di gioco. Ovviamente potete giocare anche a “CATAN” senza l’app “Play it smart”, utilizzando un regolamento conosciuto e consolidato fin dal 1995!

Preparazione

Costruite la mappa da gioco secondo le solite regole. Piazzate come di consueto le Colonie e le Strade previste dalla Fase di fondazione (o utilizzate il piazzamento standard).

Il gioco da tavolo resta uguale. Tutte le regole e le operazioni da eseguire rimangono invariate. Le modifiche vengono gestite interamente dall’app.

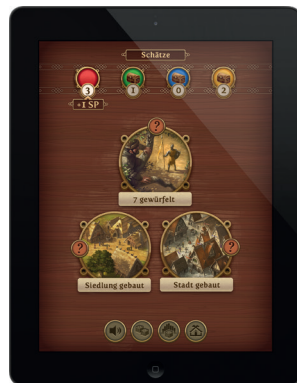
Prima di cominciare la partita, avviate l’app. Scegliete il numero dei partecipanti e i colori a essi assegnati. Potete anche decidere se l’app gestisce il dado. Dopodiché, mettete il tablet o lo smartphone sul tavolo, vicino alla mappa da gioco, e lasciatelo acceso.

Svolgimento

Una volta conclusa la Fase di fondazione, la partita può cominciare. Il Primo Giocatore lancia entrambi i dadi per la prima produzione di Materie prime. In alternativa, se preferite, potete usare la funzione dadi dell’app. Il gioco con “Play it smart” segue fondamentalmente le stesse regole del gioco normale. In più, attivate l’app per generare un evento quando succedono le seguenti cose:

- + Sette ai dadi
- + Colonia costruita
- + Città costruita

Dopo che è stata piazzata una nuova Colonia/Città o quando un giocatore che ha più di 7 Materie prime ne deve scartare la metà, toccate il pulsante corrispondente dell’app. In questo caso, se l’app gestisce i dadi, il pulsante si attiverà automaticamente.



Gli eventi generati dall'app sono di vario tipo: alcuni richiedono una decisione da parte vostra, altri reagiscono alla situazione della partita in corso. Le eventuali conseguenze positive o negative dipendono parzialmente da voi. Alcuni eventi sono parte di una caccia al tesoro e vi conducono sulla pista di ricchezze nascoste su CATAN, per ottenere il titolo di "Migliore cercatore di tesori" e il relativo Punto Vittoria.



In questo momento il giocatore rosso è il "Miglior cercatore di tesori", perciò dispone di un Punto Vittoria aggiuntivo.

Seguite semplicemente le istruzioni dell'app. In certi casi dovrete fornire ulteriori informazioni, ad esempio, se siete il giocatore in testa, oppure dovrete toccare l'icona del tesoro del vostro colore o di un altro giocatore. Nel caso un evento vi richieda di consegnare Materie prime o tesori che non possedete, date quanto più potete: una fortuna per voi.

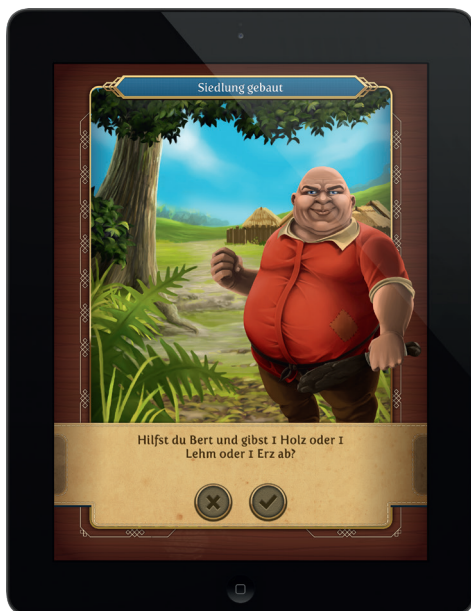
Nota sul commercio durante un evento:

Alcuni eventi vi richiedono di consegnare delle Materie prime. Quando non possedete la Materia prima richiesta, non potete ottenerla con uno scambio secondo le regole del gioco base, poiché la Fase di commercio viene prima della Fase di costruzione. I Briganti non agiscono mai durante la Fase di commercio, solo prima o dopo.

Se giocate con la regola opzionale (consigliata) che ignora la divisione tra commercio e costruzione (vedi "Commerciare e Costruire" sull'almanacco), potete anche ottenere la Materia prima richiesta tramite il commercio interno o marittimo durante l'evento in corso. In tal caso, valgono le normali regole del gioco. Concretamente, ciò significa che potete commerciare durante un evento attivato dalla costruzione di una Colonia/Città, ma non durante un evento attivato da "Sette ai Dadi", quando il commercio non è comunque permesso..



Il giocatore ha costruito una Colonia. Tocca l'icona "Colonia costruita" e attiva un evento. Uno dei Briganti gli fa una proposta.



Il giocatore deve decidere se vuole aiutare Bert o meno... Ciò che succederà dopo dipende dalla sua decisione. Come andrà a finire?

Play it smart CATAN



Fine della partita

La partita con “Play it smart” finisce come di consueto, quando il giocatore di turno raggiunge i 10 Punti Vittoria.

“Play it smart” con le espansioni

Potete usare l’app “Play it smart” senza problemi con tutte le espansioni di CATAN:

Nella 4ª espansione “Esploratori e Corsari” non ci sono Città, giacché al loro posto vengono costruiti Scali. Quando un giocatore costruisce uno Scalo, tocca il pulsante “Città costruita”.

Vi auguriamo buon divertimento con i simpatici Briganti di CATAN!

Riconoscimenti dell’app “Play it smart”

Licenza: Catan GmbH © 2013, catan.de
Autori: Klaus e Benjamin Teuber
Illustrazioni: Annette Nora Kara
Design: Michaela Kienle, Fine Tuning

Copyright © 2022 CATAN GmbH: CATAN, il sole di CATAN e il marchio “CATAN Sun” sono marchi registrati di CATAN GmbH (catan.com).

Direzione del software: United Soft Media Verlag GmbH
Sviluppo del software: Exozet Games GmbH
Filmati: Neue Westpark Studios GmbH

© 2013, 2022 Kosmos Verlag
Pflzerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
catan@kosmos.de, kosmos.de

Tutti i diritti riservati. MADE IN GERMANY

Apple, il logo Apple, iPad, iPhone e iPad touch sono marchi di Apple Inc. registrati negli USA e in altri Paesi. App Store è un marchio di Apple Inc. Android e Google Play sono marchi registrati di Google Inc.

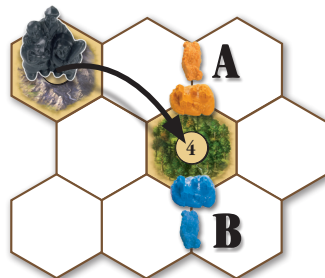


Spiegazione dettagliata delle regole ed esempi tratti da “Catan - Il gioco”

Briganti
Carte Cavaliere
Carte Edificio
Carte Progresso
Carte Sviluppo
Città
Colonia
Commerciare
Commerciare e costruire senza separazione
Commercio interno
Commercio marittimo
Consigli tattici
Costa
Costruire
Creazione casuale dell'isola
Deserto
Fine della partita
Gettoni numerati
Incrocio
Porto
Preparazione per esperti
Punti Vittoria
Sentiero
Sette ai dadi
Strada
Via commerciale più lunga

B Briganti

All'inizio della partita i Briganti si trovano nel Deserto (→). Questi si spostano solo se un giocatore ottiene 7 ai dadi (→) oppure se un giocatore utilizza una carta Cavaliere (→). Quando i Briganti si trovano su un Terreno, ne annullano la produzione. I giocatori che hanno Colonie o Città adiacenti a questo Terreno non ricevono più Materie prime da esso.



Esempio: È il turno di Giancarlo, egli ha ottenuto 7 ai dadi. Deve spostare i Briganti che si trovano su una Montagna. Giancarlo li sposta sul Gettone numerato “4” della Foresta. Se durante i prossimi turni dovesse uscire un “4” ai dadi, i proprietari delle Colonie A e B non riceveranno alcun Legno, almeno fino a quando i Briganti non saranno spostati grazie ad un Sette ai dadi o a un Cavaliere.

C Carte Cavaliere

Le carte Cavaliere fanno parte delle carte Sviluppo. Se un giocatore utilizza una carta Cavaliere durante il proprio turno (anche prima di lanciare i dadi), deve immediatamente spostare i Briganti (→).

- Il giocatore che ha utilizzato la carta Cavaliere sposta i Briganti sul Gettone numerato di un altro Terreno a sua scelta (ovunque sulla mappa).
- Il giocatore che ha spostato i Briganti ruba una carta Materia prima a un giocatore che possiede una Colonia o una Città adiacente al Terreno su cui adesso si trovano i Briganti e la aggiunge alla propria mano. Il giocatore di turno può scegliere liberamente chi derubare.
- Il derubato mostra il dorso delle proprie carte Materia prima e il ladro ne prende una a caso.
- Il giocatore che per primo ha messo in gioco tre carte Cavaliere, riceve il certificato Esercito più grande che vale 2 Punti Vittoria.



- Non appena un altro giocatore ha messo in gioco una carta Cavaliere in più, s'impadronisce subito del certificato Esercito più grande, ottenendo i 2 Punti Vittoria.

Esempio: *Facendo riferimento alla figura dell'esempio precedente, Luciano gioca una carta Cavaliere. Sposta quindi i Briganti dalla Montagna verso la Foresta con il Gettone numerato "4". Poi, ruba una Materia prima dalla mano di uno dei giocatori che possiedono una Colonia o una Città adiacenti alla Foresta (A o B).*

Importante: Quando si utilizza una carta Cavaliere, i giocatori che possiedono più di sette Materie prime non devono scartare nulla. Questo succede solo quando si lancia un 7 ai dadi.

Carte Edificio

Le carte Edificio fanno parte delle carte Sviluppo (→) e possono essere "acquistate". Rappresentano importanti edifici pubblici e simboli culturali. Ogni carta Edificio vale 1 Punto Vittoria. Se un giocatore pesca una di queste carte, la tiene coperta fino alla Fine della partita. Se il giocatore di turno pesca la carta Edificio che gli fa raggiungere i 10 Punti Vittoria, la rivela e vince la partita.

Consiglio: Fate il possibile per tenere gli avversari nel dubbio riguardo alle carte Sviluppo in vostro possesso.

Carte Progresso

Le carte Progresso fanno parte delle carte Sviluppo. Esistono tre diverse carte Progresso; di ognuna ce ne sono due copie:

- **Costruzione di Strade** - Chi gioca questa carta può Costruire gratuitamente due Strade (rispettando le normali regole).
- **Invenzione** - Chi gioca questa carta prende due carte Materia prima a scelta dai relativi mazzetti. Queste Materie prime possono essere utilizzate immediatamente.
- **Monopolio** - Chi gioca questa carta nomina una Materia prima a scelta. Tutti gli avversari devono dargli tutte le carte di quel tipo che possiedono.

Carte Sviluppo

Esistono tre tipi di carte Sviluppo: carte Cavaliere (→), carte Edificio (→) e carte Progresso (→). Quando il giocatore acquista una carta Sviluppo, pesca la prima carta dal mazzetto. Ogni giocatore tiene le sue carte Sviluppo coperte fino al momento di giocarle. Un giocatore può utilizzare solo una carta Cavaliere o una carta Progresso durante il proprio turno. Il giocatore sceglie quando giocarla (anche prima di lanciare i dadi) ma non può

giocare una carta nel turno in cui l'ha acquistata.

Eccezione: Se un giocatore acquista una carta Sviluppo e pesca una carta Edificio (→) con cui raggiunge i 10 Punti Vittoria, può scoprirla immediatamente e vincere la partita.

Nota: quando un giocatore viene derubato dai Briganti (vedi "Sette ai dadi"), questi possono prendere solo le carte Risorsa. Le carte Sviluppo, tenute separate, non possono essere rubate.

Città

Una Città può solo sostituire una Colonia presente sull'isola di Catan. Il giocatore paga il costo di costruzione e rimpiazza una Colonia con una Città (la Colonia sostituita può essere riutilizzata). Ogni Città vale 2 Punti Vittoria. Inoltre, il suo proprietario riceve due Materie prime invece di una quando un Terreno adiacente produce.



Esempio: *Il risultato dei dadi è "8". Il giocatore blu riceve tre Minerali: uno per la Colonia e due per la Città, mentre il giocatore arancione riceve due Legni per la Città.*

Consiglio: Se non trasformerete le Colonie in Città, sarà difficile vincere la partita. Ogni giocatore ha solo cinque Colonie a sua disposizione che possono portare solo 5 Punti Vittoria.

Colonia

Ogni Colonia vale 1 Punto Vittoria. Una Colonia permette al proprietario di ricevere una Materia prima da un Terreno adiacente quando questo produce.

Se un giocatore ha già piazzato le sue cinque Colonie, può costruirne un'altra solo trasformando una di queste in una Città (riprende una Colonia). Ogni Colonia deve essere collegata a una Strada dello stesso colore e può essere costruita su un Incrocio solo se tutti gli Incroci adiacenti non sono occupati da Colonie o da Città, indipendentemente dal proprietario.

Commerciante

Dopo il lancio dei dadi e la distribuzione delle eventuali Materie prime prodotte, il giocatore di turno può scambiare Materie prime con gli altri giocatori tramite il Commercio interno (→) o con la riserva tramite il Commercio marittimo (→). Il giocatore di turno può continuare a Commerciare finché ha in mano Materie prime per farlo.

Commerciare e costruire contemporaneamente

La separazione tra Commerciare e Costruire è stata introdotta per fornire ai principianti una solida struttura di gioco e per una rapida comprensione delle regole. I giocatori esperti possono abbandonare questa separazione e Commerciare e Costruire in qualunque ordine dopo aver lanciato i dadi per la produzione delle Materie prime. Questo significa che, per esempio, un giocatore può Commerciare, Costruire, e poi ancora Commerciare e Costruire ulteriormente, sempre che possenga le Materie prime necessarie per farlo.

Attenzione: Se decidete di giocare in questo modo, un giocatore che costruisce una Colonia sull'Incrocio con un Porto può utilizzarlo nello stesso turno.

Commercio interno

Dopo il lancio dei dadi e la distribuzione delle eventuali Materie prime prodotte, il giocatore di turno può Commerciare con gli altri giocatori. Le condizioni di ogni scambio (quante e quali Materie prime e in cambio di quante e quali Materie prime) dipendono dalla capacità commerciale dei giocatori. Non si possono regalare carte (cioè scambiare 1 o più carte per 0 carte).

Importante: Si può Commerciare solo col giocatore di turno. Gli altri giocatori non possono fare scambi tra loro.

Esempio: Paola possiede due Legni e tre Minerali. Per Costruire una Strada le manca un'Argilla; lei propone: "Offro un Minerale a chi mi dà un'Argilla!". Luciano risponde: "Se mi dai tre Minerali, ti cedo un'Argilla". Interviene Giancarlo: "Ti do un'Argilla se mi dai un Legno e un Minerale". Paola accetta l'offerta di Giancarlo e cede un Legno e un Minerale per avere un'Argilla.

Nota: Luciano non avrebbe potuto fare uno scambio con Giancarlo perché è il turno di Paola.

Commercio marittimo

Dopo il lancio dei dadi e la distribuzione delle eventuali Materie prime prodotte, il giocatore di turno (solo lui) può scambiare carte Materia prima senza l'aiuto degli altri giocatori.

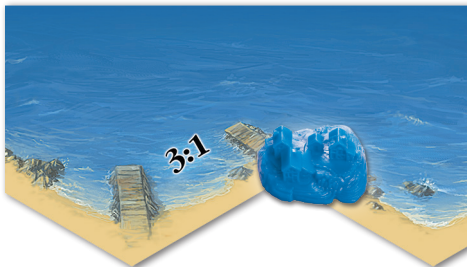
- **Senza Porto:** Normalmente il giocatore scambia con un rapporto di 4:1, rimette cioè nella riserva quattro carte Materia prima uguali e ne prende una a scelta. Per effettuare questo scambio il giocatore non ha bisogno di un Porto (→).

Esempio: Paola posa quattro Minerali nella riserva e prende in cambio un Legno. Probabilmente sarebbe

preferibile accordarsi con un altro giocatore! (vedi Commercio interno).

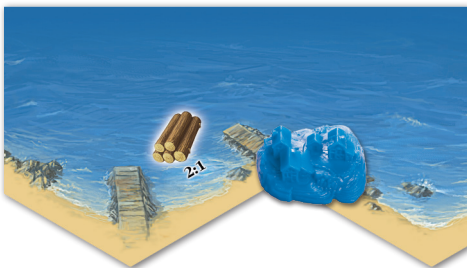
- **Con un Porto:** Un giocatore ottiene condizioni più vantaggiose se costruisce una Colonia (o una Città) su un Porto. Esistono due tipi di Porto:

1. Porto generico (3:1) - Il giocatore di turno può mettere nella riserva tre carte Materia prima uguali e, in cambio, ne prende una a scelta.



Esempio: Il giocatore blu mette tre Legni nella riserva e in cambio prende un Minerale.

2. Porto speciale (2:1) - Esiste un Porto speciale per ogni tipo di Materia prima. Il rapporto vantaggioso di 2:1 si applica solo per la Materia prima rappresentata vicino al Porto. In un Porto speciale non è possibile scambiare le altre Materie prime con un rapporto 3:1.



Esempio: Il giocatore blu ha costruito una Colonia sul Porto speciale del Legno. Egli può scambiare due Legni con la riserva e prendere in cambio una Materia prima a scelta. Può anche scambiare quattro Legni per due Materie prime a scelta e così via.

Importante: Solo il giocatore di turno può effettuare il Commercio marittimo.

Consigli tattici

Esistono alcune nozioni da tenere sempre ben presenti nel corso di una partita:

1. All'inizio della partita l'Argilla e il Legno sono le Materie

prime più importanti. Servono per Costruire le Strade e le Colonie. Cercate di piazzare fin dall'inizio una Colonia vicino a una Foresta o a una Collina.

2. Non sottovalutate il valore di un Porto. Chi ha accesso, per esempio, a un Campo produttivo dovrà tentare nel corso della partita di Costruire una Colonia sul Porto speciale del Grano.
3. Quando piazzate le due Colonie iniziali, fate attenzione allo spazio di cui disponete per i futuri sviluppi. È pericoloso piazzare le due Colonie al centro dell'isola, i Sentieri potrebbero essere bloccati rapidamente dagli altri giocatori.
4. Chi sa trarre vantaggio dal Commercio interno aumenta le proprie possibilità di vittoria. Non esitate quindi a fare offerte al giocatore di turno!

Costa

Quando un Terreno è in contatto con il Mare, si parla di Costa. Si può Costruire una Strada lungo la Costa. Si possono anche Costruire le Colonie (o le Città) sugli Incroci adiacenti al Mare. L'unico inconveniente è che queste costruzioni sono in contatto solo con due Terreni o addirittura con un solo Terreno. Il vantaggio è che, dove ce n'è uno, potrete Costruire su un Porto che vi permetterà di beneficiare di uno scambio migliore.

Costruire

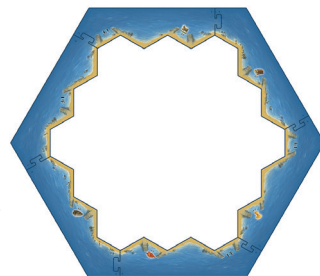
Dopo il lancio dei dadi, la distribuzione delle eventuali Materie prime prodotte e dopo aver commerciato, il giocatore di turno può Costruire e acquistare carte Sviluppo. Per fare ciò, deve pagare con determinate combinazioni di Materie prime (vedi scheda Costi di costruzione).

Ogni giocatore ha a propria esclusiva disposizione quindici Strade (→), cinque Colonie (→) e quattro Città (→), invece le carte Sviluppo (→) sono a disposizione di tutti. Se un giocatore Costruisce una Città, riprende la Colonia che sostituisce; invece le Strade e le Città non possono essere più rimosse. Il giocatore di turno può continuare a Costruire e acquistare carte Sviluppo finché possiede Materie prime per pagare.

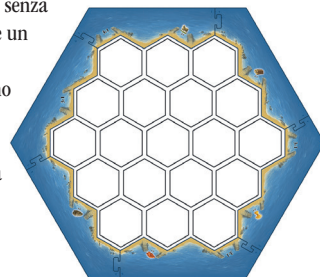
Dopo che un giocatore ha finito di Costruire, il suo turno termina e inizia quello del giocatore alla sua sinistra. L'ordine di turno è diverso se si utilizza la variante Commerciale e Costruire senza separazione.

Creazione casuale dell'isola

1. Per prima cosa, create la cornice (Mare) unendo le sei parti che la compongono. Sistemate le parti in modo che i Porti siano visibili.

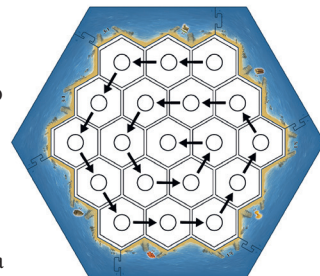


2. Mischiate i Terreni senza guardarli. Piazzate un Terreno alla volta, scoperto, all'interno della cornice; iniziate da un lato e continuate fino a riempirla tutta.



3. Piazzate i Gettoni:

- Mettete con il lato che riporta la lettera rivolto verso l'alto.
- Piazzateli in ordine alfabetico sui Terreni cominciando da un **esagono in**



un angolo esterno, girando in senso antiorario, fino a raggiungere il centro dell'isola. **Attenzione:** non mettete un Gettone numerato sul Deserto.

- Quando tutti i Gettoni sono stati sistemati, voltateli in modo da mostrare il numero.

D

Deserto

È il solo Terreno che non produce Materie prime. I Briganti (→) si trovano nel Deserto all'inizio della partita. Il giocatore che costruisce una Colonia o una Città accanto al Deserto, deve essere consapevole che rinuncia a una possibile fonte di Materie prime.

F

Fine della partita

Vince la partita il giocatore che raggiunge 10 Punti Vittoria durante il proprio turno.

Esempio: Paola possiede due Colonie (2 Punti Vittoria), il certificato Via commerciale più lunga (2 Punti Vittoria), due Città (4 Punti Vittoria) e due carte Edificio (2 Punti Vittoria). Al suo turno Paola scopre queste ultime e vince avendo in totale 10 Punti Vittoria!

G

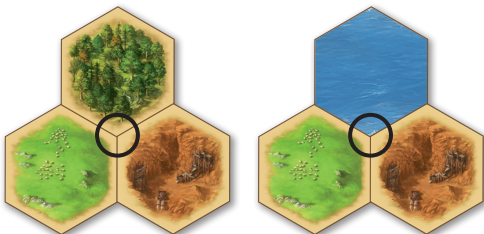
Gettoni numerati

I numeri sui Gettoni sono di dimensione differente a seconda della probabilità che escano lanciando due dadi. Un Terreno col numero "6" o "8" è potenzialmente più produttivo di un Terreno col numero "2" o "12".

I

Incrocio

È il punto di unione tra tre Sentieri o tra due Sentieri adiacenti al Mare (vedi Costa). Si possono Costruire le Colonie solo sugli Incroci.



P

Porto

I Porti consentono di scambiare Materie prime con la riserva a condizioni più vantaggiose. Per potere godere dei benefici di un Porto, il giocatore deve Costruire una Colonia (o Città) sulla Costa (→), su un Incrocio (→), in contatto con il Porto. Un Porto permette di effettuare il Commercio marittimo (→).

Importante:

Un giocatore può godere dei vantaggi di un Porto dal turno successivo alla costruzione della Colonia sull'Incrocio con il Porto.



Preparazione per esperti

Segue la Creazione casuale dell'isola (→).

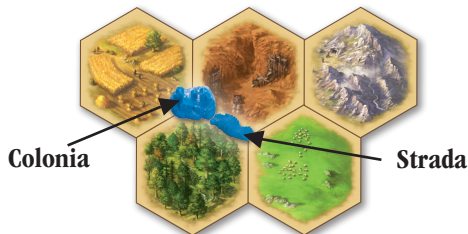
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il materiale corrispondente: quindici Strade, cinque Colonie, quattro Città e una scheda Costi di costruzione.
- Sistemate le carte Materia prima, divise per tipo e scoperte, negli appositi contenitori.
- Mischiate le carte Sviluppo e formate un mazzetto; sistematele, coperte, nell'ultimo scomparto dei contenitori. Sistemate i contenitori sul tavolo a portata di mano.
- Mettete i due certificati e i dadi al lato della mappa da gioco.
- Sistemate i Briganti nel Deserto.

La preparazione si svolge in due fasi consecutive durante le quali ogni giocatore piazza due Colonie e due Strade:

Fase 1

Ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il numero più alto inizia. Questo piazza una Colonia su un Incrocio (→) a sua scelta e sistema una Strada adiacente alla Colonia, in una direzione a sua scelta. Ogni giocatore a turno compie le stesse operazioni (piazando 1 Strada e 1 Colonia).

Attenzione: Anche durante la Preparazione si deve rispettare la regola della Distanza tra le Colonie.



Fase 2

Quando tutti i giocatori hanno sistemato la prima Colonia e la relativa Strada, quello che ha agito per ultimo piazza la sua seconda Colonia e la relativa Strada. **Attenzione:** Dopo questo giocatore, gli altri si succedono in ordine inverso rispetto alla Fase 1: il giocatore che ha iniziato per primo nella Fase 1 diventa ultimo nella Fase 2.

La seconda Colonia può anche trovarsi lontana dalla prima. Bisogna sempre rispettare la regola della Distanza. La seconda Strada parte dalla seconda Colonia in una direzione a scelta del giocatore.

Appena un giocatore ha piazzato la sua seconda Colonia, riceve alcune Materie prime: per ogni Terreno adiacente alla sua seconda Colonia, egli riceve una Materia prima corrispondente.

Il giocatore che ha iniziato la Fase 1 (e terminato la Fase 2) comincia la partita. Lancia i due dadi determinando la produzione di Materie prime del primo turno. Alla voce “Consigli tattici” (→) ci sono utili consigli su come condurre la preparazione per esperti.

Punti Vittoria

Vince la partita il giocatore che raggiunge i 10 Punti Vittoria durante il proprio turno. I Punti Vittoria si ottengono con:

Colonia	1 Punto
Città	2 Punti
Certificato Esercito più grande	2 Punti
Certificato Via commerciale più lunga	2 Punti
Carta Edificio	1 Punto

Ogni giocatore inizia la partita con 2 Punti Vittoria (le due Colonie iniziali). Deve quindi ottenere gli 8 Punti Vittoria mancanti!

S

Sentiero

Un Sentiero è il lato che congiunge due esagoni di Terreno o che congiunge un esagono di Terreno e il Mare. Su ogni Sentiero si può Costruire una sola Strada. I Sentieri iniziano e finiscono in un Incrocio.



Sette ai dadi

Quando un giocatore ottiene un “7” come risultato del lancio dei dadi, nessuno riceve Materie prime. Inoltre:

- Tutti i giocatori contano le carte Materia prima che hanno

in mano. Quelli che ne possiedono più di sette, devono sceglierne la metà e scartarle. Si arrotonda sempre al numero intero inferiore (ad esempio, con 9 carte ne vanno scartate 4).

Esempio: Giancarlo ottiene “7” ai dadi. Egli ha sei carte in mano, Luciano ne ha otto e Paola undici. Luciano deve scartare quattro carte e Paola cinque.

- Poi, il giocatore di turno deve spostare i Briganti (→) sul Gettone numerato di un **altro** Terreno a scelta. Da questo momento il Terreno non produrrà Materie prime: è bloccato dai Briganti!

Il giocatore che ha spostato i Briganti pesca una carta Materia prima tra quelle possedute da un giocatore che ha una Colonia (o Città) adiacente a questo Terreno.

Se più giocatori hanno Colonie (o Città) adiacenti al Terreno, il giocatore di turno sceglie la sua vittima.

Il derubato mostra il dorso delle proprie carte Materia prima e il ladro ne prende una a caso (vedi anche Carta Cavaliere).

Dopo queste operazioni il giocatore prosegue il proprio turno come di consueto.

Strada

Le Strade collegano tra loro le Colonie (o le Città) e sono costruite sui Sentieri (→). Si può Costruire solo una Strada per Sentiero. Ogni Strada deve essere collegata a una pedina (Città, Colonia o Strada) dello stesso colore. Solo costruendo nuove Strade è possibile Costruire altre Colonie. Le Strade non portano Punti Vittoria [eccetto che per il certificato Via commerciale più lunga (→)].

V

Via commerciale più lunga

- Una serie di Strade contigue valida per l'attribuzione del certificato può essere spezzata se un altro giocatore costruisce una Colonia su un Incrocio libero tra queste Strade.



Esempio: Se il giocatore rosso costruisce una Colonia sull'Incrocio cerchiato (è possibile!), spezza la serie di Strade del giocatore arancio. Quest'ultimo deve cedere il certificato Via commerciale più lunga (e i 2 Punti Vittoria) al giocatore rosso che possiede una serie di sei Strade contigue.

Nota: Le Colonie (o Città) di un giocatore non interrompono le sue serie di Strade contigue.

- Se dopo l'interruzione di una serie di Strade più giocatori si trovano in parità per il numero più alto di Strade consecutive, bisogna controllare quanto segue:
- Se il giocatore che possiede la carta Via commerciale più lunga è tra quelli in parità, conserva la carta.
- Se il giocatore che possiede la carta Via commerciale più lunga **non** è tra quelli in parità, la carta viene messa da parte e sarà riassegnata quando un giocatore supererà di nuovo tutti gli altri.

La carta viene messa da parte anche quando nessun giocatore possiede più 5 Strade contigue a causa di interruzioni e la Via commerciale più lunga cessa di esistere.



Cari Fan di "Catan - Il Gioco"!

Come potete leggere nelle pagine successive, oltre al gioco base "Catan - Il Gioco", che già conoscete, esistono innumerevoli varianti di "Catan - Il Gioco". Alcune di queste sono espansioni, altre invece sono giochi a sé stanti. Con così tante e diverse opportunità non è molto semplice farsi un quadro generale.

Ed è ancora più difficile decidere quale espansione è la più "adatta" alle proprie esigenze o se invece non si possa rivelare più interessante un gioco a sé stante.

Vorrei quindi presentarvi in breve gli attuali giochi disponibili della collana "Catan - Il Gioco", indicandovi le particolarità di ogni gioco e a quale pubblico ciascuno di essi è più adatto.

In fede

Klaus Teuber



● Il Duello



● Compact- Gioco da tavolo



● Junior



● Mercanti e Barbari

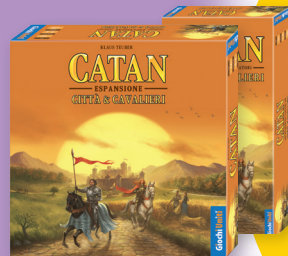


● Il Gioco di dadi

● 5-6 Giocatori



● Il Gioco di carte



● Città e Cavalieri



CATAN Universe



Duello



● Astropionieri

Varianti a sé stanti



● Il Trono di Spade

Espansioni a tema



● Marinai

● La Leggenda dei Pirati

Gioco base

○ 5-6 Giocatori



● CATAN - Il Gioco = gioco base



● Esploratori e Corsari



● L'Ascesa degli Inca

Il Gioco

Con questa espansione puoi vivere Catan con ancora più giocatori. Contiene 2 serie di pedine in nuovi colori, più esagoni di terreno e parti di cornice, nonché carte da gioco aggiuntive.

CATAN – Espansione per 5 – 6 Giocatori	
Giocatori	5 – 6
Età	10+
Durata	ca. 90 min ■ ■ ■ ■ ■
Difficoltà	2/5 ■ ■ ■ ■ ■
Regole Aggiuntive	pochissime ■ ■ ■ ■ ■
Descrizione	Semplicemente più giocatori!



Marinai

Per tutti coloro che vogliono espandere il proprio mondo di “Catan - Il Gioco” senza imparare troppe nuove regole, l'espansione che fa per loro è “Marinai”. Alle consuete pedine si aggiungono le Navi, che operano essenzialmente come Strade, ma solo in mare. C'è molto da scoprire: nuove isole intorno a Catan aspettano di essere colonizzate, mentre nella nebbia misteriosa si nascondono territori inesplorati.

Marinai	
Giocatori	3 – 4
Età	10+
Durata	75 – 120 min ■ ■ ■ ■ ■
Difficoltà	2/5 ■ ■ ■ ■ ■
Regole Aggiuntive	poche ■ ■ ■ ■ ■
Descrizione	Poche regole, molta varietà



Città e Cavalieri

Chi proprio non ne ha abbastanza di “Catan - Il Gioco” può trovare nell’ambiziosa espansione “Città e Cavalieri” un divertimento più approfondito e prolungato.

Eserciti di Cavalieri si oppongono all’attacco di orde di Barbari, le Città si sviluppano in potenti Metropoli tramite prodotti commerciali... le regole ampliate espandono il vostro piacere di gioco, regalando un’esperienza del mondo di “Catan - Il Gioco” senza precedenti.

Città e Cavalieri	
Giocatori	3 – 4, Espansione 5 – 6
Età	12+
Durata	ca. 120 min
Difficoltà	5/5
Regole Aggiuntive	molte
Descrizione	Intensa esperienza di gioco per giocatori esperti



“ Il mio coraggioso cavaliere mi ha protetta dai barbari!”

Giulia S., Baronessa

Mercanti e Barbari

Vuoi qualcosa di nuovo? La terza espansione “Mercanti e Barbari” è rivolta principalmente agli appassionati che vogliono rinnovare il gioco dalle fondamenta e sono alla ricerca di nuove sfide. Qui tutto è possibile: dalla variante semplice alla variante più complessa, fino a scenari di complessità variabile. Pesca sulla costa, costruisci ponti sui fiumi o invia carovane tra le isole. “Mercanti e Barbari” contiene inoltre regole per due giocatori.

Mercanti e Barbari	
Giocatori	2 – 4
Età	10+
Durata	75 – 120 min
Difficoltà	2 – 4/5
Regole Aggiuntive	a seconda dello scenario, variabili
Descrizione	Un regalo adatto a tutti i gusti e le esigenze



“ Che si facciano sotto questi barbari!”

Claudia V., Mercante



Esploratori e Corsari

L'ultima espansione, "Esploratori e Corsari", trasporta i giocatori in un'avventura in alto mare. A differenza di "Marinai", ora affronterai davvero il mare alla scoperta di terre sconosciute, in missione segreta per il consiglio di Catan. Scopri isole abitate e stringi accordi commerciali, affronta i Pirati! Espansione non adatta per marinai d'acqua dolce.

Esploratori e Corsari	
Giocatori	2 – 4
Età	12+
Durata	90 – 150 min
Difficoltà	3/5
Regole Aggiuntive	un certo numero ma modulari
Descrizione	Divertiti a esplorare, senza troppe difficoltà, anche in due!



“ Oh! il consiglio di CATAN ne sarà entusiasta!”

Francesca B., Ambasciatrice



CATAN – Junior

Finalmente l'accesso all'affascinante mondo di CATAN non viene negato nemmeno ai più piccoli.

I pirati dai 6 anni in su potranno colonizzare le isole di Catan e costruire dei rifugi.

Per questo servono utensili, botti di legno, sciabole e tesori. Attenzione però: un pirata fantasma si aggira per l'isola. Le regole semplificate e un'emozionante avventura trasformano anche i più giovani in veri coloni di Catan.



CATAN – Junior	
Giocatori	2 – 4
Età	6+
Durata	ca. 30 min ■ ■ ■ ■ ■
Difficoltà	1/5 ■ ■ ■ ■ ■
Regole	poche ■ ■ ■ ■ ■
Descrizione	Accesso semplice, brevi partite, 100% Catan - Il Gioco!

“ L’ho già insegnato a mio fratello!”

Lisa C., Insegnante



Il Duello

Questo gioco a due vi permette di impersonare i principi di CATAN! Molte cose vi sembreranno familiari: Materie prime, Colonie, Città, il mondo di CATAN...

Eppure l'esperienza del gioco a 2 è molto diversa dal gioco da tavolo e dalle sue espansioni. Scoprirete un modo tutto nuovo di confrontarvi direttamente: una partita a CATAN unica e affascinante, che nella sua particolarità non ha niente da invidiare al gioco da tavolo.

CATAN – Il Duello	
Giocatori	2
Età	10+
Durata	ca. 75 min
Difficoltà	4/5
Regole Aggiuntive	molte ma modulari
Descrizione	Per 2 giocatori che cercano un CATAN diverso.

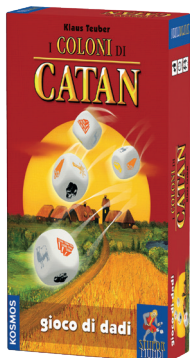
“Un bicchiere di vino, la mia “principessa” e io: una serata niente male!”

Federico M., Sovrano



Gioco di dadi

Lancio dopo lancio, Catan viene colonizzata. Argilla, Legno, Minerali, Lana, Grano o Oro? Saranno i dadi a decidere quali Materie prime vi aiuteranno a colonizzare l'isola. Immediatamente, con le Materie prime



ottenute tramite il lancio di dadi si costruiscono Strade, Colonie, Città e Cavalieri. Diretto, emozionante, veloce, puoi giocarlo anche da solo!

CATAN - Gioco di carte	
Giocatori	2 - 4
Età	8+
Durata	ca. 30 min
Difficoltà	1/5
Regole	poche
Descrizione	Un rapido gioco di dadi perfetto quando si è in viaggio.

CATAN - Gioco di dadi	
Giocatori	1 - 4
Età	7+
Durata	ca. 30 min
Difficoltà	1/5
Regole	poche
Descrizione	Un rapido gioco di dadi perfetto quando si è in viaggio.

Gioco di carte

In soli 30 minuti si colonizza l'isola di Catan! Anche qui sono necessarie Colonie, Strade e Cavalieri. Per le Materie prime serve la fortuna, determinata dalle carte che hai in mano. Ma niente paura, avrai molte occasioni per commerciare.



“Sì! Ho vinto ancora! Dai, c'è sempre tempo per un'altra partita!”

Caterina P., Giocatrice fulminea

Catan - Compact

Il gioco base è disponibile anche nella comoda scatola compatta. Anche se le sue dimensioni le permettono di rientrare in ogni valigia, contiene tutti gli elementi di gioco del fratello “maggiore”.

Basta semplicemente aprire la scatola e sarai pronto per cominciare.



CATAN - Il Gioco - Compact		
Giocatori	2 – 4	
Età	10+	
Durata	ca. 75 min	
Difficoltà	2/5	
Regole	le famose regole del gioco base	
Descrizione	Il gioco base per chi è sempre in viaggio. Anche per 2 giocatori	

CATAN Universe

La versione digitale CATAN su tutte le piattaforme! Giocate con un'unica versione di CATAN su quasi tutti gli apparecchi in circolazione (PC, Mac, smartphone iOS e Android), quando e dove vi pare, da soli oppure online contro la community mondiale di CATAN. Numerosi scenari ed espansioni offrono sempre nuove sfide. Il gioco introduttivo a più giocatori è gratuito. Trovate tutte le informazioni su www.catanuniverse.com.

Smartphone, Tablet, PC, Mac		
Giocatori	1	
Età	10+	
Durata	finché si vuole	
Difficoltà	dipende dal gioco	
Regole Aggiuntive	dipende dal gioco	
Descrizione	divertimento ovunque, online e offline	



L'Ascesa degli Inca

Questo gioco a sé stante vi porterà nell'affascinante mondo delle Ande, combinando gli elementi consueti di Catan con nuove meccaniche. La possibilità di prendere il controllo dei cantieri richiederà costanti revisioni della vostra strategia. Immergetevi nell'atmosfera esotica del Sudamerica!

L'Ascesa degli Inca	
Giocatori	3 – 4
Età	12+
Durata	ca. 90 min
Difficoltà	3/5
Regole	le famose regole del gioco base + alcune nuove
Descrizione	Gioco a sé stante per un'avventura esotica



Astropionieri

Scopri sistemi planetari inesplorati, popoli alieni e nuove Materie prime in questa avventura spaziale. Non solo sarai in competizione con gli altri giocatori, ma sperimenterai anche una grande varietà di incontri dall'esito sorprendente!

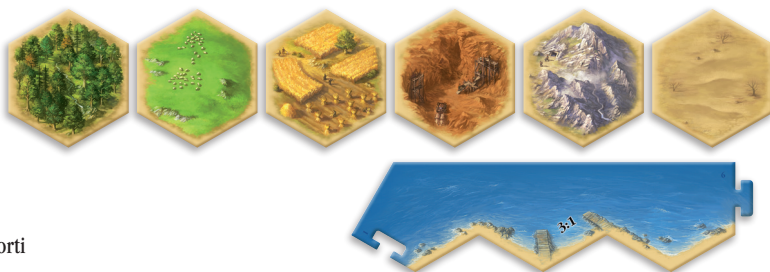


CATAN – Astropionieri	
Giocatori	3 – 4, Espansione 5 – 6
Età	12+
Durata	ca. 120 min
Difficoltà	4/5
Regole Aggiuntive	molte
Descrizione	Gioco a sé stante per un'avventura nello spazio

Contenuto

19 Terreni

- Foresta (4)
- Pascolo (4)
- Campo (4)
- Collina (3)
- Montagna (3)
- Deserto (1)



6 Parti di cornice con 9 porti

95 Carte Materia prima (19 per ogni tipo)

- Legno = Tronchi = dalla Foresta
- Lana = Pecora = dal Pascolo
- Grano = Covone = dal Campo
- Argilla = Mattoni = dalla Collina
- Minerale = Pietra = dalla Montagna



25 Carte Sviluppo

- Cavaliere (14)
- Progresso (6)
- Edificio (5)



4 Schede dei Costi di Costruzione



2 Certificati



Via commerciale più lunga



Esercito più grande

2 Contenitori per le carte



Pedine (in quattro colori):

- 16 Città
- 20 Colonie
- 60 Strade



Città



Colonia



Strada

1 Pedina Briganti



18 Gettoni numerati



x1 x2 x2 x2 x2 x2 x2 x2 x2 x1

4 scatole per le pedine



2 Dadi



(Da montare prima della prima partita).



RICONOSCIMENTI

Autore: Klaus Teuber

Illustrazioni: Michael Menzel

Grafica: Michaela Kienle

Design delle pedine: Andreas Klober

Grafica 3D: Andreas Resch

Sviluppo tecnico: Monika Schall

Redazione di questa edizione: Arnd Fischer

Redazione: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Traduzione italiana: Tito Leati

Grafica italiana: Mario Barbatì

Supervisione italiana: Federico Burchianti

MADE IN GERMANY

© 1995, 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Copyright © 2022 CATAN GmbH: CATAN, il sole di CATAN e il marchio "CATAN Sun" sono marchi registrati di CATAN GmbH (catan.com).

© 2010, 2022 Giochi Uniti
per la versione italiana