

# CATAN

## REGOLE DEL GIOCO

### IL GIOCO



**Questo regolamento contiene tutte le informazioni che servono per giocare! Se durante la partita avrete bisogno di maggiori informazioni, consultate l'Almanacco facendo riferimento alle parole chiave del Glossario (→).**

#### Preparazione per principianti

Se affrontate la prima partita, vi consigliamo di creare l'isola di Catan come rappresentata nella pagina precedente. Per prima cosa posizionate le sei parti della cornice prestando particolare attenzione alla posizione dei Porti. Poi, piazzate gli esagoni di Terreno e i Gettoni numerati (→) come mostrato in figura.

#### Preparazione per esperti

Dopo qualche partita potrete creare l'isola di Catan in maniera casuale, così ogni partita sarà una nuova sfida. Nell'Almanacco alla voce Creazione casuale dell'isola (→) troverete tutte le informazioni necessarie.

### PREPARAZIONE

#### Preparazione per principianti

- Ogni giocatore prende una scheda dei Costi di costruzione, sceglie un colore e prende: 5 Colonie (→), 4 Città (→) e 15 Strade (→). Ciascun giocatore piazza poi sull'isola 2 Strade e 2 Colonie e sistema le rimanenti pedine davanti a sé. Se ci sono solo 3 giocatori, tutte le pedine rosse sono rimosse dal gioco.
- Sistemate i certificati Via commerciale più lunga (→) ed Esercito più grande (vedi Carte Cavaliere) e i dadi accanto alla mappa da gioco, a disposizione dei giocatori.



- Sistemate le carte Materia prima, divise per tipo, negli appositi scomparti dei contenitori a faccia scoperta. Anche i contenitori devono stare accanto alla mappa da gioco.



- Mischiate le carte Sviluppo (→) e sistematele nell'ultimo scomparto dei contenitori a faccia coperta.



- Infine, ogni giocatore riceve per la propria Colonia contrassegnata da una Lettera (vedi pagina 1) le prime Materie prime: egli prende una carta Materia prima per ogni Terreno confinante con la suddetta Colonia, prendendo le carte dal mazzetto appropriato.  
**Esempio:** il giocatore blu riceve per la sua Colonia (B) 1 carta Legno, 1 carta Minerale e 1 carta Argilla; il giocatore arancione riceve per la sua Colonia (C) 1 carta Minerale e 2 carte Grano.
- Ogni giocatore tiene le proprie carte Materia prima nascoste nella propria mano.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più anziano inizia la partita. Durante il proprio turno ogni giocatore compie le seguenti azioni:

1. Lancia i dadi per determinare la produzione di Materie prime (il risultato si applica a tutti i giocatori).
2. Può Commercere (→): scambiare Materie prime con gli altri giocatori o con la riserva.
3. Può Costruire (→): Strade (→), Colonie (→), Città (→) e/o acquistare carte Sviluppo (→).

Inoltre, può giocare una delle sue carte Sviluppo (→) in un qualunque momento durante il suo turno (anche prima di lanciare i dadi). Poi, passa il turno al giocatore alla sua sinistra che riprenderà il gioco dall'Azione numero 1.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO IN DETTAGLIO

#### 1. Produzione di Materie prime

Il giocatore inizia il proprio turno lanciando i due dadi; i Terreni il cui Gettone numerato ha il numero uguale al risultato producono.

- Ogni giocatore che possiede una Colonia su un Incrocio adiacente ad un Terreno che produce, riceve una carta Materia prima corrispondente a quel Terreno. Se un giocatore possiede 2 o 3 Colonie adiacenti ad un Terreno che produce, riceve una Materia prima per ogni Colonia. Se un giocatore ha una Città adiacente ad un Terreno che produce, riceve 2 carte Materia prima.

**Esempio:** Il risultato del lancio dei dadi è "8". Il giocatore rosso ottiene due Minerali per le proprie Colonie, mentre il giocatore bianco ottiene un Minerale. Con un "10" il giocatore bianco ottiene 1 Lana. Se la Colonia bianca fosse una Città, con un "10" il giocatore bianco otterrebbe 2 Lane.



## 2. Commerciale

Ora il giocatore di turno può commerciare, allo scopo di ottenere le Materie prime che gli mancano! Egli può sempre scambiare finché gli è consentito dalle sue carte Materia prima (in mano). Ci sono due modi per commerciare:

### a) **Commercio interno (scambio con gli altri giocatori) (→):**

Il giocatore di turno può scambiare carte Materia prima con gli altri giocatori: indica a voce alta le Materie prime di cui ha bisogno e quelle che è pronto a cedere in cambio; può anche ascoltare eventuali proposte fatte dagli altri giocatori e fare controproposte.

**Importante:** È possibile fare scambi solo con il giocatore di turno. Gli altri giocatori non possono Commerciale tra loro.

### b) **Commercio marittimo (scambio con la riserva) (→):**

Il giocatore di turno può fare scambi senza rivolgersi agli altri giocatori!

- Può fare scambi con un rapporto 4:1, riponendo 4 carte uguali nello scomparto corrispondente e prendendo in cambio una carta Materia prima a sua scelta.

- Se un giocatore ha costruito una Colonia dove c'è un Porto (→), può fare scambi con un rapporto più vantaggioso: con un Porto 3:1 scambia 3 Materie prime uguali per una Materia prima a scelta, e con un Porto speciale scambia 2 Materie prime del tipo indicato per una Materia prima a scelta.



Commercio marittimo senza Porto (4:1)



Commercio marittimo con Porto generico (3:1)



Commercio marittimo con Porto speciale del Legno (2:1)

## 3. Costruire

Il giocatore di turno può costruire al fine di incrementare la propria produzione di Materie prime e il numero di Punti Vittoria (→).

- Per fare ciò, il giocatore deve posare una combinazione di carte Materia prima (vedi scheda Costi di costruzione). In questo modo ottiene Colonie, Città e Strade (che deve sistemare immediatamente sulla mappa) oppure carte Sviluppo. Le Strade vanno piazzate sui lati degli esagoni (Sentieri), le Colonie e le Città sugli Incroci.

- Le carte giocate sono poi riposte negli appositi spazi del portacarte.

### a) **Strada (→):** Argilla + Legno



- Le Strade sono costruite sui Sentieri. Si può costruire solo una Strada per ciascun Sentiero (→).

- Ogni nuova Strada deve essere piazzata tra un incrocio e l'altro, in contatto con una Strada, Colonia o Città dello stesso colore, e mai a partire solamente da una Colonia o Città di un colore diverso.

Il giocatore arancione può Costruire una nuova Strada sui Sentieri evidenziati in blu, ma non su quello evidenziato in rosso.



- Quando un giocatore ha costruito una serie continua di almeno 5 Strade (le ramificazioni non contano) non interrotte da Colonie o Città avversarie, ottiene il Certificato Via Commerciale più lunga (→). Appena un altro giocatore riuscirà a costruire una serie di Strade ancora più lunga, entrerà in possesso a sua volta del Certificato. Il possesso del Certificato Via Commerciale più lunga vale **2 Punti Vittoria**.



Via commerciale più lunga



Il giocatore rosso possiede una serie ininterrotta di sei Strade (si conta solo un ramo della biforcazione) e quindi ha la Via Commerciale più lunga. La serie di sette Strade del giocatore arancione non conta perché è spezzata in due dalla presenza della Colonia rossa.

### b) **Colonia (→):** Argilla + Legno + Lana + Grano



- Ogni nuova Colonia deve essere piazzata su un Incrocio e in contatto con una Strada dello stesso colore.

- **Distanza:** Una Colonia può essere costruita su un Incrocio (→) soltanto se gli Incroci adiacenti non sono occupati da Colonie o Città, indipendentemente dal proprietario.



Il giocatore arancione può Costruire una nuova Colonia solo sull'Incrocio evidenziato in blu. La regola della Distanza gli impedisce di Costruire sugli Incroci evidenziati in rosso.

- Il giocatore riceve 1 **Materia prima** per ogni propria Colonia adiacente a un Terreno che produce.
- Ogni Colonia vale 1 **Punto Vittoria**.

c) **Città (→):** 3 Minerali + 2 Grani  
*Una Città può essere costruita solo in sostituzione di una Colonia.*



- Quando un giocatore trasforma una propria Colonia in Città, riprende la Colonia e la rimpiazza con una propria Città.
- Il giocatore riceve 2 **Materie prime** per ogni propria Città adiacente a un Terreno che produce.
- Ogni Città vale 2 **Punti Vittoria**.

d) **Carta Sviluppo (→):** Minerale + Lana + Grano:



- Quando un giocatore compra una carta Sviluppo, pesca la carta in cima al mazzetto.
- Ci sono tre tipi di carte Sviluppo. Queste hanno differenti effetti:



Cavaliere (→); Progresso (→); Edificio (→).

- Ogni giocatore tiene le carte Sviluppo acquistate davanti a sé, coperte, finché non decide di giocarle.

#### 4. Casi particolari

- a) **Sette ai dadi (→): entrano in azione i Briganti**
- Quando il giocatore di turno ottiene un "7" col lancio dei dadi, nessun Terreno produce Materie prime.
  - Tutti i giocatori che possiedono **più di sette** carte Materia prima, devono sceglierne metà e scartarle (si arrotonda al numero intero inferiore). Le carte tornano sui mazzetti corrispondenti.
  - Poi il giocatore di turno **deve** utilizzare i Briganti rispettando le seguenti regole:

1. Il giocatore deve spostare i Briganti sul Gettone numerato di un Terreno a sua scelta.
2. Il giocatore sceglie uno degli avversari che possiede una Colonia o una Città adiacenti al Terreno su cui si trovano i Briganti e gli ruba una carta Materia prima. Il giocatore derubato deve mostrare il dorso delle proprie carte Materia prima e il ladro ne pesca una a caso.
3. Infine, il giocatore riprende il proprio turno normalmente.

**Importante:** *Il Terreno su cui si trovano i Briganti non produce più finché i Briganti non saranno spostati altrove.*

b) **Giocare una carta Sviluppo (→)**

Il giocatore di turno può utilizzare una carta Sviluppo in qualsiasi momento del proprio turno: scopre la carta sul tavolo e ne applica gli effetti. Non può giocare una carta Sviluppo acquistata durante lo stesso turno e può giocarne una sola per turno.

**Cavaliere (→):**



- Chi gioca questa carta muove i Briganti. Vedi punti 1. e 2. nella colonna a lato.
- Le carte Cavaliere giocate restano, scoperte, davanti al proprietario.

- Chi per primo ha messo in gioco tre Cavalieri, ottiene il certificato Esercito più grande che vale 2 **Punti Vittoria**.

- Quando un altro giocatore ha messo in gioco più Cavalieri dell'attuale proprietario, s'impone immediatamente del certificato Esercito più grande e di conseguenza dei 2 **Punti Vittoria**.



*Esercito più grande*

**Progresso (→):**



Il giocatore che utilizza una carta Progresso deve seguire le indicazioni della carta. Dopodiché la carta è ritirata definitivamente dal gioco.

**Edificio (→):**



Il giocatore che pesca una di queste carte la tiene coperta davanti a sé. Ognuna vale 1 Punto Vittoria. Il proprietario le scopre nel momento in cui raggiunge i 10 Punti Vittoria.

## FINE DELLA PARTITA (→)

La partita finisce appena un giocatore raggiunge **10 o più Punti Vittoria**. Per vincere il giocatore deve avere o raggiungere 10 o più Punti Vittoria **durante il proprio turno**.

## RICONOSCIMENTI

Autore: Klaus Teuber  
 Illustrazioni: Michael Menzel  
 Grafica: Michaela Kienle  
 Design delle pedine: Andreas Klobner  
 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 Barbati  
 Supervisione italiana: Federico Burchianti

© 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

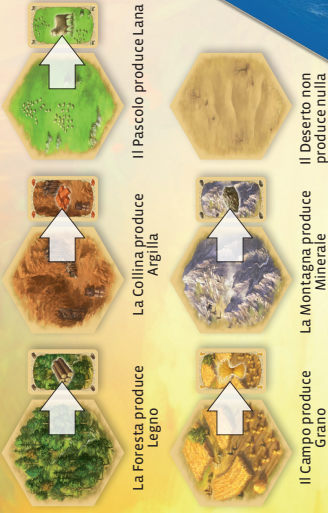
**Giochi Uniti**

MADE IN GERMANY Art.-Nr.: 68 26 82

Per aiutarvi a familiarizzare velocemente con il gioco, utilizziamo il sistema CATAN di regole modulari. Leggete per prima cosa l'**Introduzione** in questa pagina. Dopo aver letto le **Regole del gioco** a pagina 2-4 iniziate a giocare. In caso di necessità, consultate l'**Almanacco**.

## Introduzione

- 1 Davanti a voi c'è l'isola di Catan circondata dal mare e formata da diciannove Terreni. Il vostro obiettivo è colonizzarla!
- 2 Sull'isola ci sono un Deserto e cinque diversi tipi di Terreno. Ogni tipo di Terreno produce una Materia prima diversa:



- 3 Inizialmente ogni giocatore possiede due Colonie e due Strade. Con le due Colonie ha già 2 Punti Vittoria, dato che ogni Colonia vale 1 Punto Vittoria. Chi otterrà per primo 10 Punti Vittoria sarà dichiarato vincitore.

- 4 Per ottenere Punti Vittoria, ogni giocatore deve Costruire nuove Strade, nuove Colonie e trasformare le proprie Colonie in Città. Ogni Città vale 2 Punti Vittoria. Per Costruire servono le Materie prime.

- 5 Come si producono le Materie prime? Semplice! All'inizio di ogni turno si determina quali Terreni producono lanciando due dadi. Se la somma dei risultati dei dadi è "3", per esempio, i Terreni con il Gettone numerato "3" producono Materie prime: nella figura a destra una Foresta (Legno) e una Montagna (Minerale).

## Preparazione per principianti

- 6 I giocatori che hanno una Colonia o una Città adiacenti a uno dei Terreni che produce ottengono Materie prime. Nella figura il proprietario della Colonia bianca (D) è adiacente alla foresta 3. Inoltre una Colonia blu (B) e una Colonia arancione (C) sono adiacenti alle montagne 3. Perciò se la somma dei dadi è "3", il proprietario della Colonia bianca ottiene un Legno, il proprietario della Colonia blu e di quella arancione ottengono entrambi un Minerale.

- 7 La maggior parte delle Colonie sono adiacenti a più Terreni (massimo 3) e raccolgono, a seconda del risultato dei dadi, diverse Materie prime. Nel nostro esempio la Colonia blu (B) è adiacente a 3 campi: Foresta, Montagna e Collina.

- 8 Difficilmente all'inizio un giocatore può produrre tutte le Materie prime necessarie con solo due Colonie. Il problema è che avrete bisogno di realizzare al più presto determinate combinazioni di Materie prime per avanzare nel gioco.

- 9 Per questo preparatevi a Commercialiare con gli avversari, proponendo scambi di Materie prime. Potrete così ottenere le Materie prime che vi servono a Costruire Colonie, Città e Strade.

- 10 Una nuova Colonia può essere costruita su un Incrocio, non occupato, a condizione che una vostra Strada vi ci arrivi e che gli Incroci intorno alla Colonia siano liberi (non contengano Colonie o Città).

- 11 Scegliete con attenzione il posto in cui Costruire le vostre Colonie. I numeri sui Gettoni hanno dimensioni diverse a seconda della probabilità di ottenere quel risultato col lancio dei dadi. I numeri rossi "6" e "8" sono i risultati che statisticamente si ottengono più spesso. Quanto maggiore è la frequenza con cui un numero esce, tanto più spesso il Terreno corrispondente produrrà Materie prime.



**INIZIA A GIOCARE  
SENZA LEGGERE  
LE REGOLE**  
Con l'app gratuita  
CATAN Assistant



Volete imparare a giocare senza leggere le regole? Allora scaricate l'app gratuita **CATAN Assistant**. Ci troverete anche materiale extra e le risposte alle domande più frequenti sul gioco.

