



THE SETTLERS OF CATAN

N.d.R.: Quelle che seguono sono le istruzioni in italiano del gioco base. Oltre alle istruzioni, nella scatola di I Coloni di Catan, si trova il "Manuale del perfetto colono", che approfondisce e chiarisce le regole, ma in questa sede non viene riportato. Non sono presenti neppure le istruzioni delle varie espansioni.

Prima di tutto date un'occhiata al riassunto delle regole sul retro della pagina. Dopo, leggete rapidamente quel che segue e cominciate la vostra prima partita. Se avete bisogno di informazioni supplementari nel corso del gioco, cercatele nel Piccolo Manuale del Perfetto Colono. Le parole o gruppi di parole seguiti da un asterisco sono spiegati più dettagliatamente in questo manuale.

Sistemazione dell'isola

Ad ogni partita è possibile cambiare la configurazione dell'isola. Tuttavia, per la prima partita, consigliamo di utilizzare la Sistemazione iniziale per principianti che è rappresentata sul retro di questa pagina: le regioni sono distribuite in modo equilibrato.

Sistemate dunque la mappa come indica l'illustrazione. In seguito, se desidererete cambiare l'aspetto dell'isola per variare il piacere del gioco, troverete tutte le indicazioni nel Piccolo Manuale del Perfetto Colono alle voci Sistemazione variabile *, Fase di fondazione * e Tattica *.

Preparazione del gioco

(Sistemazione iniziale per principianti)

Ogni giocatore sceglie un colore e sistema due colonie e due strade così com'è indicato nella mappa (vedere il retro). Le altre pedine colonie, città e strade sono disposte davanti a ciascun giocatore.

Se ci sono solo tre giocatori le pedine rosse, sono messe da parte.

Ogni giocatore riceve una scheda Costi di costruzione *

Le carte speciali La strada di commercio più lunga * e Il Cavaliere più potente* sono sistemate affianco alla mappa insieme ai due dadi.

Le carte Materie prime * sono disposte in cinque mazzetti affianco alla mappa, con la faccia visibile.

Le carte Sviluppo * (dorso scuro) vengono mischiate e sistemate in un mazzetto, con la faccia nascosta, affianco alla mappa.

Infine, ogni giocatore riceve le prime rendite in materie prime *: per ogni regione adiacente alla colonia del suo colore segnalata da una stella (vedere il retro), prende una carta Materia prima corrispondente dal mazzetto. Esempio: il giocatore blu riceve per la sua colonia situata in alto 2 carte legno e 1 carta grano.

Le carte Materie prime sono sempre tenute nascoste in mano.

Svolgimento generale della partita

Il giocatore più anziano comincia. Al proprio turno il giocatore può effettuare le seguenti azioni, rispettando l'ordine indicato:

1. Deve lanciare i dadi per sapere dove ci sono rendite in materie prime * (questo risultato concerne tutti i giocatori)
2. Può fare commercio *: scambia alcune carte Materia prima con gli altri giocatori.
3. Può realizzare costruzioni *: strade *, colonie * o città *, e/o comprare carte di sviluppo *.

Inoltre può giocare una (e una sola) carta Sviluppo * in qualsiasi momento durante il proprio turno.

Quando un giocatore ha terminato, quello che è seduto alla sua sinistra comincia il proprio turno di gioco.

Svolgimento del gioco in dettaglio

1. Rendita delle materie prime

Ogni giocatore comincia il turno lanciando i due dadi. Si fa la somma dei dadi e il risultato designa la o le regioni dove ci sono materie prime da ricavare !

Ogni giocatore che possiede una colonia * situata all'incrocio * di una regione designata dal dado riceve una carta Materia prima corrispondente a questa regione.

Importante: Se il risultato dei dadi designa la regione dove si trova il brigante nero *, questa regione non produce nessuna rendita di materie prime in quel turno. Il brigante resta dove si trova.

(N.B. Come esempi, si veda Rendita di materie prime * sul Manuale.)

2. Commercio *

Al proprio turno il giocatore può fare commercio, vale a dire scambiare carte Materia prima.

Esistono due tipi di commercio:

a) Il commercio interno *

Il giocatore durante il proprio turno può scambiare carte Materia prima con tutti i giocatori. Può indicare a voce alta le materie prime di cui ha bisogno e le materie prime che è pronto a dare in cambio. Può anche ascoltare le proposte degli altri giocatori e fare controproposte.

Importante: Si può negoziare soltanto con il giocatore di cui è il turno. Gli altri giocatori non possono scambiare carte tra loro

b) Il commercio marittimo

Al proprio turno il giocatore può anche scambiare le carte senza ricorrere agli altri giocatori.

In genere e senza avere un porto, può scambiare 4 carte di una stessa Materia prima che ha in mano contro 1 carta Materia Prima a sua scelta tra quelle esposte.

Le carte che dà sono risistemate sul mazzetto corrispondente.

Se ha una colonia su una regione dove c'è un porto *, può effettuare uno scambio più vantaggioso: può scambiare 3 carte identiche contro una a sua scelta se si tratta di un porto dove è raffigurato il simbolo "3: 1", oppure 2 carte identiche contro 1 se si tratta di un porto con il simbolo "2: 1", ma in questo caso le due carte devono necessariamente essere del tipo indicato. Esempio: nella carta dell'isola sul retro, il giocatore bianco può scambiare due carte Lana (Pecora) contro una carta Materia prima a sua scelta.

3. Costruire *

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore può costruire per aumentare il numero dei punti di vittoria *.

Per questa ragione, è necessario che possieda alcune combinazioni di carte Materia prima (Si veda la scheda "costi di costruzione"). In cambio di queste carte riceve un numero corrispondente di colonie, città o strade e le può sistemare immediatamente sulla mappa. Le pedine Strada sono sistemate sui lati degli esagoni; le Colonie e le Città sono sistemate all'incrocio di tre regioni.

a) Costruzione di una strada *.

Combinazione necessaria: 1 carta Legno + 1 carta Argilla.

Una strada nuova deve necessariamente essere collegata a una strada, una colonia o una città dello stesso colore (stesso giocatore).

Ciascun lato dell'esagono può contenere soltanto una strada

Appena un giocatore costruisce una strada continua (le ramificazioni non contano) lunga almeno 5 pedine, riceve la carta speciale La strada di commercio più lunga *. Se un giocatore Riesce a costruire una strada più lunga di quella costruita dal proprietario della carta speciale, la riceve subito.

b) Costruzione di una colonia *.

Combinazione necessaria: 1 carta Legno + 1 carta Argilla + 1 carta Grano + 1 carta Lana.

Importante: Distanza tra due colonie *. Una colonia può essere costruita su un incrocio soltanto quando i tre incroci adiacenti non sono occupati da colonie o città, quale che sia il proprietario delle colonie o città.

La colonia deve essere collegata a una strada dello stesso colore (stesso giocatore) .

Per ciascuna colonia, il giocatore potrà ricevere una carta Materia prima da ciascuna delle regioni adiacenti quando i dadi designeranno queste regioni.

Ogni colonia vale un punto di vittoria

c) Costruzione di una città *.

Combinazione necessaria: 2 carte Grano + 3 carte Minerale.

Solo le colonie possono essere trasformate in città.

Quando un giocatore al proprio turno trasforma una colonia in città, sostituisce la pedina colonia con una pedina città (chiesa).

Per ciascuna città il giocatore potrà ricevere 2 carte Materia prima da ciascuna delle regioni adiacenti quando i dadi designeranno queste regioni.

Ogni città vale due punti di vittoria.

d) Acquisto di carte Sviluppo *.

Combinazione necessaria: 1 carta Grano + 1 carta Lana + 1 carta Minerale.

Il giocatore che compra una carta Sviluppo prende la carta in cima al mazzetto.

Ci sono tre carte differenti con tre effetti differenti: carta Cavaliere *, carta Progresso * e carta Punti di vittoria *.

Le carte sviluppo sono tenute segrete fino a che non vengono giocate.

4. Casi particolari

a) Sette ai dadi ! * il brigante nero diventa attivo.

Quando il giocatore al proprio turno ottiene un "7" ai dadi, nessuno riceve rendite di materie prime. Tutti i giocatori che hanno più di sette carte Materia prima in mano devono sceglierne la metà e disfarsene, mettendole sui mazzetti corrispondenti (si arrotonda alla cifra inferiore)

In seguito, il giocatore deve spostare il brigante nero *, seguendo la procedura descritta nella sezione Carta Cavaliere *.

b) Giocare una carta Sviluppo *

Il giocatore al proprio turno può giocare una carta Sviluppo in qualsiasi momento del turno. Tuttavia, non può giocare una carta acquistata nel turno in questione.

Carta Cavaliere *:

Se il giocatore gioca una carta Cavaliere, deve:

- 1) Spostare il brigante nero * su una altra regione numerata a sua scelta.
- 2) Prendere una carta Materia prima al giocatore (se ne ha diverse, ne sceglie una) che possiede una colonia o una città sul margine della regione in questione. Il giocatore, che è così derubato, deve presentare le carte con la faccia nascosta affinché il ladro ne prenda una.

Una volta giocate, le carte Cavaliere sono esibite con la faccia visibile davanti ai loro proprietari.

Il giocatore che per primo esibisce tre carte Cavaliere riceve la carta speciale Il Cavaliere più potente che vale due punti di vittoria.

Quando un giocatore esibisce più carte Cavaliere del possessore della carta speciale, la riceve e diventa "Il Cavaliere più potente" *.

Carte Progresso *:

Il giocatore che gioca una carta Progresso segue le istruzioni presenti sulla carta. La carta in seguito è scartata; non sarà più rimessa in gioco

Carta Punti di Vittoria *:

Le carte con i punti di vittoria saranno scoperte solo alla fine della partita, quando un giocatore è sicuro di avere almeno 10 punti di vittoria.

Fine della partita *

La partita termina quando un giocatore possiede 10 punti di vittoria o più.