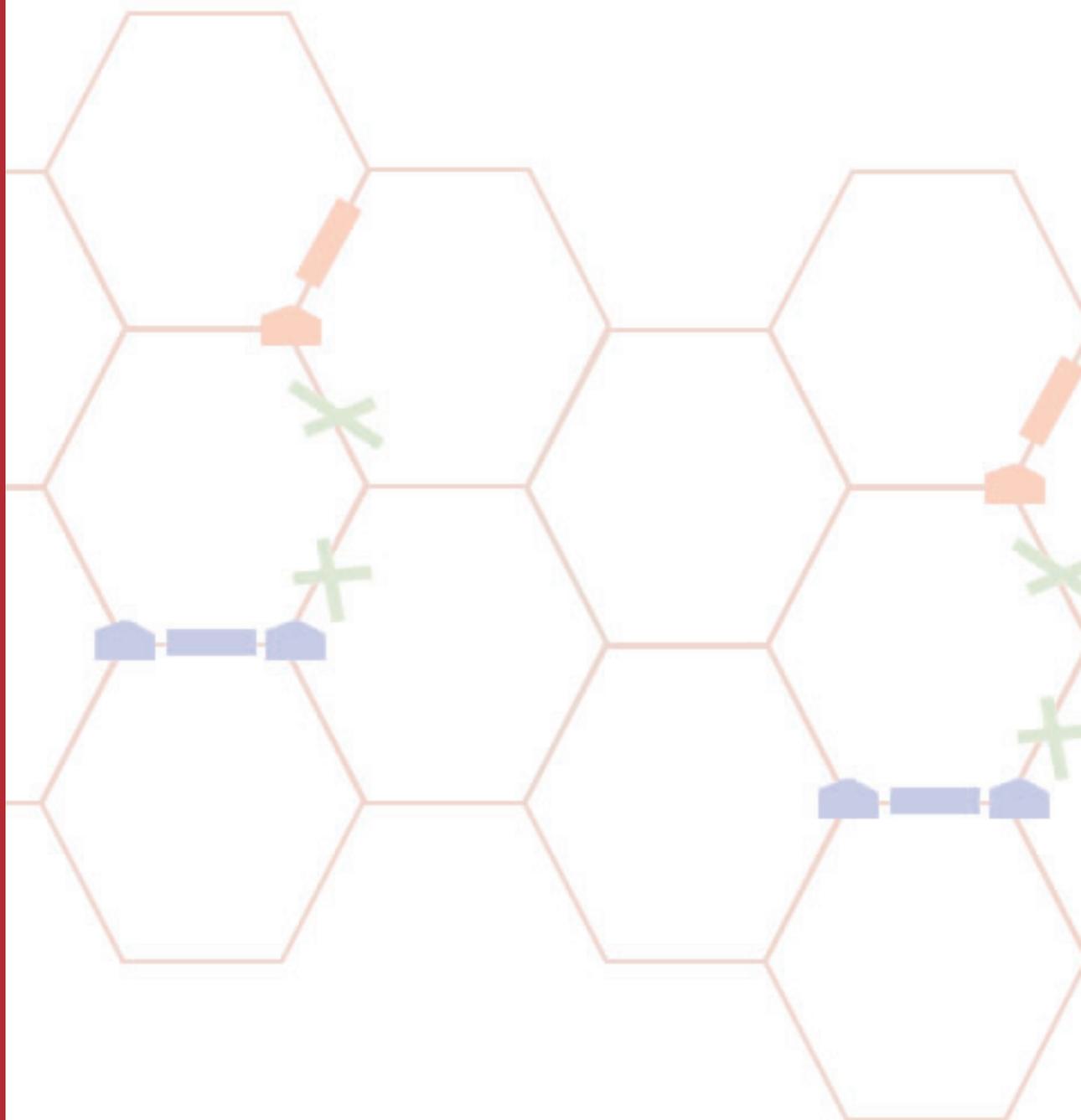


L'impero di Catan

*variante per la versione base di gioco
testata anche per due giocatori*



by caustico

info: caustico@giochistrategici.com

Si tratta di una semplice variazione delle regole di gioco.
Con questo documento non si vuole offendere in alcun modo
l'opera originale dell'autore ne tantomeno la casa di distribuzione.

Questa variante dei “Coloni di Catan” versione base, aggiunge la componente strategica militare, con la possibilità di arruolare cavalieri con i quali distruggere/impossessarsi di strade nemiche, distruggere colonie e città nemiche. In questo modo la corsa verso i 10 punti vittoria finali sarà un compito arduo.

Preparazione:

- 1) Prendete tutte le carte sviluppo, ponete scoperte tutte quelle del “cavaliere” nel cassetto porta carte e togliete completamente le altre carte sviluppo, che non verranno utilizzate.
- 2) Togliete il brigante, che non verrà utilizzato
- 3) Prendete carta e penna per segnare alcuni punti partita extra

Le caserme, i cavalieri e gli attacchi:

Una città ha valenza “di caserma” quando si trova a “distanza due” da una strada, colonia o città nemica. Per distanza due si intendono due rette adibite solitamente alle strade e non due incroci. Se durante il gioco avete costruito una città a distanza 2 dal nemico, potete sferrare un attacco all'avversario utilizzando i vostri cavalieri.

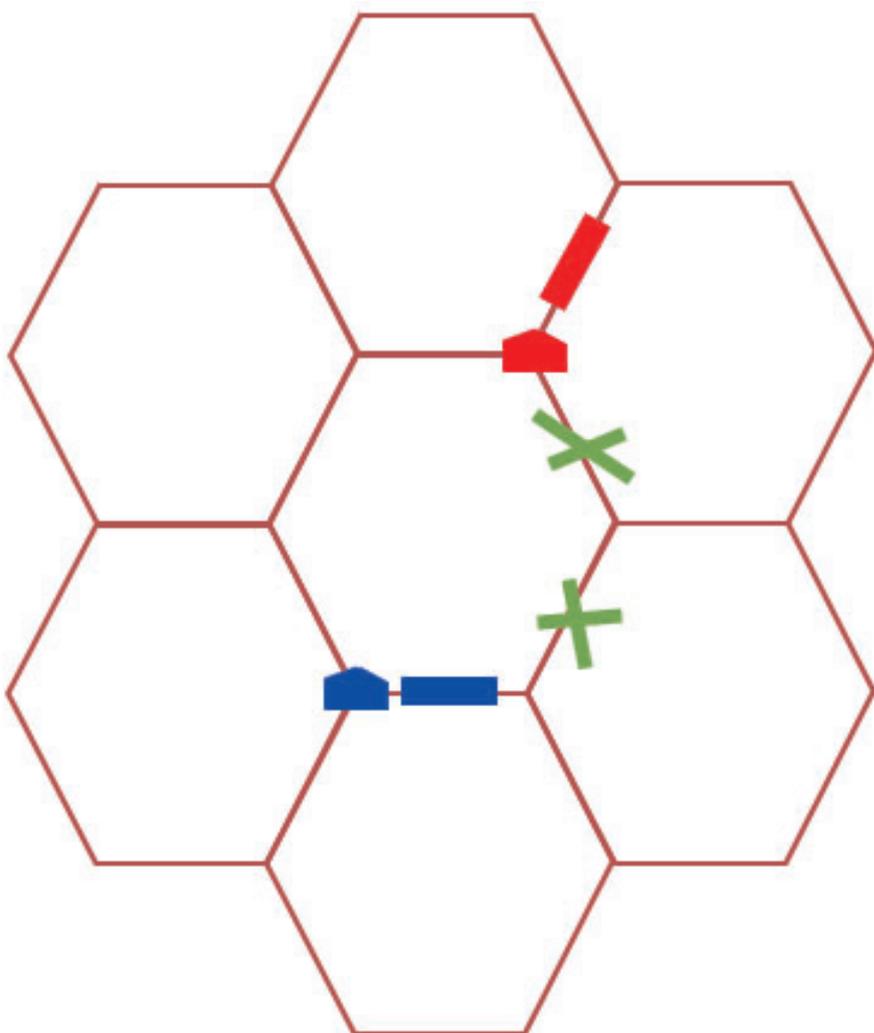
Quando al lancio dei dadi esce il numero 7, prendete una carta cavaliere che porrete scoperta davanti a voi. I cavalieri si possono anche arruolare pagando in risorse: 3 di grano + 3 di lana = 1 cavaliere.

Utilizzo di 3 carte cavaliere: vi impossessate di una strada nemica. Rimettete le carte nel mazzo.

Utilizzo di 4 carte cavaliere: distruggete una colonia. Rimettete le carte nel mazzo.

Utilizzo di 5 carte cavaliere: distruggete una città. Rimettete le carte nel mazzo.

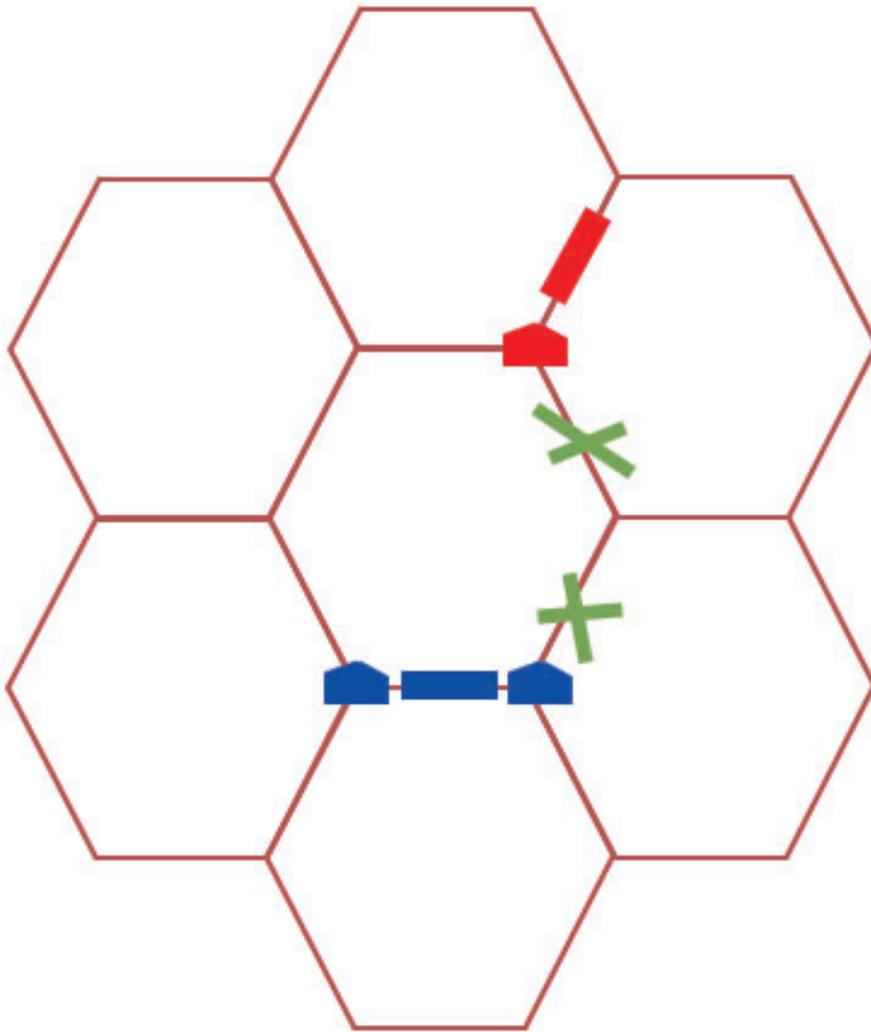
Utilizzo di più carte cavaliere: si possono usare 6 carte cavaliere per attaccare due strade, ed impossessarsene contemporaneamente in una sola mossa purché non abbiano nel loro incrocio una colonia o una città, quindi solo strade contigue non interrotte da colonie e città. Rimettete le carte nel mazzo.



Esempio di attacco: Voi (il giocatore rosso) vi trovate con la vostra città a distanza 2 dal giocatore blu, la distanza in questo esempio é stata segnata da una X verde, quindi due X equivalgono a distanza 2. La città diventa automaticamente anche caserma, e potete quindi utilizzare gli eventuali “cavalieri” presi durante la partita e sferrare al vostro turno il colpo al nemico.

Poniamo il caso che vogliate appropriarvi della strada nemica, utilizzerete 3 carte cavaliere. Una volta presa la strada, toglietela dal tabellone e ponetela nella scatola di gioco per non usarla più, ora prendete una vostra strada ancora da costruire e ponetela sul tabellone secondo la vostra strategia

Man mano che toglierete strade all'avversario, questo si troverà con meno possibilità di costruire. Se riuscirete ad impossessarvi di tutte le sue strade, il gioco si fermerà e si conteranno i punti raccolti. Più avanti la spiegazione...



Secondo esempio di attacco:

Se al posto della strada ci fosse stata una città, non avreste potuto attaccare con le 3 carte cavaliere, perché queste valgono solo per l'appropriazione di una strada.

In questa occasione vi vedete costretti a distruggere preventivamente la città nemica utilizzando 5 carte cavaliere.

Una volta distrutta la città voi prendete 2 punti vittoria, che è il valore della città, mentre distruggendo una colonia prenderete 1 punto vittoria. Appropriandovi delle strade non riceverete alcun punteggio, ma solo la strada (segnatevi i punti presi su un foglio di carta).

Le città o colonie distrutte ritornano nelle mani del proprietario che le rimetterà insieme alle altre non ancora costruite.

NOTA: quando distruggete una strada a distanza 2, vi ritroverete a distanza 3 e la vostra caserma non funzionerà più come caserma e ritornerà città semplice. Quindi dovrete ricostruire finché non vi ritroverete ancora una volta con una città a distanza 2 o a meno distanza e poter così utilizzarla come caserma e sferrare nuovi colpi.

VITTORIA:

Vince la partita il giocatore che riesce a raggiungere 12 punti vittoria

Altrimenti vince la partita il giocatore che riesce a distruggere 5 colonie, o 2 città + 3 colonie

Se un giocatore non può più costruire strade e proseguire la partita perché l'avversario gliel'ha tolte tutte durante i vari attacchi si contano i punti in questo modo:

1 strada = 1 punto

1 colonia = 1 punto

1 casa = 2 punti

1 punto per ogni carta risorse

Le carte cavaliere rimaste nelle mani dei giocatori sono nulle e non valgono alcun punteggio.

Chi ha il punteggio superiore vince la partita.