

I COLONI DI CATAN

REGOLE PER DUE GIOCATORI

Per poter usare la versione per due giocatori de "I Coloni di Catan" è necessario possedere sia la **scatola del Gioco base** che l'espansione "**Marinai**". Di questa espansione in particolare occorrono alcune tessere Mare, le Navi, i segnalini Porto e la carta Signore dei Porti. Il presente regolamento è ottimizzato per la versione del gioco con i pezzi in plastica.

Ne "I Coloni di Catan" il fulcro del gioco sta nel lancio dei dadi per determinare la produzione: le bizzarrie della Dea bendata possono quindi alterare gli equilibri in modo determinante, a maggior ragione se si gioca in due. Per questo è raccomandato il **mazzo di "Carte Evento"** dell'espansione "Mercanti e Barbari".



PREPARAZIONE

"I Coloni di Catan" è un gioco ottimizzato per 3 o 4 giocatori ma con alcuni accorgimenti è possibile sfruttarlo anche per interessanti sfide tra due giocatori. La preparazione dell'isola segue le normali regole del gioco della Preparazione per esperti presente nell'Almanacco del gioco, con le seguenti differenze:

- Costruite la cornice dell'isola con i lati privi di Porti.
- Rimuovere una tessera Pascolo, una tessera Foresta, una tessera Montagna ed una tessera Campo e sostituirle con quattro tessere Mare dell'espansione "Marinai".
- Piazzate le tessere seguendo le regole del piazzamento dei gettoni numerati della Creazione dell'isola presenti nell'Almanacco del Gioco base, avendo l'accortezza di posizionare prima le quattro tessere di mare, poi quella del Deserto e poi le restanti tessere.
- Mescolate i Porti mobili dell'espansione "Marinai" e piazzatene sei a caso nei punti indicati nella figura sottostante.
- Piazzate sopra le tessere i gettoni numerati secondo la sequenza mostrata nella figura sottostante. Scartare i gettoni che avanzano (3, 6, 11)



• Controllate che i porti **non** si trovino ad un **incrocio** tra un terreno con gettone **6 o 8** ed un altro terreno e che i Porti 2:1 **non** si trovino su una tessera che produce **la stessa Materia** prima che scambiano o su una tessera ad essa **adiacente**; se si verifica questo caso scartate il Porto dal gioco e piazzatene un altro dalla riserva. Se la riserva di Porti è terminata non piazzate più alcun porto.

Nota: è possibile variare sia la disposizione dei Porti che quella dei gettoni numerati, per aumentare la variabilità del gioco. La posizione dei Porti può essere spostata di un esagono in senso antiorario. La variazione dei gettoni numerati va eseguita con cura tenendo presente delle probabilità di uscita dei numeri ed evitando di mettere su due esagoni adiacenti i gettoni rossi.

• Disponete sul Deserto il Brigante e piazzate vicino ad esso, sulla cornice del tabellone, il nuovo **token Brigante**.



• Rimuovi dalla riserva di pedine di ciascun giocatore 2 Strade, 1 Colonia ed 1 Città.

• Rimuovi dal mazzo di Carte Sviluppo 4 carte Cavaliere, 2 carte Punto Vittoria ed 1 carta Strada.

• I giocatori seguono la procedura della "Preparazione per esperti" presente nell'Almanacco del Gioco base con l'eccezione che ricevono come prima produzione di Materie prime le carte **Materia prima** corrispondenti a ciascun terreno confinante con **entrambe le colonie**. Ogni giocatore dovrebbe quindi trovarsi con 6 carte in mano. Se così non fosse (perché ad esempio una delle due Colonie si trova sul mare o adiacente al Deserto) il giocatore prende ulteriori carte **Materia Prima** derivate dal terreno della Colonia deficitaria che ha la probabilità più bassa di produrre (nell'ordine: 6 e 8, 5 e 9, 4 e 10, 3 e 11, 2-12) fino ad avere 6 carte in mano.

IL CORSO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in modo praticamente identico al consueto, ma anche in questo caso registriamo delle eccezioni:

1. Produzione di materie prime

• Ogni giocatore inizia il proprio turno lanciando due volte i dadi per la produzione. Questo significa che **non è possibile Commerciale o Costruire tra i due tiri**: essi, infatti, costituiscono un'unica fase produzione. Dopo il primo tiro si distribuiscono le carte **Materia prima** al o ai giocatori che eventualmente hanno un insediamento confinante ai terreni interessati (Colonia o Città) ed altrettanto si fa dopo il secondo lancio di dadi.

2. Commerciale

E' consentito il commercio interno (scambio tra giocatori), ma tenete presente che avendo un solo interlocutore si rischia di avvantaggiare anche il proprio antagonista. Il commercio marittimo o lo scambio con la riserva funziona allo stesso modo.

3. Costruire

E' possibile costruire lungo la costa e sugli esagoni di mare **utilizzando le Navi** secondo le modalità illustrate nel regolamento dell'espansione "I Marinai". Le Navi contribuiscono all'assegnazione della carta "La Strada più lunga" mentre per l'attribuzione del punteggio spettante al "Signore dei porti" si seguono le istruzioni della carta.

4. Casi particolari

Il Brigante

Il Brigante non può entrare in gioco prima che entrambi i giocatori abbiano superato i 2 Punti Vittoria. Se viene tirato un "7" ai dadi prima che entrambi abbiano almeno 3 Punti Vittoria il Brigante resta nel Deserto, ma resta comunque valida la regola che chi possiede più di 7 carte ne deve scartare la metà (arrotondata per difetto).

Superato questo stadio il Brigante viene usato come sempre, ma quando viene preso il giocatore che ha ottenuto "7" ai dadi prende con sé anche il **token Brigante**. Se però un giocatore ottiene il "7" e **possiede già il token** deve rimettere sia il Brigante ed il token nel Deserto e non può nemmeno rubare la carta **Materia Prima** all'avversario: resta invece sempre valida la regola che chi possiede più di 7 carte ne deve scartare la metà (arrotondata per difetto). I Pirati non sono utilizzati.

Provvidenza

Non appena un giocatore rimane a più di tre Punti Vittoria di distanza dal suo rivale ha diritto a pescare una Carta Sviluppo. Questo bonus può essere sfruttato una sola volta per partita.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco finisce nel turno in cui un giocatore raggiunge i **12 o più Punti Vittoria**.

SCENARI CASUALI OSTICI

PREPARAZIONE

1. Sostituite un Terreno Pascolo, Montagna, Campo, Collina e Foresta con altrettanti esagoni di mare. Dei rimanenti terreni è possibile sostituirne uno o più con terreni Fiume o Deserto dell'espansione "Marinai".

2. Dividete gli esagoni in **due pile**, quella dei Terreni (14 esagoni) e quella dell'Acqua (5 esagoni).

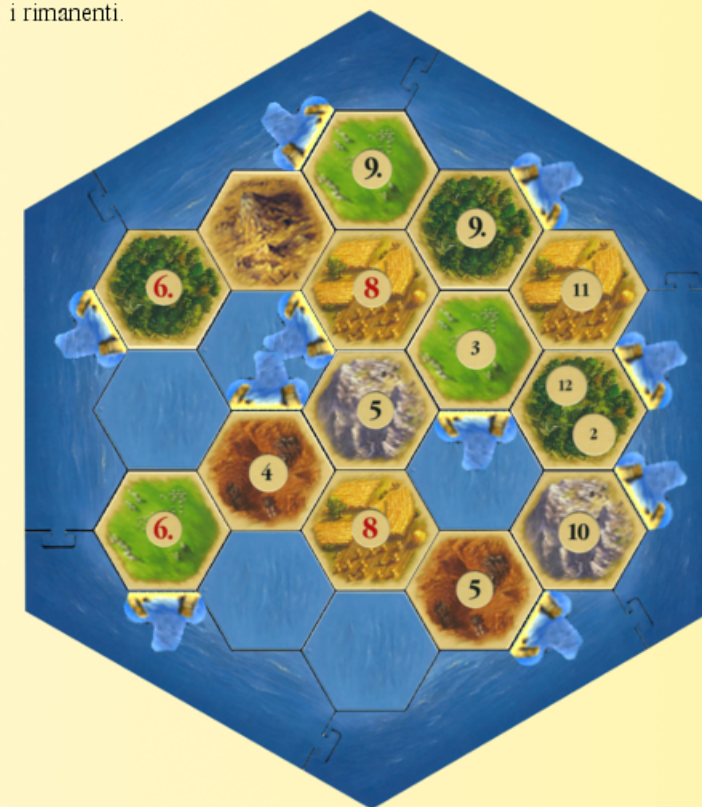
3. Piazzate le tessere seguendo le regole classiche della Creazione dell'isola. Per decidere a quale delle due pile attingere **tirate un dado a sei facce**: se esce 1 o 2 piazzate un esagono di mare, se esce 3-6 pescate il primo esagono in cima alla pila dei Terreni e piazzalo.

4. Eliminate i token numerati 3, 4, 10, 11 e tenete in coppia i token 2 e 12 (andranno piazzati sullo stesso terreno). Mescolate i token e piazzateli casualmente seguendo l'ordine di distribuzione della creazione dell'Isola dell'Almanacco del gioco base. I token numerati non vanno naturalmente piazzati sugli esagoni di mare e sul Deserto. Quando si pesca il 2 o il 12 si piazza regolarmente sul terreno spettante, tenendo conto che quando uscirà l'altro numero andrà posizionato sullo stesso esagono.

Una volta piazzati i token controllate che quelli rossi (gli 8 ed i 6) **non siano adiacenti**. Se lo fossero, invertite la posizione di uno dei token rossi con un token nero adiacente, a caso.

5. Mescolate **tutti i Porti**, quindi piazzali ai lati degli esagoni pescandoli casualmente. Si segue sempre l'ordine di piazzamento dei gettoni numerati dell'Almanacco, saltando però gli esagoni di mare. Per piazzare un Porto valido occorre tenere presente che:

- ogni esagono può avere al massimo un Porto.
- Non è possibile avere quattro esagoni consecutivi con un Porto ciascuno.
- Non è possibile piazzare un Porto su un lato di un esagono adiacente al lato dell'esagono del Porto precedente.
- Valgono tutte le regole precedenti descritte per il piazzamento dei porti.
- Si piazzano porti fino a quando è possibile sistemarli in posizioni valide. Qualora non fosse più possibile aggiungere porti si scartano i rimanenti.



IL CORSO DEL GIOCO

Segue le regole descritte in precedenza con l'eccezione del Brigante che, indipendentemente da chi ottiene il "7" ai dadi, è controllato sempre dal giocatore **con meno Punti Vittoria**. In caso di giocatori a pari punti è controllato da chi ha ottenuto il "7".

Regolamento di:

Nicholas Borko: <http://nick.borko.org/games/Catan2Players.pdf>
Hfxchas: <https://www.youtube.com/watch?v=Xqm0gPkin4>
jayjonbeach: <http://www.boardgamegeek.com/user/jayjonbeach>
Septin: <http://www.boardgamegeek.com/user/Septyn>
von: <http://www.goblins.net/>

Realizzazione ed impaginazione: von