

Note per la stampa di:

Settler of Catan, The: variante Civilization of Catan Nuova Grafica

Dato che questa variante mi piace ho deciso di personalizzare le tabelle dei costi.

Sicuramente non aiuterà a contenere i consumi d'inchiostro della stampante, ma anche l'occhio vuole la sua parte.

IMPORTANTE: Quando stampate NON DOVETE impostare nessuna "ridimensione", "centratura" o

"adatta alla pagina" che dir si voglia.

Il RETRO delle schede riassume le spiegazioni. Se vi serve lo potete stampate nel retro dei fogli su cui avete stampato le schede: è posizionato in modo tale che non venga tagliato quando dividete le schede.

Penso di aver detto tutto.

Ciao e alla prox.
STEGETA

NDA: Impostate la stampante in fronte/retro (se disponibile) e comunque stampate solo le pagine 2 e 3

Coloni Egiziani

Strada 0 P.V.


Nave 0 P.V.


Villaggio 1 P.V.


Città 2 P.V.


Progetto Faraonico ? P.V.


COLONI AFRICANI

STRADE 0 P.V.


NAVE 0 P.V.


VILLAGGIO 1 P.V.


CITTA' 2 P.V.


RITUALE PROPIZIATORIO ? P.V.


Coloni Babilonesi

Strada 0 P.V.


Nave 0 P.V.


Villaggio 1 P.V.


Città 2 P.V.


Sacrifici Benedicenti ? P.V.


Coloni Indiani

Strade 0 P.V.


Nave 0 P.V.


Villaggio 1 P.V.


Città 2 P.V.


Contemplazione del Bovino ? P.V.


Coloni Giapponesi

Strada

0 P.V.



Nave

0 P.V.



Villaggio

1 P.V.



Città

2 P.V.



Raccolto di riso

? P.V.



Coloni Pelle Rossa

Strada

0 P.V.



Nave

0 P.V.



Villaggio

1 P.V.



Città

2 P.V.



Benedizione di Manitù

? P.V.



Coloni Europei

Strada

0 P.V.



Nave

0 P.V.



Villaggio

1 P.V.



Città

2 P.V.



Sviluppo economico

? P.V.



Coloni Romani

Strada

0 P.V.



Nave

0 P.V.



Villaggio

1 P.V.



Città

2 P.V.



Lex Frumentaria

? P.V.



COLONI AFRICANI

7 ai dadi: sposta una o due delle tue strade, già edificate, in una nuova collocazione, dove puoi legalmente costruire strade in questo turno. Così facendo puoi separare strade.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Il giocatore africano ha due villaggi, X e Y, connessi dalle strade A e B. Lanciando i dadi ottiene "7" e sposta le strade A e B in modo che si estendano a partire dal villaggio X raggiungendo un nuovo punto dove intende costruire un nuovo villaggio in questo turno.

La civiltà africana è primitiva, ma può costituire una forza impressionante con la quale scontrarsi. Costruiscono sentieri che connettono località di interesse, posizionando file di pietre. Gli insediamenti sono semplici capanne di legno e paglia. Le città sono poco più grandi e piene di animali per le necessità della popolazione.

Costruiscono navi di legno come i babilonesi.

Gli africani sono molto superstiziosi e svolgono pertanto numerosi rituali, sia per i funerali ed i matrimoni, che in omaggio agli dei. Questi rituali necessitano della costruzione di altari di argilla sui quali vengono bruciate le messi mature.

La vera forza degli africani è il loro stile di vita nomade. Essi non hanno attaccamento ad una specifica località e sono quindi in grado di spostarsi con grande semplicità da un posto ad un altro.

Coloni Egiziani

7 ai dadi: prendi una risorsa di tua scelta per ognuno dei tuoi villaggi e città adiacenti ad un esagono di deserto

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Il giocatore egiziano ha lanciato un "7". Ha una città ed un insediamento su un deserto, dove anche il giocatore africano ha un villaggio. L'egiziano può prendere due risorse e scegliere un legno ed una argilla, mentre il giocatore africano non prende nulla.

Gli egiziani sono molto diversi dagli europei. Innanzitutto costruiscono le strade usando roccia, mentre gli insediamenti sono di legno e paglia. Le città aggiungono altre capanne e soprattutto grandi piramidi che richiedono enormi mattoni ottenuti dalle colline circostanti. Le navi degli egiziani sono invece molto simili a quelle europee.

Talvolta, il Faraone può intraprendere questo o quel progetto. Strutture di legno, pietra o argilla vengono costruite, sia come risultato finale di tali progetti, sia per ospitare i costruttori ed i soldati necessari. In particolare, gli egiziani sono noti per saper estrarre ciò di cui hanno bisogno dal deserto. Essendosi evoluti in questo ambiente, hanno imparato ad irrigare i deserti, dai quali sono in grado di prendere qualsiasi risorsa esso offra.

Coloni Indiani

7 ai dadi: muove sia il brigante che il vascello pirata.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Il giocatore indiano ha ottenuto 7 con i dadi e sposta il brigante allontanandolo dalla posizione attuale, dove ha due città, portandolo in un esagono dove avrà effetto su un avversario. Quindi, sposta anche i pirati in un esagono dove essi colpiranno le navi degli avversari. Non ha quindi altre ricompense.

La cultura indù degli indiani è profondamente diversa dalle altre società. Sono molto rispettosi di ogni cosa e credono che quando una persona muore, essa ritorni in vita, spesso nella forma di un animale come una mucca o un cane. Proprio a questo scopo sono soliti realizzare spazi appositi per gli animali nei loro villaggi, mentre l'agricoltura è più una funzione delle città, le cui enormi fattorie sono in grado di dare sostentamento alla popolazione. Gli indiani considerano la mucca un animale sacro e frequentemente offrono omaggi a questi animali. In cambio, le forze soprannaturali cui sono legati, come la dea Kali, li ripagano con doni per la devozione dimostrata. Un tempo la civiltà Indiana ha subito l'invasione di barbari dal nord e, per evitare il ripetersi di questi eventi, hanno sviluppato tecniche difensive che gli consentono di allontanare il brigante ed i pirati che potrebbero danneggiarli.

Coloni Babilonesi

7 ai dadi: puoi scambiare i gettoni numerati tra 2 qualsiasi esagoni purché differiscano di 1 l'uno dall'altro.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Grazie al suo dio scambia il segnalino di produzione "2" di un esagono dove ha una delle sue città, con quello "3" di un terreno confinante dove un avversario ha una sua città.

LIMITAZIONE SULL'ABILITA': Non si possono così posizionare due segnalini rossi (6 o 8) uno vicino all'altro. Un 6 può essere scambiato con un 8, poiché non esistono segnalini con il 7.

I babilonesi sono una cultura assai interessante. Vivono in costante adorazione di una divinità che ritengono avere potere su tutto e odiare ogni cosa. Costruiscono strade di roccia e argilla, mentre erigono insediamenti con una varietà di risorse. Le loro città sono complessi massicci di pietra e argilla con straordinari giardini. Anche le navi sono imponenti e fatte prevalentemente di legno.

Nella loro devozione alla divinità, i babilonesi fanno frequenti sacrifici di intere greggi di pecore, in cambio dei quali ricevono doni come soldati, miglioramenti cittadini, e altro. Talvolta, il dio ripaga questa civiltà con altri doni, trovando quelle terre che non stanno fornendo ai babilonesi ciò di cui hanno bisogno. In questi casi la divinità aumenta la produzione di queste terre, a discapito della produzione di una terra dove vi siano insediamenti nemici.

Coloni Pelle Rossa

7 ai dadi: scegli quale numero produce in questo turno.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Sceglie di far produrre tutte le terre con un segnalino di produzione "3", così che tutti coloro che hanno insediamenti e città confinanti con tali esagoni ricevono risorse esattamente come se i dadi avessero dato 3 come risultato. **NOTA:** Nel caso non fosse chiaro, questa civiltà è basata sulle popolazioni native dell'America e non sugli Stati Uniti.

Quella dei nativi americani è una cultura gradevole e gloriosa. Anziché devastare la terra con le guerre, gli americani sono in grado di vivere in comunione con la natura ottimizzando l'uso delle risorse che la terra fornisce loro.

Sono in grado di costruire qualsiasi cosa, dalle strade fino alle città, usando una varietà di risorse il più differenti possibile, in modo di evitare di prosciugare l'ambiente.

Gli americani trattano la terra con rispetto e, in cambio, la terra produce ciò di cui hanno bisogno per le loro necessità. Talvolta, gli americani sono in grado di scegliere ciò che vogliono e ottenerlo dalla natura.

Coloni Romani

7 ai dadi: puoi distruggere un villaggio, città o strada, e rimpiazzarli con uno dei tuoi pagandone il costo, solo se il bersaglio è adiacente ad una tua strada.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Si veda la variante "Guerrieri di Catan" ("Warriors of Catan") per un esempio.

REGOLA SULL'ABILITA' SPECIALE: La carta omette di indicare che il romano non deve necessariamente costruire una strada in luogo di quella che distrugge, e che può costruire un villaggio al posto di una città distrutta. Queste regole si applicano come dalla variante "Guerrieri di Catan".

I romani sono un popolo di guerrieri che cerca di conquistare anche le isole. Costruiscono grandi reti di strade d'argilla e villaggi o città di pietra e legno. Come la maggior parte delle popolazioni, infine, costruiscono navi con il legno e le pelli di pecora. Talvolta l'Imperatore indice grandi festeggiamenti per tutta la popolazione, le Feste di Cesare, in onore del primo imperatore che le inventò. Durante i festeggiamenti, è usanza comune della popolazione ringraziare l'Imperatore con doni rappresentati da servizi o strutture, che sono diventati la vera ragione per cui tali feste continuano ad essere organizzate.

I romani non si accontentano di colonizzare le isole, questa civiltà vorrebbe invece conquistare chiunque altro tenti a sua volta di colonizzarle. Per questo, i romani sono spesso in grado di attaccare anche senza aver bisogno di reclutare un esercito allo scopo.

Coloni Giapponesi

7 ai dadi: può scambiare 1 grano per 2 di qualsiasi tipo di risorsa; possono essere scambiate in questo modo un qualsiasi numero di carte grano.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Il giocatore giapponese ha quattro risorse grano e ottiene 7 con i dadi. Questo gli consente di scambiare i suoi 4 grani prendendo in cambio 2 legni per il primo, 2 pietre per il secondo e 4 argille per gli ultimi due. Quindi, usa queste risorse per costruire 2 tratti di strada ed un nuovo villaggio.

I giapponesi sono costruttori di edifici complessi e ornate, fatti di piccoli cottage e capanne di legno che si affiancano a palazzi costruiti con diversi tipi di pietra. Le città hanno lo stesso stile di costruzione. Le strade e le città non sono molto differenti da quelle costruite dalle altre civiltà.

Questa civiltà eccelle nella coltivazione del riso. E' questo il grano che essi hanno nei campi, la cui vendita garantisce loro la possibilità di evolvere oltre la semplice civiltà isolana. Spesso, c'è una tale domanda di riso che i giapponesi sono in grado di chiedere qualsiasi cosa in cambio agli altri. In queste occasioni, i giapponesi riescono ad aumentare le loro risorse di argilla, legno, pietra e bestiame.

Coloni Europei

7 ai dadi: muovi il brigante oppure i pirati in un nuovo esagono: se muovi il brigante ruba una risorsa a un giocatore che possieda un villaggio/città adiacente al brigante.

ESEMPIO DI ABILITA' SPECIALE: Non credo davvero sia necessario, è esattamente ciò che siete abituati a fare quando lanciate i dadi e ottenete "7".

La civiltà europea rappresenta quella che tutti noi conosciamo come lo standard sia per la vita reale che per il normale gioco de I Coloni di Catan. Gli europei costruiscono città di grandi risorse spendendo molta roccia e accumulando cibo per la popolazione. Le strade vengono costruite usando legno e argilla, mentre le navi richiedono lana e legno.

Gli europei possono ingrandire un villaggio con una varietà di risorse, spesso necessarie per potenziare l'esercito, ma occasionalmente queste servono per accumulare supporto nella costruzione di strade o altri edifici.

Gli europei sono una civiltà di guerrafonda. Come tali, sono sempre preparati alla guerra e possono allontanare il brigante ed i pirati senza dover reclutare un esercito allo scopo.