

## COLONI DI CATAN - RIASSUNTO DELLE REGOLE

### Setup.

1. Mischiare gli esagoni di terreno e posizionarli casualmente.
2. A partire da un esagono di costiero, disporre i segnalini in ordine alfabetico.
3. Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore. A partire da lui, ogni giocatore posiziona un villaggio e una strada.
4. In ordine inverso, ogni giocatore posiziona un altro villaggio ed un'altra strada.
5. I giocatori prendono una carta risorsa del tipo appropriato per ogni esagono adiacente ai villaggi.
6. Il giocatore iniziale inizia il gioco.
7. Il primo giocatore a raggiungere i 10 Punti Vittoria (P.V.) è il vincitore.

### Costruire Strade, Villaggi e Città.

- **Le Strade** si costruiscono sui lati degli esagoni.
- **I Villaggi** si costruiscono sui vertici degli esagoni, a distanza di almeno un vertice da un altro villaggio o città.
- **Le città** sostituiscono i villaggi esistenti.

### Turno di Gioco.

1. **Tira i dadi.** Il giocatore di turno tira i dadi. Ogni esagono col numero tirato produce una risorsa per ogni villaggio e due risorse per ogni città. Se viene 7 si muove il brigante (salta al punto 4).
2. **Scambiare Risorse.** Il giocatore può scambiare risorse (o altre cose) con i giocatori e:
  - 4:1 con la banca;
  - 3:1 in un porto 3:1;
  - 2.1 in un porto col simbolo della materia prima scambiata.
3. **Costruzione.** Il giocatore può costruire quante volte vuole strade, villaggi, città e carte sviluppo. Le navi si costruiscono solo con le espansioni del gioco base.
4. **Brigante** (solo se esce 7 ai dadi).
  - Ogni giocatore con più di 7 carte in mano scarta le eccedenti (arr. dif.);
  - Muove il brigante su un esagono a scelta. L'esagono non produrrà più risorse finché vi rimane il brigante;
  - Il giocatore ruba una carta ad un giocatore con un villaggio o una città adiacente al brigante.

Scheda realizzata dallo staff di [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

## COLONI DI CATAN - RIASSUNTO DELLE REGOLE

### Setup.

1. Mischiare gli esagoni di terreno e posizionarli casualmente.
2. A partire da un esagono di costiero, disporre i segnalini in ordine alfabetico.
3. Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore. A partire da lui, ogni giocatore posiziona un villaggio e una strada.
4. In ordine inverso, ogni giocatore posiziona un altro villaggio ed un'altra strada.
5. I giocatori prendono una carta risorsa del tipo appropriato per ogni esagono adiacente ai villaggi.
6. Il giocatore iniziale inizia il gioco.
7. Il primo giocatore a raggiungere i 10 Punti Vittoria (P.V.) è il vincitore.

### Costruire Strade, Villaggi e Città.

- **Le Strade** si costruiscono sui lati degli esagoni.
- **I Villaggi** si costruiscono sui vertici degli esagoni, a distanza di almeno un vertice da un altro villaggio o città.
- **Le città** sostituiscono i villaggi esistenti.

### Turno di Gioco.

1. **Tira i dadi.** Il giocatore di turno tira i dadi. Ogni esagono col numero tirato produce una risorsa per ogni villaggio e due risorse per ogni città. Se viene 7 si muove il brigante (salta al punto 4).
2. **Scambiare Risorse.** Il giocatore può scambiare risorse (o altre cose) con i giocatori e:
  - 4:1 con la banca;
  - 3:1 in un porto 3:1;
  - 2.1 in un porto col simbolo della materia prima scambiata.
3. **Costruzione.** Il giocatore può costruire quante volte vuole strade, villaggi, città e carte sviluppo. Le navi si costruiscono solo con le espansioni del gioco base.
4. **Brigante** (solo se esce 7 ai dadi).
  - Ogni giocatore con più di 7 carte in mano scarta le eccedenti (arr. dif.);
  - Muove il brigante su un esagono a scelta. L'esagono non produrrà più risorse finché vi rimane il brigante;
  - Il giocatore ruba una carta ad un giocatore con un villaggio o una città adiacente al brigante.

Scheda realizzata dallo staff di [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

# COLONI DI CATAN SCHEDA DI GIOCO

## COSTI DI COSTRUZIONE

**STRADA** 0 P.V.



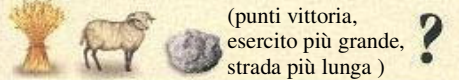
**VILLAGGIO** 1 P.V.



**CITTA' (da villaggio a)** 2 P.V.



## CARTA SVILUPPO



(punti vittoria,  
esercito più grande,  
strada più lunga)

**NAVE** 0 P.V.



Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento è stato ideato e creato dall'associazione Terre Selvagge ed è liberamente distribuibile, mantenendo il layout originale e citando Terre Selvagge come fonte. Il documento potrebbe subire variazioni nel tempo. Per scaricare la versione aggiornata, consultate il nostro sito:  
[www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

## CARTE SVILUPPO



**Cavaliere** (14). Sposta il Brigante e ruba una carta. Chi ha più cavalieri (min. 3) prende la tessera dell'Esercito più Grande (2 P.V.).



**Strada** (2): puoi piazzare due strade sul tabellone.



**Monopolio** (2): Scegli una risorsa. Tutti i giocatori devono darti tutte le carte che hanno in mano della risorsa che hai scelto.



**Abbondanza** (2): puoi prendere dalla riserva 2 carte risorsa a tua scelta.



**Edifici** (5): ogni carta edificio vale 1 P.V. (rivelale a fine partita).

1

## TESSERE BONUS



**Strada più Lunga.** Prendi questa tessera quando costruisci un tratto di strada di almeno 5 pezzi. Se qualcuno arriva a costruire un tratto più lungo, prende possesso di questa tessera. Vale 2 P.V.



**Esercito più Grande.** Prendi questa tessera quando hai 3 o più cavalieri davanti a te. Se qualcuno arriva a controllare più cavalieri di te, prende possesso di questa tessera. Vale 2 P.V.

# COLONI DI CATAN SCHEDA DI GIOCO

## COSTI DI COSTRUZIONE

**STRADA** 0 P.V.



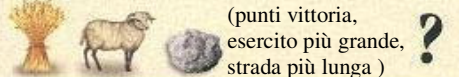
**VILLAGGIO** 1 P.V.



**CITTA' (da villaggio a)** 2 P.V.



## CARTA SVILUPPO



(punti vittoria,  
esercito più grande,  
strada più lunga)

**NAVE** 0 P.V.



Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento è stato ideato e creato dall'associazione Terre Selvagge ed è liberamente distribuibile, mantenendo il layout originale e citando Terre Selvagge come fonte. Il documento potrebbe subire variazioni nel tempo. Per scaricare la versione aggiornata, consultate il nostro sito:  
[www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)

## CARTE SVILUPPO



**Cavaliere** (14). Sposta il Brigante e ruba una carta. Chi ha più cavalieri (min. 3) prende la tessera dell'Esercito più Grande (2 P.V.).



**Strada** (2): puoi piazzare due strade sul tabellone.



**Monopolio** (2): Scegli una risorsa. Tutti i giocatori devono darti tutte le carte che hanno in mano della risorsa che hai scelto.



**Abbondanza** (2): puoi prendere dalla riserva 2 carte risorsa a tua scelta.



**Edifici** (5): ogni carta edificio vale 1 P.V. (rivelale a fine partita).

1

## TESSERE BONUS



**Strada più Lunga.** Prendi questa tessera quando costruisci un tratto di strada di almeno 5 pezzi. Se qualcuno arriva a costruire un tratto più lungo, prende possesso di questa tessera. Vale 2 P.V.



**Esercito più Grande.** Prendi questa tessera quando hai 3 o più cavalieri davanti a te. Se qualcuno arriva a controllare più cavalieri di te, prende possesso di questa tessera. Vale 2 P.V.