

FAQ + errata corrige per *I Coloni di Catan*,
il gioco di carte per due giocatori, aggiornata alla nuova edizione del gioco.

FAQ v1.0 compilata dal goblin *MadeR*, 2006-11-16,
con aggiunte della precedente errata-corrige del goblin *Tolarian*, per la vecchia edizione del
gioco.

Ringrazio i goblins *Penny*, *Franki* e *Dany*, *Menestrella*, *Turing70*, *Pennuto77*, *Mikimush*,
Romendil per le risposte!

D) Il giocatore A durante il suo turno fa scartare al giocatore B una o più carte. Quando il giocatore B può ripescare delle carte sostitutive?

R) Alla fine del turno di B, per cui B giocherà il suo turno con meno carte.

D) Il giocatore A durante il suo turno fa riprendere in mano al giocatore B una o più carte. Il giocatore B come deve gestire questa situazione?

R) Il giocatore B deve rispettare il numero massimo di carte che può avere in mano. Quindi se supera il numero massimo di carte consentite deve immediatamente scartare **tutte** le carte in eccesso, scegliendo quale/i scartare. La/e carta/e scartata/e vanno messe in fondo a uno dei mazzetti sviluppo. Ogni singola carta può essere messa in un mazzetto diverso, anche se esaurito (va rispettato però il numero massimo di mazzetti preparati all'inizio del gioco).

D) È possibile spostare le carte terreno già piazzate?

R) No.

D) Come si usa esattamente l'oro?

R) L'oro viene usato **solo** come merce di scambio. Può essere scambiato nel rapporto di 3:1, cioè privarsi di tre ori per acquisire 1 risorsa a tua scelta. Nel caso si abbia in gioco la Zecca il rapporto cambia e diventa di 1:1, cioè si sostituisce 1 oro con 1 risorsa a scelta del giocatore. Inoltre può essere utilizzato come merce di scambio tra i due giocatori.

D) Durante un'epidemia, un terreno tra due città, entrambe senza bagni o acquedotto, perde 2 risorse o una sola?

R) "Un terreno che circonda due città perde solo una risorsa". (Vedi l'errata più avanti)

D) Quali carte sono interessate dal Piromane, ovvero considerati come palazzi?

R) Le carte "Sviluppo delle Città", quelle con il riquadro rosso.

D) Nel gioco alcune cose possono essere fatte solo dopo che una condizione si sia verificata in un dato momento o che una carta sia stata giocata. Cosa succede se in seguito quella condizione non è più vera o tale carta viene scartata (ad esempio: piromane + università)?

R) Nulla. Le carte già giocate quando la condizione era stata soddisfatta restano valide, ma ovviamente non è possibile giocare altre che sfruttino suddetta condizione finché non si ripresenterà.

D) Quando un giocatore può prendere una o più risorse dall'altro, sceglie solo il tipo di risorsa o anche lo specifico terreno da cui prenderla?

R) Solo il tipo di risorsa.

Scartare ed eliminare: una carta “scartata” viene messa sotto uno dei mazzetti sviluppo (anche uno esaurito, ricreando così un mazzetto composto da una sola carta), una carta “eliminata” viene rimossa dal gioco (mettetela a faccia in su in un'apposita pila; nella versione per torneo ogni giocatore ha la sua pila personale di carte eliminate).

Unica: le seguenti carte sono considerate “uniche”, sicché non possono essere giocate se l'avversario le possiede nel proprio principato (si noti che questo ha rilevanza solo nella versione per torneo): Ari, Arsa, Bodo il Pacifico, Carl il Potente, Conrad il Veloce, Falk il Bello, Gotz Pugno d'Acciaio, Hafli, Hagen il Tetro, Hor, Ingo l'Abile, Ira, Ismai il drago verde, Lothar l'Assetato, Otto il Berserker, Pipino il Breve, Richard il Vendicatore, Roland il Martello, Samosor il drago nero, Sigfried lo Spodestato, Tali, Walter il Collerico, Walter il Trovatore.

Cavaliere: le seguenti carte sono considerate “cavalieri” al fine di interagire con altre carte (ad es. Guerra Civile): Bodo il Pacifico, Cannone, Carl il Potente, Conrad il Veloce, Falk il Bello, Gotz Pugno d'Acciaio, Hagen il Tetro, Ingo l'Abile, Lothar l'Assetato, Milizia contadina, Otto il Berserker, Pipino il Breve, Richard il Vendicatore, Roland il Martello, Sigfried lo Spodestato, Walter il Collerico, Walter il Trovatore.

Flotta: le seguenti carte (in ordine alfabetico) sono considerate “flotte” al fine di interagire con altre carte (ad esempio la Guerra Civile): Corsari, Grande Flotta mercantile, Trasporto di argilla, Trasporto di grano, Trasporto di lana, Trasporto di legno, Trasporto di minerale, Trasporto d'oro.

Mazzetto degli Eventi (versione per torneo): contraria-mente a quanto riportato nei manuali di tutte le espansioni (pagina 6; pagina 7 per Stregoni & Draghi) NON si può aggiungere una seconda carta “Nuovo Anno” al mazzetto degli Eventi (che ne conterrà quindi sempre e solo una).

Carta Epidemia

Errata: Ogni terreno che circonda una città perde 1 risorsa.

Corrige: Tutti i terreni adiacenti ad almeno una Città perdono una risorsa (se disponibile).

D) Con le espansioni, quando si cambiano le carte: si possono mettere le carte del gioco base sotto un mazzetto espansione e viceversa?

R) Le carte vengono giocate in maniera indifferente; se scarto una carta base la metto sotto un mazzetto base, se cambio una carta espansione la metto sotto il mazzetto espansione.

NOTA

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

