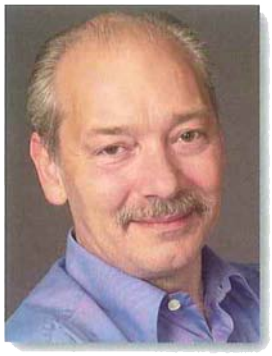
DIE SIEDLER VON CATAN

Commercianti & barbari

Cari giocaori e giocatrici,



dieci anni fa, dopo la pubblicazione di “Città & Cavalieri®”, mi è stato chiesto se ci sarebbe stata una terza espansione del gioco base. In quel momento ho risposto negativamente, perché ho pensato che fossero soddisfatte tutte le richieste di maggior esperienza in Catan. Con “I Marinai®”, il gioco è stato ampliato nello spazio, e con “Città & Cavalieri” ha acquistato una maggiore profondità.

All'inizio del 2006 abbiamo avviato un sondaggio sul sito Catan online World e, tra le altre cose, abbiamo chiesto ai cittadini di questo mondo virtuale quali giochi desiderassero di più. La risposta “Le Varianti al gioco base” è apparsa al primo posto della lista dei desideri.
Questo voto mi ha incoraggiato a consolidare e sviluppare ulteriormente le idee per interessanti varianti ed espansioni che avevo accumulato nel mio cassetto nel corso degli ultimi 10 anni. Il risultato è quello che state tenendo ora nelle vostre mani!
Una campagna con 5 scenari apre sfide del tutto inedite e la possibilità di sperimentare il gioco base sotto una nuova luce, e offre varianti alternative ben definite, per adattare il gioco alle proprie esigenze.
Pertanto, la terza espansione è una serie di “varianti del gioco base” e negli ultimi due scenari della campagna offre anche un gioco la cui profondità arriva fino al quasi il livello di “Città & Cavalieri”.

È impossibile completare in modo soddisfacente una espansione di questa portata facendo tutto da soli.
Vorrei quindi ringraziare per il loro prezioso aiuto tutti i compagni coloni menzionati nel capitolo “Test delle regole e consulenza” alla fine di queste istruzioni.

Vi auguro un sacco di divertimento con i “Commercianti e Barbari”!

Klaus Teubner, febbraio 2007

MATERIALE DI GIOCO

138 figure di gioco

- 24 cavalieri, 6 per ogni colore
- 12 ponti, 3 per ogni colore
- 4 carri, uno per ogni colore
- 36 barbari, di color bronzo
- 40 monete, 25 da “1” e 15 da “5”
- 22 cammelli, di color bronzo

120 carte da gioco
- 1 mazzetto di carte per “L'invasione dei barbari”
- 2 mazzetti per “Commercianti e barbari”
- 1 mazzetto di carte “Eventi”
- 4 carte per “I pescatori di Catan”

3 plance in cartone con le tessere e i segnalini
1 dado colorato
1 regolamento

INDICE DEL REGOLAMENTO

Le varianti	pagina 2
Il brigante amichevole	pagina 2
Eventi di Catan	pagina 2
Il signore del porto	pagina 4
Catan per due	pagina 5
Gli scenari	pagina 6
I pescatori di Catan	pagina 6
I fiumi di Catan	pagina 8
Il viaggio delle carovane	pagina 10
L'invasione dei barbari	pagina 12
Commercianti e barbari	pagina 16
Note	pagina 20

Le varianti

PER LA PRIMA PARTITA

Defustellate le tessere e i segnalini dalle plance di cartone. Sul retro si trova il nome della variante e lo scenario. Come ulteriore caratteristica distintiva è il colore del dorso corrisponde al colore del dorso delle carte da gioco. La variante "Eventi di Catan" è contraddistinta dal grigio; lo scenario "I pescatori di Catan" dall'azzurro; lo scenario "I fiumi di Catan" dal blu scuro; lo scenario "L'invasione dei barbari" dal viola e lo scenario "Commercianti e Barbari" dal rosso.

NOTA

Le varianti possono essere combinate tra loro, così come con tutti gli scenari di questa espansione, gli scenari dei "Marinai di Catan" e in parte anche con l'espansione "Città e Cavalieri". Per alcune combinazioni tra varianti/scenari, le regole vengono modificate leggermente o adattate. Le regole modificate sono spiegate in ciascuna variante o scenario.

IL BRIGANTE AMICHEVOLE

Cosa c'è di nuovo nella foresta di Catan? Strane storie sono venute fuori dalla fitta boscaglia della Foresta Nera, affermando che Isebold e la sua temuta banda di briganti siano scomparsi senza lasciare traccia, e che un giovane ragazzo ne ha preso il posto.
Il suo nome sembra essere Rob de Hood, e si suppone che egli derubi soltanto i viaggiatori ricchi. I poveri diavoli sono autorizzati a passare ...

Durata del gioco: dipende dallo scenario

Materiale aggiuntivo: nulla

COME SI SVOLGE

Chi non ha sperimentato la frustrazione di veder spostato il brigante accanto a uno dei suoi primi insediamenti nel gioco? Non solo si può perdere una risorsa, ma il brigante blocca la produzione di una risorsa fondamentale fino a che non si tira un "7" o si gioca una carta cavaliere. La variante "brigante amichevole" vi protegge dal brigante fino a quando non si hanno più di 2 punti vittoria.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Quando si tira "7" o si gioca una carta cavaliere, il brigante non può essere spostato in un esagono di terreno adiacente a una colonia di un giocatore che ha solo 2 punti vittoria.
Se, a causa di questa regola, non c'è alcun esagono valido in cui piazzare il brigante, lo si sposta nel deserto.
In questo caso, non può essere presa alcuna risorsa da qualunque giocatore con solo 2 punti vittoria.
Quando si utilizza questa regola, si perdono la metà delle carte risorse quando si tira un "7" e si dispone di più di 7 carte risorsa.

CONSIGLI PER QUESTA VARIANTE

Si può usare questa variante quando si gioca in famiglia, soprattutto quando partecipano al gioco dei bambini.

COMBINAZIONI POSSIBILI

Questa variante può essere combinata con tutte le varianti e i scenari di questa espansione, e con gli scenari dei "Marinai", senza modifiche alle regole.

EVENTI DI CATAN

"Ogni uomo è l'architetto della propria fortuna" - questo proverbio è vero anche in Catan.
Prendi i dadi e sfida la fortuna un'altra volta!
Naturalmente, talvolta un giocatore è in contrasto con le forze che controllano il destino, quando il suo numero non esce e la fortuna sorride soltanto agli altri giocatori.
Ma ora sembra che i cosiddetti "scienziati" siano riusciti a rendere la "fortuna" un affare più calcolabile - mediante l'applicazione di metodi statistici. Ed effettivamente sembra funzionare! Anche se, da ciò che si ascolta, l'uso della matematica ha anche conseguenze spiacevoli: non è più possibile giustificare la propria sconfitta dicendo che il proprio numero non è uscito...

Durata del gioco: dipende dallo scenario

Materiale aggiuntivo:

Mazzetto con 38 carte

Carta iniziale

Retro delle carte

Retro delle carte con le regole in breve

COME SI SVOLGE

Queste carte sostituiscono i dadi! Quando è il vostro turno, non tirate i dadi, ma invece girate a faccia in su la prima carta del mazzetto di carte. Il numero all'interno del cerchio determina quali esagoni terreno producono risorse.
La carta può anche attivare un particolare evento. Ci sono un totale di 11 eventi diversi, e quasi la metà delle carte costituiscono degli eventi. La distribuzione dei numeri sulle carte - statisticamente corretta - riduce la casualità prodotta da tiri di dado. Ma gli eventi introducono nuovi elementi di fortuna nel gioco, creando così un ambiente leggermente diverso.

PREPARAZIONE

Separate la carta "Riassunto delle regole" e la carta "Nuovo Anno":
a) mescola le rimanenti 36 carte;
b) piazzate 5 carte - dopo averle mescolate - a faccia coperta, così da formare l'inizio del mazzetto di carte evento;
c) posizionate la carta "Nuovo Anno" a faccia coperta sopra queste 5 carte.
d) piazzate le carte restanti sopra alla carta "Nuovo Anno".
In questo modo 5 carte non verranno giocate.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Attacco dei briganti (numero di produzione: 6 volte "7")
1) Chi ha più di 7 carte risorse, ne deve scartare la metà;
2) muovete il brigante e prendete una carta a caso dalla mano del giocatore che possiede una colonia o una città adiacente all'esagono su cui si trova il brigante (non carte sviluppo).

Epidemia (numero di produzione: "6" e "8")
Tutti i giocatori ricevono solo una risorsa dalle città.
Città e cavalieri:
Non potete prendere alcun "articolo di commercio".

Terremoto (numero di produzione: "6")
Ogni giocatore gira di lato una qualsiasi delle proprie strade. Non può costruire strade fino a che non ripara la strada "terremotata". Il costo per la riparazione è di 1 legno e 1 mattone. Le strade terremotate sono ancora conteggiate per determinare la "strada più lunga". All'estremità di una strada terremotata non può essere costruita alcuna colonia.

Buon vicinato (numero di produzione: "6")
Ogni giocatore dà una risorsa a sua scelta - se ne ha - all'aversario alla sua sinistra.
Città e cavalieri:
Si può passare all'avversario un "articolo di commercio".

Torneo dei cavalieri (numero di produzione: "5")
Il giocatore oppure i giocatori che ha/hanno giocato più carte cavaliere riceve/ricevono 1 risorsa a sua/loro scelta.
Città e cavalieri:
Il giocatore con più cavalieri attivi riceve una carta risorsa. Non potete ricevere carte "articolo di commercio".

Vantaggio commerciale (numero di produzione: "5")
Il giocatore con la tessera "La strada più lunga" può prendere dalla mano di ogni giocatore una carta risorsa (ma mai una carta sviluppo).
Città e cavalieri:
non si può prendere una carta progresso

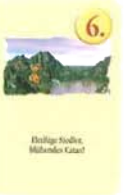
Mare Calmo (numeri di produzione: "9" e "12")
Il giocatore (o i giocatori) con più colonie oppure con più città su un porto riceve/ricevono 1 risorsa a scelta.
Città e cavalieri:
Non si possono prendere carte "articolo di commercio".

Ritirata del brigante (numero di produzione: 2 volte "4")
Il brigante ritorna subito nel deserto. Non si sottrae alcuna carta ai giocatori che hanno una colonia o una città adiacenti al deserto.

Aiuto dai vicini (numeri di produzione: 1 volta "10" e "11")
Il giocatore (o i giocatori) con più vittoria deve (devono) dare una risorsa a sua (loro) scelta ad ogni giocatore che ha meno punti vittoria.
Città e cavalieri:
Può essere data anche una carta "articolo di commercio".

Conflitto (numero di produzione: "3")
Il giocatore che ha giocato più carte cavaliere oppure chi possiede la tessera "Il cavaliere più potente" prende una carta a caso dalla mano di ogni giocatore (non carte sviluppo).
Città e cavalieri:
Il giocatore con il numero più alto di cavalieri attivi prende una carta da ogni avversario (non carte progresso).

Anno produttivo (numero di produzione: "2")
Ogni giocatore riceve una carta risorsa a scelta.
Città e cavalieri:
non si possono prendere carte "articolo di commercio".



Carte senza eventi
(numeri di produzione: 1x "3", 1x "4", 2x "5", 2x "6", 4x "8", 3x "9", 2x "10", 1x "11")

I coloni lavorano, Catan prospera!
Qui non si verifica alcun evento.

Nuovo Anno
1) tutte le carte - eccetto questa - vengono mescolate;
2) cinque carte vengono piazzate sotto questa;
3) le restanti 31 carte vengono piazzate sopra questa;
4) si gira una nuova carta evento.

COMBINAZIONI POSSIBILI

Questa variante può essere combinata con tutte le varianti e i scenari di questa espansione, e con gli scenari dei "Marinai", senza modifiche alle regole.

Per ***Città e cavalieri*** si fa così: il giocatore di turno dapprima tira il dado rosso e il dado degli eventi. Risolve quindi il risultato del dado eventi. Successivamente egli gira la prima carta del mazzetto "Eventi di Catan" e compie quanto vi è scritto sopra.

Le varianti

IL SIGNORE DEL PORTO

Con i suoi pericoli e le sue tentazioni, il mare ha sempre attirato la gente avventurosa. Essi si riuniscono nei porti, ed è questo il motivo per cui i porti sono la patria di un numero eccezionale di avventurieri. Colui che può controllare quelle selvagge orde di avventurieri è indubbiamente destinato a cose più grandi - forse anche al titolo di Signore del porto!
Sarà anche il primo passo verso più alti onori?

Durata del gioco: dipende dallo scenario

Materiale aggiuntivo:

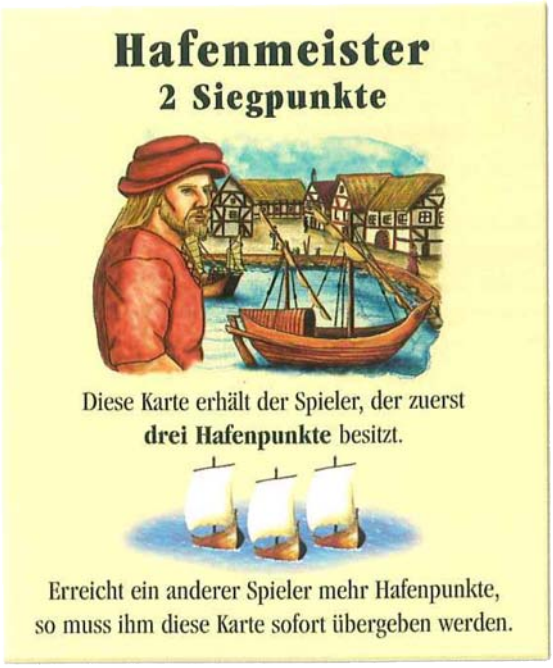
La tessera bonus “Signore del porto”.

COME SI SVOLGE

Dato che gli scambi in Catan assumono una rilevanza crescente, così i porti assumono via via maggiore importanza. Le colonie e le città edificate su un porto forniscono "punti porto”. Il giocatore con più punti porto riceve la tessera bonus, che fornisce 2 punti vittoria addizionali.

PREPARAZIONE

La tessera bonus “Signore del porto” viene messa a fianco del tavolo di gioco.



COME SI SVOLGE

Si applicano le normali regole dei Coloni di Catan. Quando si hanno 11 o più punti vittoria durante il vostro turno, il gioco finisce e si è il vincitore.

REGOLE ADDIZIONALI

- Una colonia costruita su un un porto dà 1 punto porto. Una città su un porto dà 2 punti porto.
- Il primo giocatore ad acquisire 3 punti porto riceve la tessera bonus “Signore del porto”, che vale 2 punti vittoria.
- Se un giocatore acquisisce più punti porto, si prende la tessera “Signore del porto” e i 2 punti vittoria.

COMBINAZIONI POSSIBILI

Questa variante può essere combinata con tutte le varianti e i scenari di questa espansione, e con gli scenari dei “Marinai”, senza modifiche alle regole. In ogni scenario bisogna incrementare di 1 il numero di punti necessari per ottenere la vittoria.

CATAN PER DUE

I coloni di Catan sono persone socievoli. Essi ritengono che riunirsi a gruppi di quattro per divertirsi sia l'esperienza più piacevole , anche se la vita può ancora essere molto eccitante anche per i gruppi di tre.
Ma sempre più spesso, si sono visti gruppi di due alla ricerca di avventure da soli.
Ma aspetta un minuto, queste persone possono essere aiutate: ora è arrivato il divertimento per due più due! Due sono reali, gli altri due immaginari - provate la sfida di "Catan per due"!

Durata del gioco: dipende dallo scenario

Materiale aggiuntivo:

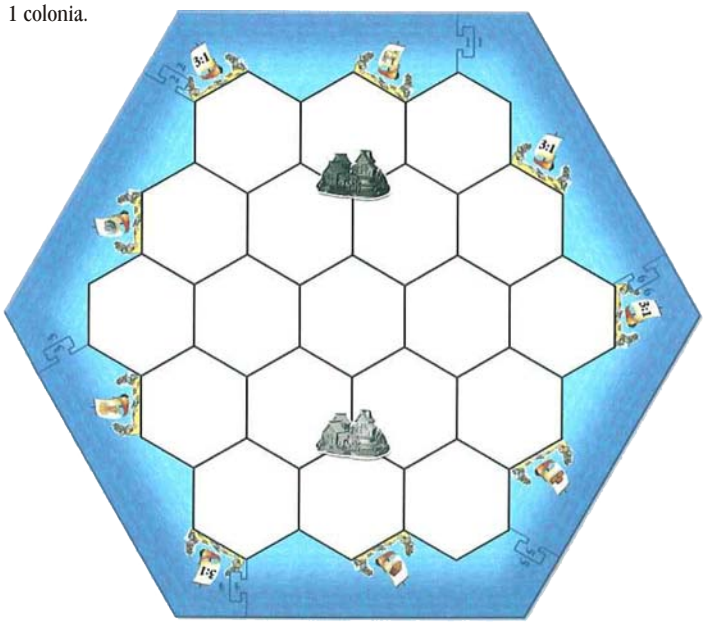
20 gettoni commercio

PREPARAZIONE

Ponete i due gruppi di componenti del gioco non scelti dai giocatori accanto al tavolo di gioco. Essi fungeranno da componenti di gioco per i due giocatori immaginari.
Ponete i gettoni di commercio a fianco della mappa. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 5 gettoni commercio.

FASE DI PIAZZAMENTO INIZIALE

Per ogni giocatore neutro, si piazza una colonia (senza una strada) su una delle intersezioni del gioco segnate nella figura in basso.
Voi e il vostro avversario costruite quindi le vostre colonie di partenza con due strade, secondo le normali regole di piazzamento iniziale.
Dopo aver terminato la fase di piazzamento iniziale, ogni giocatore dispone sul tabellone di 2 colonie e di 2 strade 2, mentre ogni giocatore neutrale ha in gioco 1 colonia.



IL GIOCO

In linea di massima si applicano le regole consuete per il gioco a 3 e 4 giocatori. Le modifiche al regolamento vengono specificate nei paragrafi successivi.

SVOLGIMENTO

Lancio dei dadi produzione

Al proprio turno, i giocatori lanciano i dadi due volte di fila. È essenziale che i risultati dei due lanci siano diversi. Se la seconda volta i dadi danno lo stesso risultato della prima, vengono lanciati nuovamente, tante volte quante necessarie a produrre due risultati diversi. Subito dopo ciascun lancio di dadi, i due giocatori ottengono risorse e / o spostano il brigante (con un risultato "7").

Sviluppo delle costruzioni dei giocatori neutrali

Quando si costruisce una strada, si deve anche costruire (gratuitamente) una strada per uno dei due giocatori neutrali. Quando si costruisce una colonia, si deve anche costruire (gratuitamente) una colonia per uno dei due giocatori neutrali. Se non si può più posizionare una colonia del giocatore neutrale secondo le regole, al posto si costruisce una strada.
Quando si costruisce una città o si compra una carta sviluppo, i giocatori neutrali non vengono coinvolti. I giocatori neutrali non ricevono risorse; tuttavia, possono ottenere la tessera "Strada più lunga".

Uso dei gettoni commercio per intraprendere azioni

Al proprio turno, si possono pagare 1 o 2 gettoni commercio ed effettuare una di queste azioni:

- Azione "Commercio forzato": potete prendere 2 carte a caso dalla mano dell'avversario; in cambio, gli si danno 2 carte a scelta dalla propria mano. Se uno dei due giocatori ha soltanto 1 carta, si può solo scambiare 1 carta.
- Azione "Sposta il brigante": è possibile spostare il brigante nel deserto. Se il totale dei vostri punti vittoria è inferiore o uguale all'avversario, dovete pagare 1 gettone commercio per effettuare un'azione. Altrimenti, un'azione costa 2 gettoni. I gettoni commercio spesi fanno ritorno nella riserva.

Rimpiazzare i gettoni commercio

- Una volta durante il proprio turno, si può scartare un cavaliere a faccia scoperta per ottenerne in cambio 2 gettoni commercio. Per chi possiede la tessera "il cavaliere più potente", scartando un cavaliere, potrebbe essere necessario mettere da parte la tessera bonus, se, dopo aver scartato una carta, si hanno solo 2 cavalieri a faccia scoperta oppure se l'avversario possiede lo stesso numero di cavalieri a faccia scoperta (o di più). Successivamente, un giocatore che ha il maggior numero (almeno 3) di cavalieri a faccia in su prende la tessera bonus.
- Quando si costruisce una colonia adiacente al deserto, si ottengono 2 gettoni commercio (si applica anche durante la fase iniziale).
- Quando si costruisce una colonia sulla costa, si ottiene 1 gettone commercio (si applica anche durante la fase iniziale).
- Quando si costruisce una colonia adiacente sia al deserto sia alla costa, si ottengono 3 gettoni commercio (si applica anche durante la fase iniziale).

COMBINAZIONI POSSIBILI

Questa variante può essere combinata con tutte le varianti e i scenari di questa espansione, e con gli scenari dei "Marinai" che non escludono la tessera "il cavaliere più potente", senza modifiche alle regole.
Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan": al proprio turno, si pescano due carte evento anziché tirare i dadi. Se la seconda carta ha lo stesso risultato di produzione della prima, non vengono pescate altre carte. Il risultato di produzione viene applicato solo una volta.
Per le combinazione con "Città e Cavalieri": non sono state sviluppate regole per due giocatori con "Città e cavalieri". Non appena tali norme verranno create, saranno disponibili sul sito **www.catan.com**.

Gli scenari

Questa campagna si compone di 5 differenti scenari, a partire dal semplice "I pescatori di Catan" e termina con il più complesso "Commercianti e Barbari". A causa del crescente livello di difficoltà, si consiglia di giocare gli scenari in ordine sequenziale.
In teoria, ogni scenario di questa campagna può essere combinato e giocato con ogni altro scenario di questa espansione, e con ogni scenario dei "Marinai" e di "Città e Cavalieri". In pratica, ogni combinazione di scenari avrebbe bisogno di un adattamento delle regole. Una descrizione di ogni combinazione possibile va oltre allo scopo di questo libretto di regole. Nel corso del 2008, pubblicheremo tutte le combinazioni possibili degli scenari sul sito www.catan.com. Fermatevi ogni tanto sul nostro sito per un po' di tempo per vedere cosa c'è di nuovo!

I PESCATORI DI CATAN

Dopo che i coloni hanno costruito il loro primo insediamento, creato terreni agricoli e moltiplicato i loro greggi di pecore sul fertili pascoli di Catan, si riposano nelle loro sedie, soddisfatti. Totalmente soddisfatti? No, non completamente. È vero che l'agnello e il pane sono piatti deliziosi, ma ogni giorno lo stesso cibo rende alcuni coloni desiderosi di diversificare un po' di più il loro menù..
Così, è solo una questione di tempo fino che un paio di coloni inizia a dotarsi di canne da pesca e reti, e a tentare la fortuna sulle rive del mare di Catan o del lago recentemente scoperto. Il che significa che i giorni di pace per i pesci di Catan sono decisamente finiti...

Durata del gioco: da 45 a 60 minuti

Materiale aggiuntivo:

6 zone di pesca con risultato di produzione 4,5, 6, 8, 9 e 10

29 tessere pesce

1 esagono territorio "lago" con risultati di produzione 2, 3, 11 e 12

4 carte riassuntive

Carta iniziale

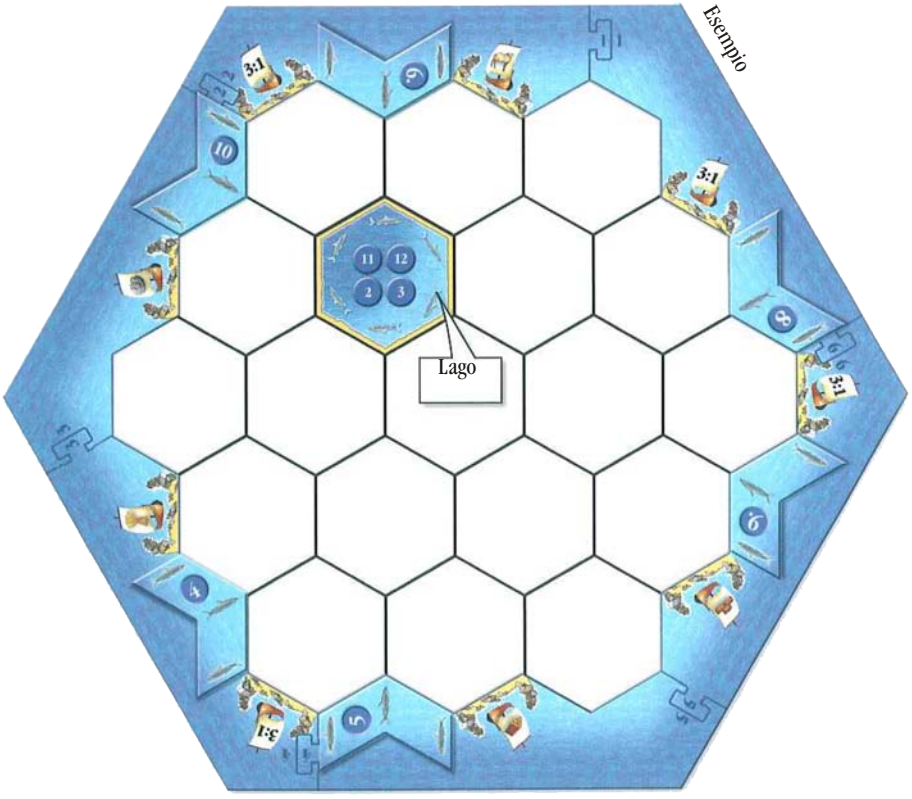
Dorso del mazzetto

COME SI SVOLGE

Le coste e i laghi di Catan sono ricchi di pesce, ma il pesce in Catan è una merce rara, benché nota. Perciò, che cosa potrebbe essere più ovvio di inviare pescatori sulle rive e nei laghi di Catan per recuperare tale preziosa merce? Il pesce catturato si rivela essere ben presto una merce ambita.
Per 2 pesci, il brigante abbandona volontariamente Catan. Per 4 pesci, la banca offre una risorsa. Per 5 pesci, i lavoratori possono costruire una strada gratuitamente.

PREPARAZIONE

- Sostituite il deserto con il lago. Il lago non può essere collocato sul bordo dell'isola (cioè, sulla costa).
- Mescolate le tessere pesce e la scarpa vecchia insieme a faccia coperta e mettetele vicino alle carte risorsa.
- Ponete le zone di pesca in ogni tratto di costa libero da porti, con la punta rivolta verso l'isola
- Se si posiziona la seconda colonia adiacente a una zona di pesca, si riceve una tessera pesce (vedi sotto) in aggiunta alle normali risorse di partenza.
- Ponete il brigante accanto al tavolo di gioco. Entra in gioco solo quando esce il primo "7" ai dadi.



IL GIOCO

Si applicano le normali regole per i Coloni di Catan. Le modifiche sono descritte nel paragrafo successivo..

REGOLE ADDIZIONALI

Pesca

Ogni zona di pesca ha 3 intersezioni con la costa. Le colonie e le città costruite su tali intersezioni hanno la possibilità di raccogliere tessere pesce. Ogni zona di pesca mostra un numero di dadi. Quando il numero presente su una zona di pesca coincide con il risultato dei dadi produzione, ogni colonia o città adiacenti a quella zona raccoglie tessere pesce. Ogni colonia raccoglie 1 tessera, mentre ogni città ottiene 2 tessere. Se si dispone di una colonia o di una città su uno dei vertici dell'esagono lago, è possibile ricevere una tessera pesce (2 per una città) ogni volta che si tira ai dadi un 2, 3, 11, o 12.

Le tessere pesce sono pescate a caso dalla dotazione. Se non ci sono abbastanza tessere per soddisfare la produzione di tutti i giocatori, nessuno riceve pesci.

Quando si pesca una tessera pesce, la si esaminarla. Se si è pescata la scarpa vecchia, lo si deve rivelare immediatamente (vedi sotto). Se la tessera mostra un pesce, lo si tiene a faccia coperta di fronte a sé finché non si decide di spenderlo.

Il lago

La zona di pesca con il risultato di produzione 6

Azioni con le tessere pesce

Su ogni tessera sono raffigurati 1, 2 o 3 pesci. Durante il tuo turno, puoi scartare le tessere pesce per compiere determinate azioni. È possibile scartare più tessere pesce per eseguire azioni più utili. Più pesce si scarta, maggiore è il vantaggio che si ottiene:

2 pesci: si sposta il brigante fuori dalla mappa (senza rubare carte) fino a che non viene spostato di nuovo (con un "7" o con una carta cavaliere);

3 pesci: si ruba una carta a caso delle risorse in mano ad un avversario;

4 pesci: si prende una risorsa a scelta dalla banca;

5 pesci: si costruisce una strada gratuitamente (seguendo le normali regole di costruzione).

7 pesci: si pesca gratuitamente una carta sviluppo.

Le tessere pesce usate vengono poste di fianco alla riserva.

CASI PARTICOLARI

- **7 tessere pesce al massimo**: in qualsiasi momento non potete avere più di 7 tessere pesce.
  Se si hanno già 7 tessere pesce e si ottiene 1 o 2 altre tessere grazie alla produzione di una colonia o di una città, si può scambiare una delle tessere in proprio possesso con un'altra presa dalla riserva (sperando di pescare una tessera con più pesci).
- **Niente resto**: se il numero di pesci sulle tessere è maggiore del costo dell'azione, si perde il pesce in eccesso.
- **Sono ammesse molteplici azioni per turno**: Si possono utilizzare tessere pesce per compiere più di 1 azione durante lo stesso turno. Tuttavia, è necessario eseguire le azioni una per una e indipendentemente l'una dall'altra. Ad esempio, non è possibile spendere 2 tessere con 3 pesci ciascuna e in questo modo spostare dapprima il brigante (2 pesci) e quindi prendere 1 risorsa dalla banca (4 pesci).
- **I pesci non sono risorse**: le tessere pesce non contano come risorse non contano quando si deve definire il limite di carte in mano e non possono essere scartate al posto delle risorse quando ai dadi viene tirato un "7". Allo stesso modo, il brigante non può essere utilizzato per rubare le tessere pesce.
- **Porti e zone di pesca**: se si piazza una colonia o di una città in un vertice che tocca sia un porto sia una zona di pesca, si ricevono entrambi i benefici.
- **Quando si esauriscono le tessere pesce**: se si pesca l'ultimo pesce a faccia in giù, si girano tutte le tessere già usate e si mescolano di nuovo in modo da formare una nuova riserva.
- **Nessuna mercato del pesce**: le tessere pesce non possono essere scambiate tra i giocatori.

LA SCARPA VECCHIA...

Se si pesca la scarpa vecchia, lo si deve rivelare immediatamente!
Durante il proprio turno, dopo il lancio dei dadi, si può dar via la scarpa vecchia. la si può dare a qualsiasi altro giocatore che ha gli stessi o più punti vittoria. Il giocatore che ha più punti vittoria deve tenere la scarpa vecchia. Fintanto che la scarpa è in vostro possesso, avete bisogno di un ulteriore punto vittoria per vincere il gioco! Quindi, con il gioco base dei Coloni si avrebbe bisogno di 11 punti per conquistare la vittori. La scarpa vecchia non è un punto vittoria negativo. Chi la possiede ha solo bisogno di un ulteriore punto per conquistare la vittoria.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude non appena un giocatore ha abbastanza punti durante il suo turno per vincere (10 di solito, 11 se si possiede ancora la scarpa vecchia).

COMBINAZIONI CON LE VARIANTI

Questo scenario può essere combinato con una qualsiasi delle varianti di questa espansione.

Per la combinazione con "Catan per due":

- Durante la preparazione, ogni giocatore riceve 5 tessere pesce: 2 tessere con un pesce, 2 tessere con 2 pesci, e 1 tessera con 3 pesci.
  Le restanti tessere pesce vengono mescolate e messe a faccia in giù accanto al bordo della mappa.
- I gettoni commercio non vengono utilizzati. Il giocatore che ha meno punti vittoria ha bisogno di 1 pesce in meno per ciascuna azione.
- Le nuove tessere pesce si ottengono solo quando wsce il numero di una zona di pesca o del lago - non mediante la costruzione di una colonia sulla costa o mediante l'uso di una carta cavaliere.

Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan":

- "Ritirata del brigante": ponete il brigante accanto alla mappa fino a quando non viene utilizzato di nuovo (tramite un "7" o con l'uso di una carta cavaliere).

Quando viene combinato con la variante **"Signore del porto"**, questo scenario dovrebbe essere giocato fino a che un giocatore raggiunge 11 punti vittoria durante il suo turno (12 punti vittoria con la scarpa vecchia).

I FIUMI DI CATAN

Mentre alcuni coloni sono totalmente impegnati a pesca, altri si sono insediati vicino ai fiumi di Catan.
I fiumi stanno dimostrando di essere la vera linfa vitale dell'isola. Il commercio fluviale sta fiorendo particolarmente bene - come evidenziato dai profitti di oro puro!
Non c'è da stupirsi che presto appaiano strade lungo i fiumi e imponenti ponti che li attraversano. Tutti vogliono essere i più ricchi coloni dell'isola. Ma spesso accade che, mentre uno si arricchisce, molti altri diventano poveri.
A quale categoria apparterrete voi?

Durata del gioco: da 45 a 60 minuti

Materiale aggiuntivo:

2 fiumi
(1 fiume con
3 tessere territorio,
uno con 4)

Monete d'oro

12 ponti, 3 per ogni colore

1 tessera "Il colono più ricco"

4 tessere "il colono più povero"

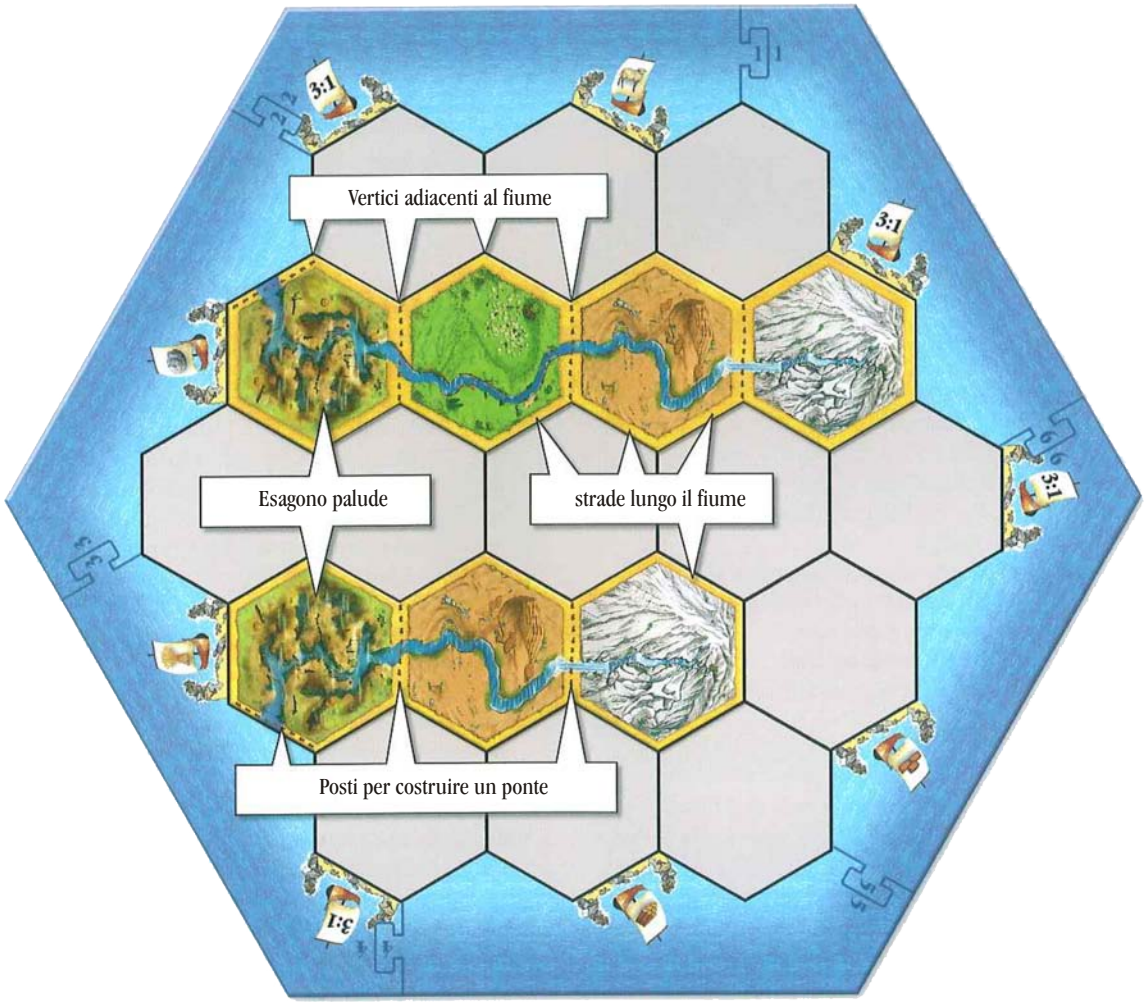
COME SI SVOLGE

Per ogni strada e ogni colonia costruita vicino a un esagono fiume, si riceve una moneta d'oro. È possibile scambiare 2 monete con una risorsa a vostra scelta. Se si dispone di più monete, si diventa il colono più ricco, che fornisce un punto vittoria addizionale. Ma attenzione! Se sprecate le vostre monete, potreste facilmente diventare il colono più povero e perdere così 2 punti vittoria.

PREPARAZIONE

Create la mappa posizionando i fiumi come mostrato nell'illustrazione in fondo alla pagina.

- Rimuovete dal gioco i seguenti esagoni terreno del gioco di base dei Coloni: 2 montagne, 2 colline, 2 pascoli, 1 deserto. Utilizzate gli esagoni restanti per creare il resto dell'isola.



- Quando si collocano i gettoni numerati, si saltano i due esagoni palude, che non avranno gettoni;
- Piazzate il gettone numerato "A", su qualsiasi esagono costiero. Quindi, saltate il gettone con il numero "2" (B) e mettetelo da parte. Piazzate i gettoni numerati in ordine alfabetico, come nella preparazione del gioco base dei Coloni. Infine, posate il gettone con il numero "2" (B) sull'esagono che ha il gettone con il "12" (H).

Ora questo esagono produce risorse ogni volta che esce un "2" o un "12";

- Posizionate il brigante su uno dei due esagoni palude;
- Ponete le monete a lato della mappa. A questo punto, nessuno dei giocatori possiede monete;
- Prendete i 3 ponti del vostro colore;
- Piazzate le tessere "il colono più ricco" e "Il colono più povero" a lato della mappa.

FASE DI PIAZZAMENTO

Ogni giocatore costruisce 2 colonie, ciascuna con una strada, come nel gioco base dei Coloni. Si applicano le seguenti regole:

- Non si può costruire una strada su uno qualsiasi dei "cantieri" per i ponti - ossia sui percorsi che attraversano un fiume (vedi linee tratteggiate). Questa regola vale per tutta la durata del gioco.
- Per ogni colonia adiacente a 1 o 2 esagoni fiume si riceve 1 moneta.
- Per ogni strada adiacente a un esagono fiume si riceve 1 moneta.

Le tessere "Il colono più povero" e "Il colono più ricco"

Si può iniziare il gioco con un massimo di 4 monete. Chi ha il minor numero di monete riceve una delle tessere "Il colono più povero" (meno 2 punti vittoria). Se più giocatori hanno il minor numero di monete (anche 0 monete), ciascuno di loro riceve la tessera "Il colono più povero".

Se uno solo ha più monete di tutti, questi riceve la tessera "Il colono più ricco". Questa tessera vittoria vale 1 punto vittoria.

Il gioco

Si applica il regolamento consueto dei Coloni di Catan con alcune modifiche, che vengono spiegate nel paragrafo successivo.

REGOLE ADDIZIONALI

Colonie e strade adiacenti al fiume

Come nella fase di piazzamento iniziale, si riceve 1 moneta per ogni strada e ogni colonia costruita accanto a un esagono fiume. Tuttavia, non si riceve alcuna moneta per una colonia vicino a un fiume che viene trasformata in città.

La costruzione dei ponti

Costruire un ponte richiede 1 mattone e 2 legni. Un nuovo ponte deve sempre essere collegato a 1 strada, colonia, o città già costruita. Un ponte può essere costruito solo su uno dei 7 cantieri per la costruzione dei ponti. Per ogni ponte costruito, si ricevono 3 monete. Per determinare la strada più lunga e per la costruzione delle colonie, un ponte viene considerato come se si trattasse di una strada. Potete costruire solo 3 ponti. Non è possibile utilizzare la carta sviluppo "Costruzione di strade" per costruire un ponte, invece di una strada.

La tessera "Il colono più ricco"

Questa tessera speciale vale 1 punto vittoria. Inizialmente, la tessera viene consegnata all'unico giocatore ad avere la somma maggiore di monete. La tessera "Il colono più ricco" si perde quando un altro giocatore arriva ad avere un numero di monete pari o superiore.

Ciò può accadere quando si spendono le monete oppure quando un avversario ne riceve. Quando si perde la tessera, può accadere una di queste due situazioni:

- Se c'è un solo giocatore ad avere il maggior numero di monete, questi riceve la tessera "Il colono più ricco"e il relativo punto vittoria.
- In caso contrario, la tessera è fuori dal gioco fino a quando non vi è un solo giocatore con il maggior numero di monete.

Le tessere "Il colono più povero"

Chi ha il minor numero di monete, in qualsiasi punto del gioco, riceve una delle tessere "Il colono più povero". Se più giocatori si trovano ad avere il minor numero di monete, ciascuno di questi giocatori riceve la tessera "Il colono più povero". Non appena non si ha più il minor numero di monete, si restituisce la tessera alla riserva.

Quando si ha questa tessera, il numero di punti vittoria è ridotto di 2.

Le monete

Per due volte durante il proprio turno, si possono spendere 2 monete per acquistare una risorsa a scelta. Potrete spendere le monete anche nel turno in cui le avete ricevute. Si possono commerciare le monete come se fossero risorse - è valido sia il commercio con gli altri giocatori sia con la banca con il rapporto di 4:1 (3:1 o 2:1 con i porti). Le monete non possono essere rubate dal brigante e neppure possono essere prese mediante l'uso della carta sviluppo "Monopolio".

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore raggiunge nel suo turno 10 punti vittoria.

CONSIGLI PER QUESTO SCENARIO

Se si riceve la tessera "Il colono più povero", le possibilità di vincere il gioco sono molto ridotte. Pertanto, si dovrebbero usare le monete per acquistare risorse solo quando si hanno ancora sufficienti possibilità di costruire sul fiume, e quindi di riempire le proprie riserve auree.

COMBINAZIONI CON LE VARIANTI

Questo scenario può essere combinato con una qualsiasi delle varianti di questa espansione.

Per la combinazione con "Catan per due":

- quando si costruisce una colonia adiacente a un esagono palude, si ricevono 2 gettoni commercio.
- Invece di cacciare il brigante nel deserto (che non esiste in questo scenario), viene spostato in un esagono palude.

Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan":

- "Ritirata del brigante": ponete il brigante accanto alla mappa fino a quando non viene utilizzato di nuovo (tramite un "7" o con l'uso di una carta cavaliere).

Quando viene combinato con la variante **"Signore del porto"**, questo scenario dovrebbe essere giocato fino a che un giocatore raggiunge 11 punti vittoria durante il suo turno.

IL VIAGGIO DELLE CAROVANE

Recentemente, Catan sta godendo di una ricchezza in costante crescita, grazie alla sua laboriosità di coloni, pescatori e commercianti.
Ma non tutti i coloni sono soddisfatti. Per alcuni, Catan è diventato troppo occupato e frenetico.
Per rimanere lontani dal trambusto e dalla frenesia, mandano via il brigante dal deserto e si stabiliscono in una piccola oasi.
Ora hanno un po' di pace e di tranquillità, mentre si godono l'aria secca e pulita del deserto - ma ben presto la dieta diventa carente di varietà, e la lana necessaria per la realizzazione di nuovi abiti scarseggia...

Durata del gioco: circa 60 minuti

Materiale aggiuntivo:

COME SI SVOLGE

I nomadi si sono stabiliti nell'oasi. Essi hanno un bisogno di lana e grano, e offrono in cambio merce del deserto. Dal momento che i coloni di Catan possono sempre condividere alcuni ovini e del grano, i nomadi inviano dei cammelli per il trasporto di tali preziose risorse. Nel corso del gioco si formano tre carovane - ogni carovana è composta da una fila di cammelli che inizia dall'oasi. Ogni colonia o città adiacente a una rotta delle carovane vale un ulteriore punto vittoria. Ogni strada parallela a una carovana conta doppio (importante per determinare la strada più lunga).

PREPARAZIONE

L'esagono oasi sostituisce il deserto.
Piazzate l'oasi al centro dell'isola prima di creare la mappa - l'orientamento dell'oasi è arbitrario.
Ponete i cammelli accanto alla mappa, così come il brigante. Non appena viene tirato ai dadi il primo "7", si pone il brigante su ogni esagono dotato di gettone numerato, ma non sull'oasi.

Il gioco

Si applica il regolamento consueto dei Coloni di Catan con alcune modifiche, che vengono spiegate nel paragrafo successivo.

REGOLE ADDIZIONALI

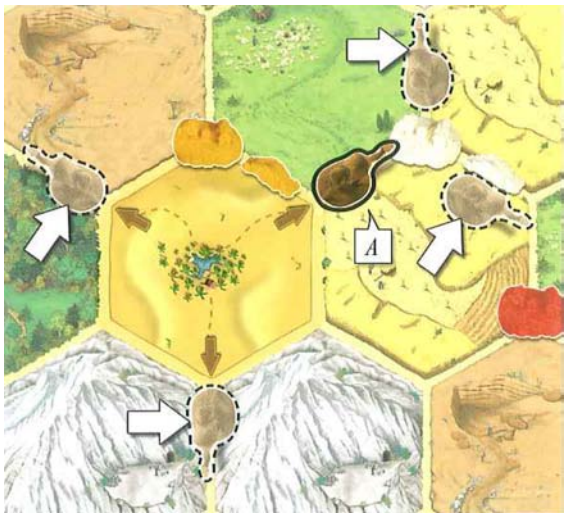
Dopo il piazzamento iniziale, ogni volta che durante il turno costruite una colonia o ne trasformate una qualsiasi in città, alla conclusione del turno viene inserito sulla mappa 1 cammello. Tuttavia, non potete scegliere dove collocarlo, perché il suo posizionamento è determinato in un turno di voto (vedi sotto).

Piazzare i cammelli

Durante il gioco, si sviluppano ed estendono 3 diverse carovane - ciascuna inizia con l'oasi e consiste di una fila di cammelli.

- Il cammello deve essere posto sempre su un percorso (lato di un esagono); questo percorso non può essere occupato da un altro cammello, ma può essere occupato da una strada.
- Ogni cammello ha un "davanti" (la testa).
- È necessario piazzare il primo di una carovana di cammelli direttamente su un sentiero segnalato da una delle 3 frecce dell'esagono oasi (vedi esempio 1) - il primo cammello di ogni carovana deve partire da una freccia diversa.
- Una carovana non può interrompersi. Dal secondo cammello in poi vi sono 2 posti possibili per continuare ogni carovana, quindi vi sono 6 spazi tra cui i giocatori devono scegliere dove posizionare il cammello.

***Esempio 1**: deve essere piazzato il primo cammello: ci sono 3 posti in cui può essere piazzato.*



***Esempio 2**: il cammello è stato piazzato nella posizione "A": ora ci sono 4 posti in cui può essere piazzato il secondo cammello.*

Il turno di voto

Durante un turno di voto, potete fare una sola offerta per determinare il numero di voti in grado di influenzare il posizionamento di un cammello. L'offerta inizia con il giocatore che ha appena terminato il suo turno, e procede in senso orario.
L'offerta viene formulata girando a faccia scoperta davanti a sé le carte grano e lana in proprio possesso.
Solo i giocatori che hanno almeno una carta di questo tipo sono in grado di negoziare con gli altri per determinare dove collocare il cammello.

- Si dispone di un voto per ogni carta offerta.
- Chi dispone di più voti di tutti gli altri giocatori messi insieme, sceglie dove posizionare il cammello.
- In caso contrario, se 2 o più giocatori messi insieme hanno la maggioranza dei voti e sono d'accordo sulla collocazione del cammello, lo posizionano di conseguenza.
- In caso contrario (non si raggiunge un accordo), il giocatore che ha il maggior numero di voti sceglie dove porre il cammello (anche se questo giocatore non ha la maggioranza assoluta).
- In caso contrario (non vi è un giocatore con "il maggior numero di voti"), è colui che ha appena terminato il suo turno a scegliere dove posizionare il cammello (anche se non ha voti).
- Infine, tutti i giocatori devono disfarsi delle carte risorsa utilizzate per il voto.

CASI PARTICOLARI

Fine di una carovana

Una carovana termina quando non può più essere estesa con l'aggiunta di un cammello. Inoltre, quando si esauriscono i cammelli della riserva, tutte e 3 le carovane si considerano concluse.

La fusione di 2 carovane

Due carovane che si intersecano presso un incrocio si fondono e non appena viene posto il cammello successivo continuano come un'unica carovana.

Cammelli sulla costa e presso l'oasi

Una carovana può essere prolungata posizionando un cammello su un apposito percorso costiero. Il primo cammello di una carovana non può essere messo su un percorso lungo il bordo dell'esagono oasi. Tuttavia, se una carovana torna indietro verso l'oasi, può essere messo un cammello lungo il bordo dell'oasi.

I benefici forniti dalle carovane

- La strada più lunga.
  Una strada costruita su un percorso su cui si trova un cammello conta come 2 strade ai fini della tessera bonus "La strada più lunga". Questo vale anche per il requisito di una lunghezza di almeno "5" per ottenere inizialmente la tessera.
- Aumento del valore delle città e delle colonie.
  Ogni colonia o città situata tra 2 cammelli vale 1 punto vittoria supplementare.

Esempio 3 (figura a destra): durante il gioco, si sono sviluppate 3 carovane. Una colonia del giocatore bianco e 2 colonie del giocatore blu forniscono 1 ulteriore punto vittoria, perché ciascuna si trova tra due cammelli. Inoltre, 3 strade del giocatore blu e una strada del giocatore bianco contano il doppio nel determinare "la strada più lunga". Ci sono attualmente 6 spazi in cui può essere messo un cammello,

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore raggiunge nel suo turno il totale di 12 punti vittoria.

CONSIGLI PER QUESTO SCENARIO

Nel gioco base dei Coloni, la lana è di solito considerata la risorsa meno importante. In questo scenario, la lana assume una maggiore rilevanza - viene utilizzata per le votazioni che influenzano il posizionamento del cammello - il che può portare a ulteriori punti vittoria.
Anche il grano è utilizzato per le votazioni, ma può essere più utile della lana per la costruzione delle città.
Così è spesso una buona idea piazzare una colonia adiacenti o vicino a un pascolo durante la fase di piazzamento iniziale.

COMBINAZIONI CON LE VARIANTI

Questo scenario può essere combinato con una qualsiasi delle varianti di questa espansione.

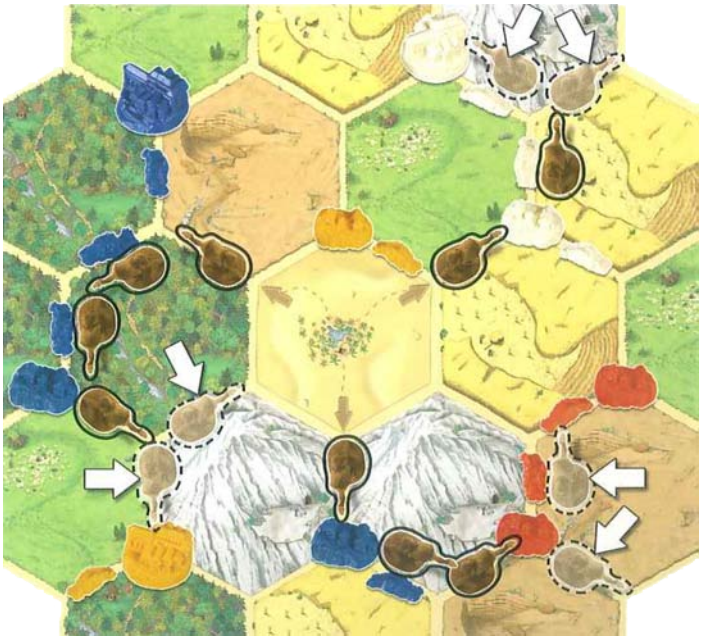
Per la combinazione con "Catan per due":
ogni turno di voto determina il posizionamento di 2 cammelli:

- Chi vince la votazione piazza 2 cammelli.
  Tuttavia, è necessario estendere 2 diverse carovane;
- In caso di parità, ogni giocatore posiziona un cammello - prima il giocatore che ha appena terminato il suo turno e poi l'altro giocatore;
- Invece di cacciare il rapinatore nel deserto, viene posto accanto alla mappa fino a quando non viene utilizzato di nuovo (o tramite un "7" o l'uso di una carta cavaliere).

Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan":

- Ritirata del brigante: ponete il brigante accanto alla mappa fino a quando non viene utilizzato di nuovo (tramite un "7" o con l'uso di una carta cavaliere).

Quando viene combinato con la variante **"Signore del porto"**, questo scenario dovrebbe essere giocato fino a che un giocatore raggiunge 13 punti vittoria durante il suo turno.



L'INVASIONE DEI BARBARI

La ricchezza di Catan non è passata inosservata. Temibili barbari, desiderosi di bottino, sono sbarcati sulle coste dell'isola, diffondendo paura e terrore. Il divertimento è finito - i tempi pacifici sono ormai storia! Nessuno sa dove i barbari colpiranno. All'inizio i barbari sono pochi, ma il loro numero cresce rapidamente. In un primo momento danneggiano soltanto la produzione delle risorse. Ma non appena aumenta la loro forza, essi tentano l'assedio alle colonie e alle città - con conseguenze devastanti. Ma gli abitanti di Catan stringono alleanza tra di loro e rispondono all'invasione addestrando cavalieri da inviare in battaglia, ma saranno abbastanza forti?

Durata del gioco: da 60 a 90 minuti

Materiale aggiuntivo:

i barbari

24 cavalieri, 6 per ogni colore

26 carte sviluppo

Carta iniziale *Dorso del mazzetto*

1 esagono con il castello

1 dado colorato

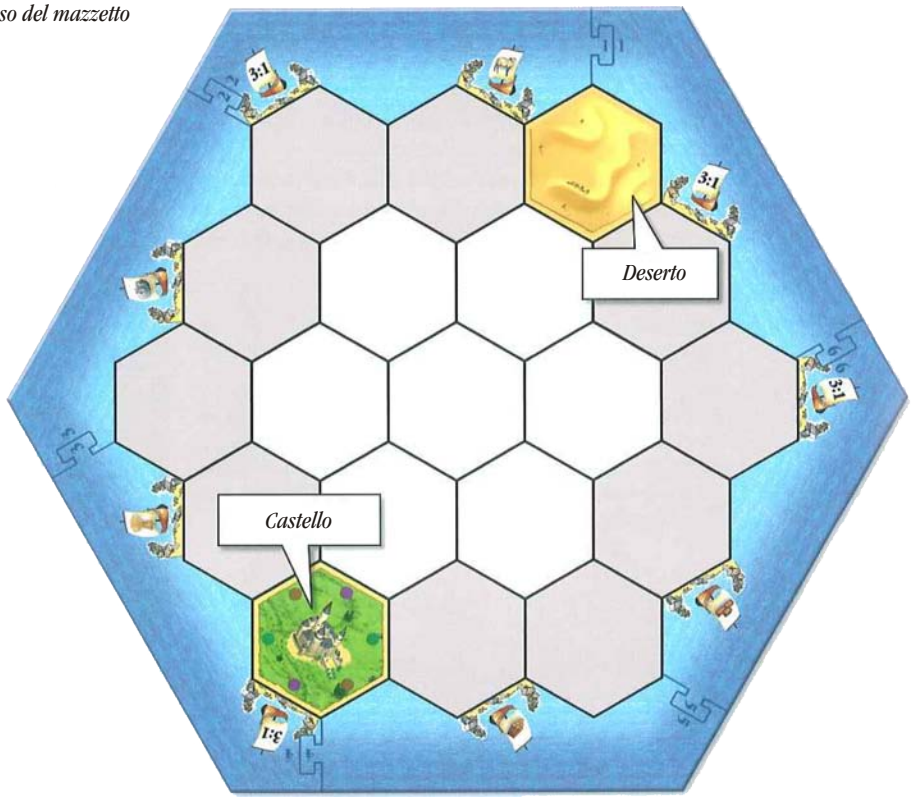
Monete d'oro con valore 1 e 5

COME SI SVOLGE

Desiderosi di bottino, i barbari sbarcano sulle coste di Catan. In un primo momento, la loro mera presenza diffonde il terrore. Ma, quando sempre più barbari attraversano l'oceano, incominciano a occupare le coste e a bloccare la produzione di risorse. Minacciano anche di catturare le colonie e le città costiere. Per sopravvivere, gli abitanti di Catan devono preparare i loro cavalieri al castello e - dimostrando un'unità mai vista prima - inviarli in battaglia.

PREPARAZIONE

• **Piazzare gli esagoni esterni**: in primo luogo, posizionate gli esagoni deserto e castello come indicato nella figura sottostante. Piazzate a caso i seguenti esagoni nel cerchio esterno di colore grigio: 2 foreste, 2 colline, 3 pascoli, 1 montagna e 2 campi. Questi sono gli "esagoni costieri".



- **Piazzare gli esagoni interni**: piazzate a caso i seguenti esagoni nello spazio bianco interno: 1 foresta, 1 pascolo, 1 collina, 2 montagne e 2 campi. Un esagono foresta non viene utilizzato;
- **Posizionare i gettoni numerati**: dopo aver collocato gli esagoni, posizionate i gettoni numerati come nella figura sottostante;
- Prendete i 6 **cavalieri** del vostro colore;
- Inserite un **barbaro** sull'esagono con il gettone con il numero "2" e uno sull'esagono con il "12".
  I barbari restanti sono posti accanto alla mappa;
- Utilizzate le 26 nuove carte sviluppo predisposte per questo scenario. Non utilizzate nessuna delle carte sviluppo del gioco base dei Coloni;
- Non si usa la tessera bonus "Il cavaliere più potente";
- Non si usa nemmeno il brigante.

PIAZZAMENTO INIZIALE

Valgono le regole del gioco base, ma al posto della seconda colonia si piazza una città. Ricevete comunque una sola risorsa dai terreni adiacenti la città.

IL GIOCO

Si applica il regolamento consueto dei Coloni di Catan con alcune modifiche, che vengono spiegate nel paragrafo successivo.

REGOLE ADDIZIONALI

1. **I barbari invadono Catan** (ogni volta che si costruisce una colonia/ città);
2. **Giocare subito le carte sviluppo** (quando si acquista una carta sviluppo);
3. **Piazzare un cavaliere** (giocando le carte sviluppo "Nomina di un cavaliere" o "Cavaliere nero")
4. **Spostare i propri cavalieri** (alla fine del turno, dopo le fasi di commercio e di costruzione)
5. **Espellere i barbari** (alla fine del turno, dopo aver spostato i cavalieri)

1. I barbari invadono Catan

a) L'invasione dei barbari

Ogni volta che un giocatore costruisce una colonia o una città, subito dopo la costruzione deve risolvere un'invasione dei barbari.

- Il giocatore interrompe il suo turno e lancia i due dadi fino ad ottenere tre risultati diversi. Se il giocatore tira un "7" o un numero che ha già tirato, deve lanciare i dadi nuovamente (eventualmente più volte, fino ad ottenere 3 risultati differenti e non un "7").
- Dopo ogni lancio dei dadi viene piazzato un barbaro sull'esagono costiero che ha il gettone numerato estratto. Non viene piazzato alcun barbaro quando il giocatore ha tirato il numero di un esagono che è già occupato da 3 barbari (vedi il paragrafo successivo "Esagono costiero invaso"). In questo caso il lancio dei dadi non viene ripetuto.

b) Esagono costiero invaso

Non appena avete piazzato 3 barbari su un esagono costiero, girate a faccia in giù il gettone numerato presente sull'esagono.

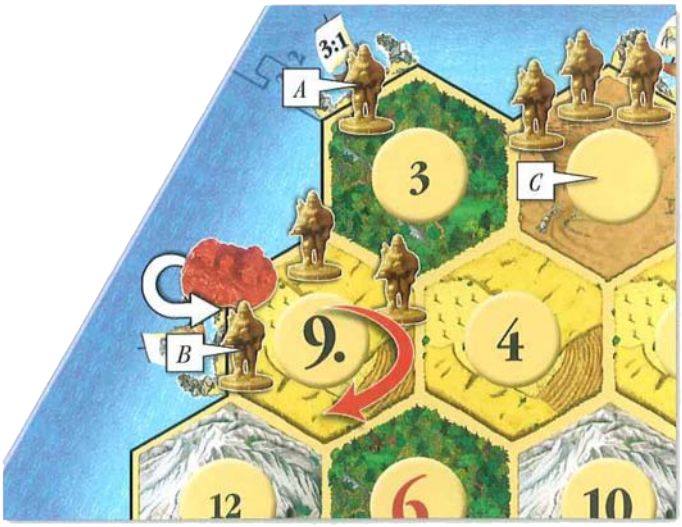
- Questo "esagono invaso" non produce più risorse quando si tira il suo numero. Non piazzate più barbari su questo esagono durante un'invasione dei barbari.
- Non si può costruire una strada su un percorso adiacente a un esagono invaso, e non si può costruire una colonia su un incrocio adiacente a un esagono invaso.

c) I barbari conquistano colonie e città

Non appena una città o una colonia non è più adiacente ad un esagono non invaso (ad esempio, è circondata solo dal mare o da esagoni invasi), diventa una "colonia/città conquistata".

Girate la colonia/città conquistata sul suo lato, ma lasciatela sul suo incrocio.

- Non si ottengono punti vittoria per una colonia/città conquistata.
- Se la colonia/città conquistata si trova su un porto, non potete utilizzarlo.
- Poiché gli esagoni deserto e castello non possono essere mai invasi, una colonia o una città vicino a uno di questi esagoni non può essere conquistata.
- Non appena tutti i barbari sono stati piazzati sull'isola, e non ne rimane più nessuno, nella riserva, non si tirano più i dadi per l'invasione dei barbari.



Esempio:

Si verifica un'invasione dei barbari, si tirano i dadi e si piazzano i barbari:

- *Si tira un "3", e viene piazzato un barbaro sull'esagono costiero con il "3" (A).*
- *Si tira un "9", e viene piazzato un barbaro sull'esagono costiero con il "9" (B). Ora sull'esagono vi sono 3 barbari, e l'esagono viene invaso.*
  Il gettone numerato è girato a faccia in giù. La colonia rossa è anche conquistata perché non ci sono esagoni non invasi adiacenti ad essa - viene girata sul lato.
- *Si tira un "3". Dal momento che è già uscito un "3", si tirano di nuovo i dadi.*
- *Si tira un "8". Tuttavia, l'esagono costiero con l'"8" è già stato invaso (il gettone numerato è rivolto a faccia in giù), per cui non viene piazzato alcun barbaro.*

Così, sono stati tirati 3 risultati diversi e non un "7" e sono stati piazzati 2 barbari durante il processo.

Gli scenari

2. Giocare subito le carte sviluppo

Quando si acquista una carta sviluppo, la si deve rivelare e risolvere immediatamente. Nel proprio turno è possibile acquistare un numero qualsiasi di carte sviluppo, ma è necessario acquistare e risolvere ogni carta prima di acquistarne un'altra.
Scartate le carte dopo averle risolte. Quando si esaurisce il mazzetto di carte sviluppo, mescolate la pila degli scarti e per creare il nuovo mazzetto.

3. Piazzare un cavaliere

Quando si pesca una carta sviluppo "Nomina di un cavaliere", si piazza uno dei propri cavalieri in 1 dei 6 spazi presenti sull'esagono castello.
Questo spazio non può essere già occupato da un altro cavaliere.
Allo stesso modo, quando si pesca una carta sviluppo "Cavaliere nero", piazzate uno dei vostri cavalieri su qualsiasi percorso non occupato da un altro cavaliere.

4. Spostare i cavalieri

Nel proprio turno, dopo aver concluso le fasi di commercio e costruzione, si può muovere ognuno dei propri cavalieri. Si può spostare un cavaliere da una strada ad un'altra adiacente.

- È possibile spostare ogni cavaliere fino a 3 strade. Pagando 1 grano per cavaliere, si può spostare fino a 5 strade (invece di 3). Si deve pagare 1 grano per ciascuno dei cavalieri che si intende spostare di 4 o 5 strade.
- Quando si sposta un cavaliere si ignorano tutti gli altri cavalieri, strade, colonie, e le città. Tuttavia, nessuno dei vostri cavalieri può finire il suo movimento su una strada occupata già da un altro cavaliere (proprio o di un avversario).
- Dopo aver finito la fase di spostamento, nessun cavaliere può trovarsi su una strada adiacente all'esagono castello.

5. Cacciare i barbari

a) Controllo delle vittorie

Alla fine di ogni turno, dopo aver spostato i propri cavalieri, ogni giocatore controlla gli esagoni costieri per vedere se si verifica una vittoria. Si inizia controllando l'esagono con il numero "4" (che è a sinistra del castello) e si prosegue in senso orario lungo tutta la costa. Per ogni esagono, la vittoria si verifica se c'è almeno 1 barbaro sull'esagono e se il numero dei cavalieri nelle 6 strade adiacenti all'esagono è maggiore del numero dei barbari sull'esagono.

b) la risoluzione di una vittoria

Quando si verifica una vittoria in un esagono costiero, i barbari sconfitti diventano "prigionieri". Questi barbari prigionieri vengono distribuiti tra i giocatori "coinvolti":

- Se c'è solo un giocatore coinvolto, questi riceve tutti i prigionieri.
- Se sono coinvolti più giocatori, ciascuno dei soggetti coinvolti ottiene un prigioniero. Se non ci sono abbastanza prigionieri da assegnare, i giocatori coinvolti tirano i dadi (li tirano più volte in caso di parità). Chi tira il risultato più alto riceve un prigioniero. Chi ha ottenuto un numero più basso, invece del prigioniero riceve 3 monete d'oro come risarcimento.
- Se tutti i giocatori coinvolti hanno ricevuto un prigioniero e ne rimane ancora uno, il giocatore che ha impegnato più i cavalieri riceve il prigioniero. Qualora vi sia un pareggio nel numero dei cavalieri impiegati, si tirano i dadi (rilanciando in caso di parità). Chi ottiene il risultato più alto riceve il prigioniero, il perdente riceve 3 monete d'oro.

Due prigionieri in proprio possesso forniscono 1 punto vittoria.

Esempio: *Il giocatore rosso sposta il proprio cavaliere di un totale di 3 strade fino a una strada adiacente all'esagono invaso (A). Sono stati quindi schierati 4 cavalieri contro 3 barbari. I cavalieri sono vittoriosi. I due giocatori coinvolti nella vittoria (rosso e blu) ottengono un prigioniero. Il giocatore "rosso" ottiene il terzo prigioniero perché ha più cavalieri coinvolti nella vittoria.*

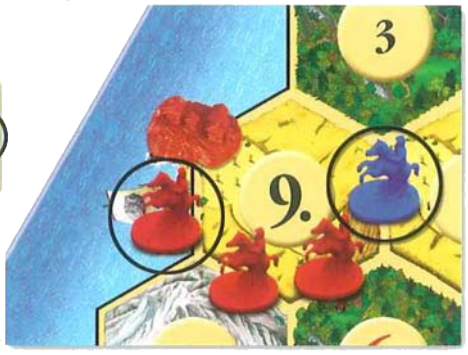
c) Gli esagoni invasi da 3 barbari vengono riconquistati...

Quando si verifica una vittoria in un esagono costiero invaso, si gira nuovamente a faccia in su il gettone numerato e si rimettono in piedi le colonie e le città conquistate. L'esagono può nuovamente produrre risorse, e le colonie/città ritornano ad essere pienamente funzionali (ossia forniscono di nuovo punti vittoria). D'altro canto, nei turni successivi l'invasione dei barbari può nuovamente coinvolgere questo esagono.

Esempio: la colonia rossa (A) riprende le proprie funzioni e il gettone numerato (B) viene nuovamente girato con la faccia in su.

d) Verificare la perdita dei cavalieri dopo la vittoria

Uno dei giocatori coinvolti nella vittoria contro i Barbari lancia il dado colorato e la posiziona al centro dell'esagono castello. Sul dado è presente uno dei 3 colori - verde, viola e marrone - usati per contrassegnare i 3 orientamenti dell'esagono castello. Viene perso ogni cavaliere che si trova su una delle due strade aventi lo stesso orientamento di quelle che sull'esagono castello sono contrassegnate dal risultato del dado colorato. Il proprietario deve riprendere il cavaliere perduto nella propria riserva. Per ogni cavaliere che ha perso il suo proprietario viene risarcito con 3 monete d'oro.



Esempio:
Dopo la vittoria si tira il dado per stabilire quali cavalieri vengono persi. Viene estratta l'orientamento contrassegnato con il colore verde. Sulle strade coincidenti con l'orientamento verde si trovano un cavaliere rosso e uno blu. I proprietari li rimettono nella propria riserva e ricevono 3 ori ciascuno .

Si tira un "7" con i dadi di produzione

Il giocatore che tira un "7" con i dadi di produzione può prendere una carta risorsa a caso dalla mano di un avversario a sua scelta. In aggiunta, ogni giocatore che ha più di 7 carte risorsa deve sceglierne la metà (arrotondata per difetto) e restituirla alla banca.

L'oro

Fino a due volte durante il proprio turno, è possibile acquistare una risorsa a scelta per 2 ori. Le monete d'oro possono essere scambiate come se si trattasse di risorse sia con gli altri giocatori sia con la banca con il rapporto di 4:1 (3:1 o 2:1 con porti).

Gli eventi "Tradimento" e "Intrigo"

Quando viene risolto uno di questi eventi, i barbari vengono rimossi da taluni esagoni costieri e/o piazzati su altri esagoni. Un barbaro non può essere spostato in un esagono che contiene già 3 barbari. Se viene rimosso un barbaro da un esagono invaso, si gira il gettone numerato a faccia in su si rimettono in piedi tutte le colonie e le città conquistate. L'esagono può nuovamente produrre risorse, e le colonie/città sono di nuovo pienamente funzionali.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore raggiunge nel suo turno il totale di 12 punti vittoria.

CONSIGLI PER QUESTO SCENARIO

Per risultare vincitori in questo scenario, è importante costruire cavalieri. Da un lato, i cavalieri sono chiamati a cacciare i barbari dagli esagoni adiacenti alle proprie città o colonie. D'altro canto, i cavalieri possono essere utilizzati per ottenere prigionieri, così da aumentare il totale dei punti vittoria. Dato che molte volte non sarà possibile conseguire vittorie da soli, occorre cooperare e allearsi con gli altri giocatori - preferibilmente con coloro che non sono troppo vicini alla vittoria.

COMBINAZIONI CON LE VARIANTI

Lo scenario può essere combinato con ogni variante di questa espansione.

Per la combinazione con "Catan per due":

1. I cavaliere del colore dei giocatori neutrali prendono parte al gioco, come "mercenari" e possono essere liberamente utilizzati da entrambi i giocatori. Quando un giocatore costruisce il suo primo cavaliere, egli pone il mercenario su una strada adiacente all'esagono castello.
   Nel proprio turno, dapprima si spostano i propri cavalieri e quindi si possono spostare i mercenari. Una volta piazzati, i mercenari rimangono sempre sulla mappa; non vengono mai rimossi dopo una vittoria.
2. Quando si costruisce una propria colonia e quindi una colonia per un giocatore neutro, i barbari effettuano una doppia invasione.
3. Poiché non vi è un brigante, si possono spendere i gettoni commercio gettoni per spostare un barbaro. Se i vostri punti vittoria totale sono inferiore o uguale al totale del'avversario, dovete pagare 1 gettone, altrimenti, si spendono 2 gettoni.
4. Dopo una vittoria, se necessario, per l'assegnazione dei prigionieri prendete in considerazione un "3" come risultato del dado per il mercenario.
5. Come compensazione per la rimozione di un cavaliere, si ricevono 2 ori e 1 gettone commercio, invece di 3 ori.

Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan":

Poiché in questo scenario non ci sono né carte cavaliere né il brigante, i seguenti eventi assumono un significato diverso:

- **Attacco dei briganti**: Il giocatore di turno può prendere una carta risorsa a caso dalla mano di un giocatore a sua scelta. In aggiunta, ogni giocatore che ha più di 7 carte risorsa deve sceglierne la metà (arrotondata per difetto) e restituirle alla banca.
- **Ritirata del brigante**: non essendoci un brigante, quest'evento non ha luogo.
- **Conflitto**: se un giocatore possiede da solo il maggior numero di cavalieri sulla mappa, prende una risorsa a caso da un giocatore a sua scelta.

Quando viene combinato con la variante **"Signore del porto"**, questo scenario si conclude al raggiungimento di 13 punti vittoria.

Gli scenari

COMMERCIANTI & BARBARI

I barbari sono stati allontanati, e la pace sta tornando. La scia di distruzione lasciata dai barbari viene riparata il più velocemente possibile. Il castello in cui ha sede il Consiglio di Catan ha subito danni particolarmente gravi, ma gli sforzi per il restauro stanno compiendo evidenti progressi. Ora gli artigiani devono terminare le vetrate e le nuove statue di marmo.
Il marmo deve essere trasportato dalla cava, la sabbia deve essere portata alla vetreria, i vetri devono essere consegnate al Castello, e gli attrezzi sono quanto mai necessari.
Le strade sono affollate dai traffici di Catan.
Naturalmente voi ne siete coinvolti, il Consiglio paga per il trasporto in oro sonante. Lungo le strade rimangono solo alcuni barbari dispersi - sono in attesa. Di voi!

Durata del gioco: 90 minuti circa

Materiale aggiuntivo:

3 esagoni terreno (zone di commercio)

36 tessere merce

facciata anteriore *retro dei segnalini*

4 segnalini carro nei 4 colori dei giocatori

3 barbari

20 carte carro

Carta iniziale *facciata anteriore con il colore dei giocatori* *Dorso del mazzetto*

40 menete d'oro

26 carte svluppo

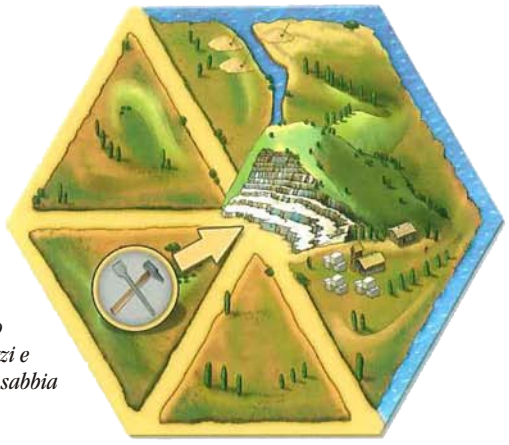
Carta iniziale *facciata anteriore delle carte* *Dorso del mazzetto*

COME SI SVOLGE

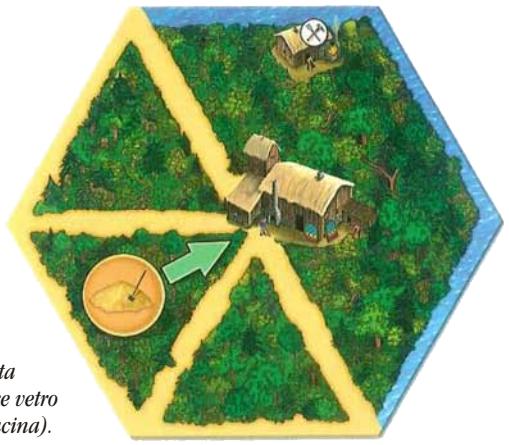
Il castello è in fase di restauro, in modo da brillare di nuovo splendore.
Per questa finalità sono necessari i vetri per le finestre di piombo, insieme al marmo per le statue e per la decorazione interna. I giocatori hanno il compito di trasportare il vetro e il marmo all'esagono castello nonché di rifornire la vetreria di sabbia e la cava di marmo di attrezzi. Ogni merce trasportata viene ricompensata con monete d'oro e fornisce un punto vittoria . Vince la partita il primo giocatore a raggiungere durante il proprio turno 13 punti vittoria.

Ci sono tre nuovi esagoni terreno che servono come "esagoni commercio" per il trasporto delle merci.

Il castello: per restaurare il castello occorrono marmo e vetro. La sua fucina fornisce attrezzi per la cava e il fiume la sabbia per la vetreria.



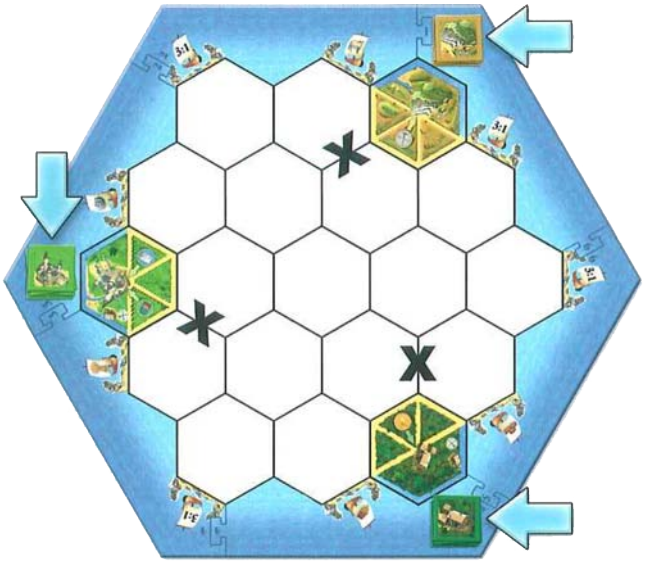
Cava di marmo: La cava di marmo necessita di attrezzi e fornisce marmo e sabbia (dal fiume).



Vetreria: la vetreria necessita di sabbia e fornisce vetro e attrezzi (dalla fucina).

PREPARAZIONE

- Piazzate i 3 esagoni commercio come mostrato nella figura sottostante. Il mare presente su ogni esagono commercio deve corrispondere con un esagono mare della cornice. Non si utilizzano i seguenti 3 esagoni del gioco base dei Coloni: il deserto, 1 pascolo e 1 campo di grano. Rimuovete i 3 esagoni dal gioco.



- Non collocate gettoni numerati sui 3 esagoni commercio - rimuovete dal gioco i gettoni con il "2" e il "12". Posizionate i rimanenti gettoni numerati, come specificato nella preparazione del gioco base, tralasciando il "2" (B) e il "12" (H). Quando si collocano i gettoni numerati, saltate gli esagoni commercio.
- Disponete le tessere merce in 3 pile ordinate secondo l'immagine presente sul dorso (castello, cava, vetreria).
  Mescolate ogni pila e piazzatele a faccia coperta (dal lato che mostra l'edificio) accanto al corrispondente esagono commercio (vedi le frecce nella figura soprastante).
- Posizionare i 3 barbari sui sentieri segnati con le croci nere nella figura in alto.
- Utilizzate le 25 nuove carte sviluppo previste per questo scenario. Non utilizzate alcun tipo di carte sviluppo del gioco base dei Coloni.
- Ogni giocatore riceve 5 ori.
- Ogni giocatore riceve il set di 5 carte carro con la cornice del colore corrispondente al proprio colore di gioco. Impilate le carte a faccia in giù, ordinate in modo che il retro delle carte sia in sequenza da 1 a 5. Girate la carta più in alto (1) a faccia in su e piazzatela accanto alla pila (come nell'illustrazione) - questa è la vostra carta carro attualmente attiva.

- Non si usa la tessera bonus "La strada più lunga".
- Non si utilizza nemmeno il brigante.

IL GIOCO

Si applica il regolamento consueto dei Coloni di Catan con alcune modifiche, che vengono spiegate nei paragrafi successivi.

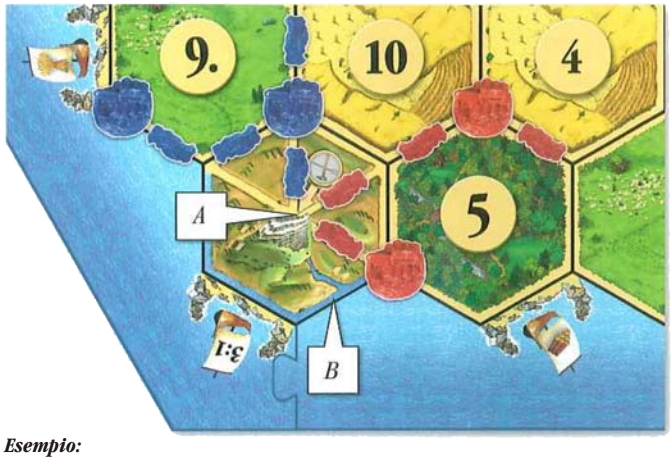
PIAZZAMENTO INIZIALE

Valgono le regole del gioco base, ma al posto della seconda colonia si piazza una città. Ricevete comunque una sola risorsa dai terreni adiacenti la città. Dopo aver costruito la città, piazzate il vostro carro accanto ad essa.

GLI ESAGONI COMMERCIO

Ciascuno dei 3 esagoni commercio presenta un'intersezione centrale a mo' di piazza, con un edificio. Quattro percorsi "interni" portano a questa piazza centrale. Per ogni esagono commercio, si applicano le seguenti regole:

- Si possono costruire strade sui percorsi interni, secondo le regole consuete.
- I giocatori non possono costruire una colonia su una piazza al centro di un esagono commercio (A).
- Non si possono costruire strade sui tre percorsi di un esagono commercio che confinano con il mare (B).
- È possibile costruire colonie/città sui 4 angoli (intersezioni) non marini di un esagono commercio, in accordo con la regola della distanza.



Esempio:
Il giocatore blu e il rosso hanno costruito strade su tre dei quattro percorsi dell'esagono commercio. Non si possono costruire colonie sull'intersezione centrale (A), Non possono essere costruite strade sui 3 percorsi costieri (B) dell'esagono commercio.

FASE DI MOVIMENTO

Ogni giocatore, alla fine del proprio turno, ossia dopo la fase di commercio e di costruzione, può spostare il proprio carro secondo le seguenti regole:

1. Il movimento del segnalino carro

- Il carro si sposta lungo le strade da un incrocio all'incrocio adiacente. Spostare il carro lungo una strada da un incrocio ad un incrocio adiacente costa 1 o più "punti movimento".
- All'inizio del gioco, ogni giocatore ha quattro punti movimento per spostare il carro nel proprio turno. Il numero dei punti movimento può essere aumentato aumentando il valore del proprio carro.
- Muovere il proprio carro lungo un percorso (senza strada) costa due punti movimento, muovere il carro sopra una propria strada costa un punto movimento. Spostare il carro sopra la strada di un avversario, costa sempre un solo punto movimento, ma bisogna pagare 1 oro al proprietario della strada come pedaggio.
- Un barbaro presente su una strada oppure su un percorso comporta un aumento del costo di due punti movimento (cfr. il paragrafo 5a).

- Il movimento si conclude quando un giocatore, per spostare il carro su un incrocio adiacente, deve usare più punti movimento di quanti ne possiede. Se si raggiunge un esagono commercio con il carro, il movimento si conclude - gli eventuali punti movimento ancora disponibili vengono perduti. Un giocatore può anche decidere di non usare tutti i propri punti movimento.
- Pagando 1 grano (non è consentito spendere più di un grano), un giocatore può estendere il movimento del proprio carro di 2 ulteriori punti movimento. L'estensione può avere luogo anche dopo aver mosso, in parte o del tutto, il proprio carro.
- Un incrocio può essere occupato da un numero qualsiasi di carri.

2. Scegliere la prima destinazione e le seguenti

Quando si sposta per la prima volta il carro, si deve scegliere di muovere verso uno dei 3 esagoni commercio (la destinazione iniziale del carro). È possibile cambiare la destinazione iniziale quando si vuole. Quando il carro raggiunge la piazza centrale di questo esagono commercio, non si riceve alcun oro - non avete alcuna merce da consegnare. Tuttavia, si riceve la tessera merce in cima alla pila corrispondente all'esagono commercio. La si gira a faccia in su per rivelare la merce raffigurata. Ci sono 4 diverse materie:

Vetro *Attrezzi* *Sabbia* *Marmo*

Ogni esagono commercio produce due tipi diversi di merci. Nelle seguenti destinazioni vengono prodotti:

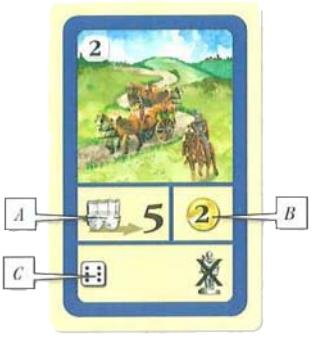
Nei turni successivi, si deve spostare il carro verso l'esagono commercio in cui può essere consegnata questa merce. Si devono consegnare il vetro e il marmo al castello, gi attrezzi alla cava e la sabbia alla vetreria. Ad esempio, se il vostro carro si trova nella vetreria e avete ricevuto come merce del vetro, dovete muovere il vostro carro verso l'esagono castello.
Un giocatore può effettuare una sola consegna alla volta. Solo dopo aver completato una consegna, potete trasportare un'altra tessera merce.

3. Consegna della merce

Quando il carro si ferma nella piazza centrale dell'esagono commercio corrispondente alla propria tessera merce, la merce viene consegnata.
Si rigira la tessera merce a faccia in giu (quella con l'edificio).
La tessera ora vale 1 punto vittoria.
A seconda del valore del carro (vedi sotto), il proprietario potrà ricevere tra 1 e 5 ori.
Prendete e rivelate un'altra tessera merce, come indicato sopra.
Questa tessera merce determina la nuova destinazione del viaggio verso un esagono commercio.

4. Aumentare il valore del proprio carro

La carta carro si riferisce al carro attualmente in uso. Su di essa sono infatti raffigurate le caratteristiche dettagliate del carro che state utilizzando:
Ad esempio, come esplicitato nella carta nella carta sottostante:
- il carro che state usando ha 5 punti movimento (A),
- fornisce 2 ori quando si consegna una merce (B)
- e per cacciare un barbaro occorre lanciare un "6" (C).



Nel proprio turno, durante le fasi di commercio e costruzione, si può migliorare il proprio carro pagando le risorse presenti sul dorso della carta in cima alla pila. La carta in cima alla pila viene girata e posta sopra la carta precedente, così da rappresentare il nuovo carro in uso. Migliorare il proprio carro fino all'ultima carta della pila fornisce 1 punto vittoria, come indicato sulla carta.

5. I barbari

a) Muovere sopra i barbari

Quando si sposta il proprio carro lungo un percorso (con o senza strada) occupato da un barbaro, il costo per il movimento aumenta di 2 (ad esempio, un percorso senza strada + un barbaro = 4 punti movimento; una strada + un barbaro = 3 punti movimento). Se non si dispone di sufficienti punti di movimento per muovere il carro sopra un barbaro, ci si deve fermare all'incrocio precedente e perdere i restanti punti movimento oppure ci si può muovere in un'altra direzione.

b) Cacciare un barbaro

Se si migliora il carro almeno una volta, si può tentare di scacciare un barbaro. Si ferma il movimento del carro in movimento su un incrocio adiacente a un barbaro e si tira il dado: se il risultato coincide con uno dei numeri indicati sulla carta carro attiva, è possibile spostare il barbaro su qualsiasi percorso che non sia già occupato da un barbaro. Indipendentemente dal fatto che si sia spostato o meno il barbaro, è possibile utilizzare i restanti punti movimento per spostare il carro. Quando si caccia un barbaro, non si ruba alcuna risorsa ad un altro giocatore.
Si può tentare di cacciare il barbaro solo una volta per turno.
Attenzione:
è permesso costruire una strada anche su un percorso che è bloccato da un barbaro
Su ogni strada oppure su ogni percorso può essere piazzato solo un barbaro.

6. Quando esce un "7"

Quando esce "7" ai dadi produzione, si deve spostare uno dei 3 barbari su un qualsiasi percorso senza barbari. Se si sposta un barbaro su un percorso con una strada, si può prendere una carta risorsa (non oro) dal suo proprietario. In aggiunta, ogni giocatore che ha più di 7 carte risorsa deve sceglierne la metà (arrotondata per difetto) e restituirla alla banca.

7. Quando escono un "2" o un "12"

Quando escono un "2" o un "12" si ritirano i dadi.

8. L'oro

L'oro è importante: viene infatti utilizzato per pagare il movimento lungo le strade degli altri giocatori. Inoltre, fino a due volte durante il vostro turno, potete acquistare una risorsa a scelta per 2 ori. Le monete possono essere scambiate come se si trattasse di risorse - è consentito il commercio con gli altri giocatori e con la banca al rapporto di 4:1 (3:1 o 2:1 con porti).
L'oro non viene considerato una risorsa quando un esce un "7" ai dadi e non può essere rubato con una carta sviluppo "monopolio".

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore raggiunge nel suo turno il totale di 13 punti vittoria.

CONSIGLI PER QUESTO SCENARIO

La costruzione di strade è molto importante, anche se in questo scenario non si ottengono i punti vittoria per la tessera bonus "La strada più lunga".
Con più strade in vostro possesso, potete spostare il carro più velocemente da un esagono commercio ad un altro e si deve pagare meno oro per l'uso delle strade dei vostri avversari.
Accertatevi sempre di avere sufficienti riserve auree.
Altrimenti potreste trovarvi con il carro fermo in mezzo alle strade degli avversari e non essere in grado di oltrepassarle senza oro.
Quindi, se nessuno degli altri giocatori vi paga per l'uso delle vostre strade, l'unica opzione possibile è di ottenere l'oro mediante il commercio - con gli altri giocatori, oppure con la banca.

COMBINAZIONI CON LE VARIANTI

Lo scenario può essere combinato con ogni variante di questa espansione.
Per la combinazione con "Catan per due":

- Restituite alla banca la metà (arrotondata per difetto) dell'oro pagato per muovere il carro sulle strade dei giocatori neutrali, e date l'altra metà (arrotondata per difetto) all'altro giocatore.
- Poiché non vi è un brigante, invece di inviare il brigante nel deserto si può pagare un gettone commercio per spostare un barbaro su un percorso non occupato da una strada e/o da un altro barbaro.
- Quando si costruisce una colonia adiacente ad un esagono commercio, si prende 1 gettone commercio (si applica anche durante la fase di piazzamento iniziale).

Per la combinazione con le "Carte eventi di Catan":

Poiché in questo scenario non ci sono né la tessera bonus "La strada più lunga" né il brigante, i seguenti eventi assumono un significato diverso:

- **Attacco dei briganti**: il giocatore di turno deve spostare uno dei 3 barbari su un qualsiasi percorso senza barbari. Se si sposta un barbaro su un percorso con una strada, si può prendere una carta risorsa (non oro) dal suo proprietario. In aggiunta, ogni giocatore che ha più di 7 carte risorsa deve sceglierne la metà (arrotondata per difetto) e restituirla alla banca.
- **Ritirata del brigante**: non essendoci un brigante, quest'evento non ha luogo.
- **Terremoto**: spostare un carro su una strada girata di lato costa due punti movimento - lo stesso prezzo di uno spostamento su un percorso privo di strada.

Quando viene combinato con la variante **"Signore del porto"**, questo scenario si conclude al raggiungimento di 14 punti vittoria.

Test delle regole e consulenza per lo sviluppo di questa espansione:

TM Spiele GmbH
con Reiner Muler, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer e Fritz Gruber

Catan GmbH
con Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber e Arnd Beenen

Olver & Petra Sack
con Katharina Sack, Yannick Sack e Michael Pfundstein

Franck Wölfelschneeider
con Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser e Thomas Reisser

Xavi Bühlmann
con Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind e Oliver Lehmann

Daniel Stehli
con Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner e Giuseppe Goffi

dott. Reiner Düren
con Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff
Nils Overhoff e dott.ssa Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask
con Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler
con Sylvia e Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe,
Meike e Julia Stadler

e **Sebastian Rapp**

Credits:

Autore: Klaus Teuber
Licenza: Catan Gmbh © 2007, www.catan.com
Illustrazioni: Tanja Donner
Grafica: Fine tuning, www.fine-tuning.de
Redazione: TM Spiele

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stoccarda
Tel: +49 (0)711-2191-0, fax: +49 (0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Tutti i diritti riservati
MADE IN GERMANY

Traduzione e impaginazione di Andrea Garino.
La presente traduzione non sostituisce affatto il regolamento originale del gioco; questo documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco CATAN: HÄNDLER UND BARBAREN© sono detenuti dal legittimo proprietario.