

DIE SIEDLER VON
CATAN

Händler & Barbaren

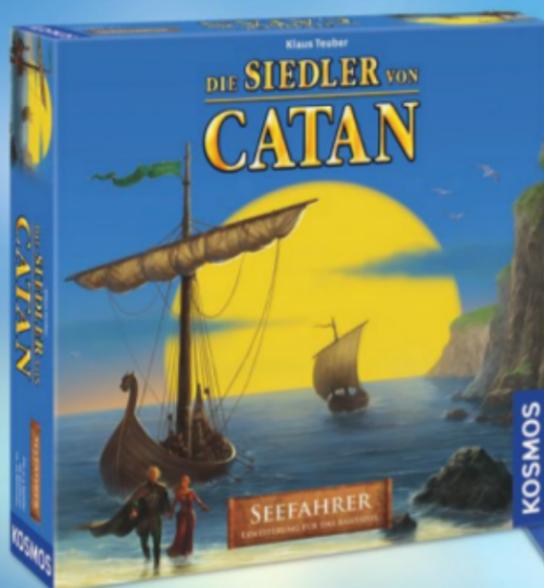
La terza espansione intitolata **"Mercanti e Barbari"** contiene molte avventure che sono distribuite nell'intero mondo di Catan, in scenari completamente diversi. Così le aree marine ricevono un significato completamente nuovo grazie alle zone pescose, mentre ora fiumi attraversano Catan e saranno superabili per mezzo di ponti. Carovane neutrali di cammelli attraversano l'isola con veicoli al loro servizio al seguito. Anche i temuti Barbari ritornano - stavolta con lo scopo di conquistare l'isola.



DIE SIEDLER VON
CATAN

SEEFÄHRER

Con l'espansione **"Marinai"** il mondo di Catan diviene ancora più variabile. In otto scenari aggiuntivi i giocatori imparano a manovrare le navi ed a lasciare la familiare isola di Catan. All'inizio cominciano con le isole più piccole e vicine. Più tardi si aggiungono commerci e scoperte fino a che non si arriva a costruire le Meraviglie di Catan dopo aver battagliato contro la minacciosa fortezza dei Pirati. Con le nuove possibilità offerte dalle navi i giocatori possono creare il proprio mondo come preferiscono: con tante isole piccole o con isole grandi, con una generazione casuale o con aree definite ed altre ignote, da scoprire.



DIE SIEDLER VON
CATAN

Con questa espansione potrete giocare a **"Città & Cavalieri"** in cinque o sei giocatori



COMPONENTI

- 3 fustelli con:
- 4 tasselli programma sviluppo della città
 - 4x15 Marker
 - Tassello Flotta dei Barbari
 - 4 tasselli costi di costruzione
- 1 Mazza, 96 carte, di cui:
- 3x12 Carte "Lavorato"
 - 6 carte Punto Vittoria
 - 3x18 carte "Sviluppo"
- 4 set di miniature, di cui ognuno composto da:
- 6 Cavalieri
 - 6 Elmi
 - 3 Bastioni
 - 3 componente Metropoli
- Altri componenti:
- 1 Mercante
 - 1 dado rosso
 - 1 dado evento
 - 1 Nave barbara
- Regolamento

INDICE

Panoramica di gioco e regole per le prime partite	Pagine 2+3
Costruzione dell'isola per la prima partita	Pagina 4
Per le successive partite	Pagina 4
Preparazione del gioco	Pagina 4
Setup	Pagina 4
Regole del gioco in breve	Pagina 5
Regole del gioco nel dettaglio	Pagina 5
Risultato del lancio dei dadi	Pagina 5
Commercio	Pagina 6
Costruzione (Bastioni, Cavalieri+Attivazione+Evoluzione)	Pagina 6
Sviluppo delle città	Pagina 7
Metropoli	Pagina 7
Carte Sviluppo	Pagina 7
Azioni dei Cavalieri	Pagina 8
Spostamento	Pagina 8
Spostamento e Cacciata	Pagina 8
Cacciare il Brigante	Pagina 8
Combattere i Barbari	Pagina 8
Vittoria dei Barbari	Pagina 9
Vittoria dei Cavalieri	Pagina 9
Il Mercante	Pagina 9
Fine della partita	Pagina 9
Il gioco con i "Marinai"	Pagina 9
Almanacco delle Carte Sviluppo	Pagina 10
Scienza (verde)	Pagina 10
Politica (blu)	Pagina 10
Commercio (giallo)	Pagina 11
Credits	Pagina 11

Città & Cavalieri
un'Espansione del Gioco
"I Coloni di Catan"
gioca online su:
www.playcatan.de

Nota sull'edizione in plastica de I Coloni di Catan

L'universo de I coloni di Catan con i suoi supplementi ed espansioni fu rifatto nel 2010 per la seconda volta. La prima revisione ebbe luogo nel 2003. La più recente concerne esclusivamente la riedizione grafica della scatola e del materiale di gioco. L'edizione del 2010 è identica nel contenuto e a parte la riedizione grafica è identica a quella del 2003. Perciò tutte le edizioni che contengono materiale plastico sono compatibili tra loro. Ciò non si realizza con l'edizione originale del gioco, che contiene materiale in legno. Nel corso della prima revisione del 2003 furono eseguiti dei cambiamenti materiali sostanziali al materiale di gioco, cosicché i giochi non sono compatibili con i materiali di legno, ma solamente con i giochi che possiedono materiale in plastics, come segnato sul retro della scatola. Le espansioni ed i supplementi della vecchia edizione con materiale in legno non sono più disponibili dal 2006. Se doveste possedere edizioni del gioco che contengono sia materiale in legno che in plastica potete farvi un'idea delle differenze tra le due versioni e sulla compatibilità delle stesse visitando la nostra pagina web www.catan.de. Potete anche contattarci per telefono o per e-mail, siamo volentieri a disposizione per voi per ricercare soluzioni utili.

**CITTÀ
& CAVALIERI**
ESPANSIONE PER IL GIOCO BASE

KOSMOS

A Panoramica di gioco e regole per le prime partite

La grande illustrazione mostra una mappa di gioco già pronta che andrebbe usata almeno nella prima partita. Le illustrazioni sottostanti mostrano le nuove produzioni delle città

1 Catan è in pericolo - nubi oscure si stanno addensando sopra i suoi abitanti felici. Selvaggi Barbari, attirati dalla ricchezza dei coloni, fanno vela verso Catan, con lo scopo di attaccarla.

2 Rimane ancora abbastanza tempo per contrastare il pericolo. La forza dell'esercito dei Barbari corrisponde sempre al numero delle città presenti su Catan. I cavalieri di tutti i giocatori devono possedere almeno la stessa forza dei Barbari per poterne scacciare l'esercito.

3 Se riuscite a sconfiggere i Barbari il pericolo è rimosso in tempo. Tuttavia, se i cavalieri di Catan sono troppo deboli, i Barbari attaccheranno le città, le saccheggeranno e poi se ne andranno.

4 Alla perdita di una città va incontro quel giocatore che ha contribuito col minor numero di cavalieri o con nessun cavaliere alla difesa di Catan. Non rischiate il vostro destino quindi, ma fatevi trovare pronti.

5 Oltre a questa insidia esterna, i giocatori competono per gli edifici delle tre Metropoli! Per costruire una Metropoli (che vale due supplementari Punti Vittoria) i giocatori devono sviluppare le loro città.

6 Questa crescita urbana è possibile grazie alle nuove carte Lavorato. Il giocatore trova questi nuovi Lavorati solamente nelle città che confinano con i terreni di Montagna, Foresta e Pascolo.

- A** Leggete cortesemente prima questa panoramica, attraverso cui troverete i più importanti cambiamenti rispetto al gioco "I Coloni di Catan".
B Leggi solo dopo il punto **B** nelle seguenti pagine da 4 a 9 - le nuove regole supplementari.
C Nell'almanacco successivo troverete suggerimenti sulle carte Sviluppo.

7 Cominciate subito la partita con una Colonia ed una Città. Se si ricevono Materie Prime da una Città che confina con Montagna, Foresta o Pascolo è possibile ottenere una sola Materia Prima ed un Lavorato ad essa collegato.

8 Lo sviluppo urbano è possibile su tre livelli ed all'apice di questo sviluppo vi è sempre la Metropoli. Con il Lavorato Monete svilupperete le Città in direzione della Politica.



(blu). La Carta permette lo sviluppo in direzione della Scienza (verde) e il Tessuto rende possibile lo sviluppo in direzione del settore del Commercio (giallo). Non appena raggiunto il quarto stadio di sviluppo di uno di questi campi si riceve una Metropoli (+2 Punti Vittoria).

9 Con il progressivo sviluppo delle città le tue possibilità (grazie all'opportuna combinazione del dado rosso e di quello evento) aumentano, anche grazie alle nuove Carte Sviluppo che rendono possibili interventi di gioco più profondi rispetto a quanto fatto finora.

10 Preparatevi ad una vita dura su Catan e ad un gioco più lungo. Colui che arriva per primo a 13 Punti vittoria, vince!



In queste pagine si trova il regolamento completo. Studiate queste regole con calma prima dell'inizio del gioco - i vostri amici vi ringrazieranno. Nell'almanacco che segue troverete informazioni riguardanti le nuove carte Sviluppo.

B Istruzioni di gioco

(Per la prima partita)

Malgrado la mappa di gioco sia variabile, raccomandiamo per la partita iniziale il settaggio descritto a pagina 2 e 3 del presente manuale. In esso viene garantito che le materie prime richieste nel corso del gioco siano in quantità sufficiente, in particolar modo il Grano.

- Assemblate le cornici come mostrato in precedenza. Utilizzate la faccia con i porti stampati lungo la costa.
- Piazzate il tabellone di gioco esattamente come raffigurato nell'illustrazione: prima le tessere terreno e dopo i gettoni numerati. Infine piazzate il tassello della Flotta dei Barbari accanto al tabellone di gioco.

Settaggio per le successive partite

Per le partite segue si potete utilizzare il tabellone variabile. Per la sua composizione vedete il piccolo almanacco de I Coloni di Catan il Gioco (Costruzione).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Materiale del gioco base non utilizzato:

- Carte Sviluppo
- Carte Costi di Costruzione
- Carta Il Cavaliere più Potente
- 1 dado.

Materiale del gioco base necessario:

- **Programma di sviluppo della città:** staccate con attenzione i 15 token dalla cornice, così come il Programma di sviluppo. Ai giocatori va solo questa cornice esterna e non i tasselli con il mostrano sul dorso.



Il seguente materiale deve essere preparato:

- Le **Carte Materia Prima** sono suddivise per tipo come al solito. Mettete ogni tipologia nei due scomparti, a faccia in su.
- Nello spazio rimasto libero mettete le carte Salvatore di Catan.
- Le nuove carte "Lavorato" sono separate per tipologia. Prendete il terzo scomparto e piazzateci queste carte a faccia in su. Fate poi attenzione a porre le carte Carta sotto quelle Legno, le carte Monete d'Argento sotto quelle Minerale e quelle Tessuto sotto le carte Lana, come rappresentando nella figura seguente.



- Ponete questi tre scomparti vicino al tabellone di gioco
- Dividete le nuove "Carte Sviluppo" per genere. Prendete il quarto scomparto e metteteci le carte coperte in ogni scomparto, suddivise per tipologia: Commercio (gialle) Politica (blu) e Scienza (verdi). Posizionate questo scomparto sull'altro lato del tabellone.

- La miniatura del Mercante, il dado bianco, quello rosso ed il dado evento sono posizionati accanto al tabellone di gioco, come la carta "La Strada di commercio più lunga".
- La barca a vela con l'esercito di Barbari è posizionata sulla casella di partenza.
- Il Brigante viene piazzato sul Deserto.

Ciascun giocatore sceglie un colore ed ottiene:

- 5 Colonie, 4 Città, 15 Strade.
- 6 Cavalieri:
 - 2 Cavalieri Semplici (bandierina con una punta)
 - 2 Cavalieri Forti (bandierina con due punte)
 - 2 Cavalieri Potenti (bandierina con tre punte).
- 6 Elmi
- 3 Bastioni
- 3 Componenti Metropoli

- 1 Programma di Sviluppo della città e 15 tasselli Sviluppo. I 15 tasselli sono ordinati secondo il seguente schema:



Setup

- Ciascun giocatore tira i dadi (quello rosso e quello bianco)
 - Chi ottiene il numero più alto inizia. Egli posiziona prima 1 Colonia ed 1 strada, seguendo le regole del gioco di base I Coloni di Catan.
 - In seguito, nella seconda fase, posiziona una Città ed una strada.
- Importante:** fate attenzione ad avere accesso alla materia prima Grano.

e non dimenticate che solamente tre terreni possono produrre le nuove risorse Lavorati.

- Ogni giocatore riceve, per ogni terreno confinante con una sua Città, una Materia Prima.
- Comincia la partita il giocatore che ha costruito per ultimo la Città.

REGOLE DI GIOCO IN BREVE

Ogni giocatore, durante il suo turno, può compiere le azioni descritte nel seguente elenco.

1. lanciare i tre dadi:

- Il dado degli Eventi (quello con i simboli) mostra l'evento che accade.
 - Il dado rosso fa vedere se per caso sia possibile acquisire una carta Sviluppo.
 - I due dadi numerati determinano per tutti i giocatori quali Materie Prime sono prodotte dai terreni del tabellone.
 - I possessori di Città controllano se esse confinano con terreni Montagna, Foresta o Pascolo per ricevere i Lavorati.
- Importante:** prima del lancio di dadi può essere giocata solo la carta Alchimista. Non è possibile né costruire, né commerciare.

2. Successivamente è possibile in qualsiasi ordine:

a) Commerciale - con la Banca o con altri giocatori

b) Costruire

- Strade, Colonie o Città (esattamente come prima)
- Nuovo: edificare Bastioni
- Nuovo: creare nuovi Cavalieri (piazzandoli) e se si desidera attivarli.
- Nuovo: sviluppare le proprie Città grazie alle carte "Lavorato".

c) Azioni supplementari:

Solamente dopo aver lanciato i dadi, il giocatore che sta eseguendo il proprio turno può:

- Giocare carte Sviluppo e/o
- azionare i propri Cavalieri: far evolvere i propri Cavalieri scacciare Cavalieri avversari (spostando il proprio) scacciare il Brigante

Dopodiché il turno del giocatore è terminato ed inizia quello del giocatore alla sua sinistra. Egli ricomincerà con un nuovo lancio di dadi.

Risultati dei dadi e relative azioni

Dopo che il giocatore ha tirato tutti e tre i dadi i risultati del lancio sono valutati con il seguente ordine. A seconda della combinazione ottenuta sono possibili tre diversi risultati:

1) Bastimento: la nave dei Barbari si avvicina

Se il dado mostra una nave la miniatura della nave dei Barbari avanza di una casella in direzione della freccia. Se la nave raggiunge l'ultima casella (quella cerchiata di rosso) l'esercito dei Barbari sbarca sulle sponde di Catan. I giocatori dovrebbero aver attivato i Cavalieri per avere la possibilità di scacciarli. Per maggiori dettagli vedete Combattere i Barbari.

2) Le carte Sviluppo si ottengono con:

Porta della Città/numero sul dado rosso

Se il dado evento mostra la porta della Città **tutti** i giocatori controllano se possono ricevere carte Sviluppo. **Per avere la Carta Sviluppo**, essi devono possedere nel proprio programma uno sviluppo del colore mostrato dal dado evento (giallo, verde, blu).

- Il numero del dado rosso deve essere riportato in un indicatore di Sviluppo urbano dello stesso colore.



Ottenendo 2 sul dado rosso il giocatore a sinistra ottiene una carta Sviluppo, mentre il giocatore a destra non ne ha diritto.

- Ogni giocatore che ha questi requisiti può, in senso orario, prendere una Carta Sviluppo del colore mostrato dal dado dalla pila di carte corrispondente. Il giocatore la guarda e la tiene per sé a faccia il giù. Nessun giocatore può possedere più di 4 carte sviluppo davanti a sé. Per maggiori dettagli consultate "Carte Sviluppo".

3) Produzione di materie prime: dado rosso e bianco

Come sempre, la somma dei risultati dei due dadi determina quali terreni producono Materie Prime.

- Una **Colonia** produce come sempre una Materia Prima

- Una **Città** da diritto a 2 carte:

- 2 **carte Materia Prima:**
 - 1 esagono Collina fornisce 2 carte Argilla
 - 1 esagono Campi fornisce due carte Grano

Oppure

- 1 **carta Materia Prima e 1 carta "Lavorato":**
 - le Montagne forniscono 1 minerale + 1 Monete d'Argento
 - le Foreste forniscono 1 Legno + 1 Carta
 - I Pascoli forniscono 1 Lana + 1 Tessuto.

Non è consentito ottenere una combinazione differente di carte rispetto a questa, anche se si tratta di carte simili. Le carte Lavorato vengono tenute in mano e sono da prendere in considerazione quando i dadi fanno uscire il Brigante.

4) "7" ai dadi: spostare il Brigante

Il Brigante non può essere spostato dal Deserto all'inizio del gioco e fino a quando i Barbari non sbarcano per la prima volta su Catan:

- Una volta ottenuto un "7" ai dadi si controlla unicamente se i giocatori possiedono un numero eccessivo di carte in mano. Il Brigante resta fermo nel Deserto e non consente di rubare nessuna carta agli altri giocatori.
- Il Brigante può essere limitato così a lungo nel movimento anche a causa di carte Sviluppo (Vescovo) o dai Cavalieri. Egli rimarrà nel Deserto, come al solito.

E' possibile che la nave dei Barbari raggiunga Catan quando è stato tirato un 7. Dato che i Barbari attaccano sempre prima della fase di determinazione della produzione dei terreni, il Brigante può essere già spostato per la prima volta.

Le opportunità commerciali offerte da 'I Coloni di Catan - il Gioco' rimangono invariate e sono valide anche per le nuove carte 'Lavorato'. I Lavorati possono essere scambiati tra giocatori e con la Banca.

- Nella proporzione di 4:1 con la Banca, contro 1 altra Materia Prima o 1 altro Lavorato. Per il cambio di 4 Lavorati, comunque, le 4 carte scambiate devono essere dello stesso tipo.
- Chi possiede un Porto 3:1 può scambiare con un rapporto di 3:1 sia beni per una Materia Prima che per 1 Lavorato.
- Viceversa, le Materie Prime possono essere scambiate anche con Lavorati (ad esempio, si può scambiare 1 Argilla per 1 Stoffa, oppure possedendo un porto Argilla anche 2 Argilla contro 1 Carta).
- Resta generalmente valido per tutti gli scambi e le azioni commerciali che è obbligatorio rispettare quelli che sono i vincoli dell'offerta; resta invece al giocatore stabilire se prendere una carta Materia Prima o una carta Lavorato.
- Non è possibile commerciare carte Sviluppo.

COSTRUZIONE

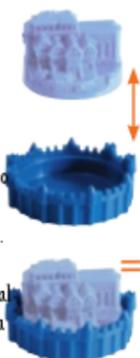
Come in precedenza i giocatori, durante il proprio turno, possono costruire Strade, Colonie o Città. Non cambia nulla.

Ecco le nuove possibilità di costruzione:

Bastioni

Normalmente un giocatore che possiede più di 7 carte Materia Prima in mano ne perde la metà quando, lanciando i dadi, si ottiene un 7.

- Ora i Bastioni consentono di elevare di 2 il numero di carte Materia Prima che un giocatore può tenere in mano.
- Un Bastione costa due carte Materia Prima Argilla. Si prende la Città e la si piazza dentro l'anello del Bastione. Solamente le Città possono trovarsi dentro un Bastione.
- Ogni altra Città che viene protetta dai Bastioni consente al giocatore di aumentare di due il numero di carte Materia Prima che può tenere in mano,



Esempio: un giocatore che proteggesse due delle sue Città con dei Bastioni può tenere in mano fino a 11 carte Materia Prima quando vengono lanciati i dadi. Se ne avesse 12 dovrebbe scartarne 6.

- Se un giocatore perde una Città perde anche il suo Bastione.

Cavalieri

I Cavalieri possono trovarsi in due stati, rappresentati grazie all'elmo:

- Se un Cavaliere non indossa l'elmo è 'passivo' e non può quindi fare nulla.
- Se un Cavaliere indossa l'elmo è 'Attivo' e può quindi intervenire nel gioco e compiere delle azioni.



La **forza** di un Cavaliere è data da tre livelli rappresentati per mezzo delle bandierine. Ci sono tre livelli:

- Se la bandierina ha solamente una punta è un 'Cavaliere Semplice' (1 punto forza).
- Se la bandierina ha due punte è un 'Cavaliere Forte' (2 punti forza).
- Se la bandierina ha tre punte è un 'Cavaliere Potente' (3 punti forza).

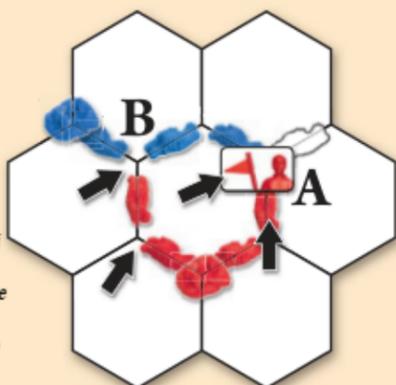


Piazzamento dei Cavalieri (creazione)

Colui che vuole mettere in gioco un Cavaliere paga 1 'Minerale' più 1 'Lana' e prende un Cavaliere Semplice (bandierina con 1 punta), si assicura che non indossi l'elmo e piazza questo cavaliere **passivo** sul tabellone.

- Questi Cavalieri Semplici (passivi) devono essere posti all'interno del proprio sistema stradale, su un incrocio libero. Questo incrocio deve confinare almeno con una propria strada.
- Non esiste una regola di distanza per piazzare i Cavalieri.
- Se un Cavaliere entra in contatto con una strada avversaria egli la interrompe (anche nella condizione 'passiva') e gli impedisce di piazzarvi un edificio.
- Un Cavaliere può anche interrompere 'La Strada più lunga' se questa appartiene ad uno dei giocatori avversari.

Esempio: Il giocatore rosso ha quattro incroci (freccie) a scelta sui quali piazzare il suo cavaliere. Se il giocatore rosso posiziona il suo Cavaliere sull'incrocio 'A', come illustrato, egli blocca il giocatore blu. Ora solo lui può costruire una strada sul ramo rimasto libero. Se il rosso avesse piazzato il suo Cavaliere sull'incrocio 'B' egli avrebbe interrotto la strada del giocatore blu.



Attivazione dei Cavalieri

Un giocatore può attivare un suo Cavaliere presente sul tabellone pagando 1 materia prima 'grano' (indipendentemente dal suo livello di forza). Ciò si applica anche ad un Cavaliere appena messo in gioco.

- Il giocatore posiziona un elmo sul Cavaliere.
- Un giocatore che attiva uno dei suoi Cavalieri non può usare questo Cavaliere nello stesso turno per fargli compiere un'azione.
- Se un Cavaliere viene attivato si potrà usare (il prima possibile) durante il suo prossimo turno per un'azione. Vedi Azioni dei Cavalieri.



Evoluzione dei Cavalieri

Si può far evolvere un 'Cavaliere Semplice' durante il turno nel quale è stato piazzato (o durante i turni successivi).

- Dietro il pagamento di 1 Minerale e di 1 Lana egli diventa un 'Cavaliere Forte' (bandierina con due punte). Il giocatore ritira il proprio 'Cavaliere Semplice' dal tabellone e lo rimpiazza con uno 'Forte'.
- Si possono far evolvere Cavalieri che si trovino in uno stato sia attivo che passivo. Se un cavaliere prima di evolvere è attivo rimane attivo anche dopo l'evoluzione. Se era passivo, resta passivo. Un Cavaliere può guadagnare un solo livello per turno.
- Un Cavaliere Forte diventa Potente nello stesso modo. Un giocatore può sviluppare Cavalieri Potenti solo se in precedenza ha già costruito una Fortezza (terzo livello del programma di sviluppo Politica/Blu).

Importante: ogni giocatore possiede 2 Cavalieri per ciascun livello. Chi ha ad esempio 2 'Cavalieri Semplici' deve farne evolvere uno prima di poter piazzare un nuovo 'Cavaliere Semplice'.



Se un giocatore possiede delle carte 'Lavorato' può sviluppare con esse le proprie Città. Anche se possiede una sola Città può decidere di sviluppare tutti e tre i campi di sviluppo

Commercio =giallo =Tessuto
Politica =blu =Monete
Scienza =verde =Carta



Lo sviluppo delle Città è eseguito con l'aiuto del Programma di Sviluppo che ciascun giocatore tiene di fronte a sé. Il Programma di Sviluppo indica tre possibilità di sviluppo su tre campi separati.

Per ogni campo ci sono cinque livelli di sviluppo rappresentati da 5 token numerati da 1 a 5. All'inizio del gioco tutti e 5 i token sono girati a faccia in giù e nessun giocatore possiede alcuno sviluppo.

- Il **primo sviluppo di una Città** costa sempre un Lavorato. Ogni token mostra la tipologia di Lavorato richiesto per acquistarlo e la quantità. Chi paga, ad esempio, un Lavorato 'Stoffa' costruisce un Mercato (nel campo giallo) e può girare il corrispettivo token. Sul dorso del tassello è possibile vedere l'edificio e due dadi rossi che mostrano i punteggi 1 e 2. I numeri dei dadi raffigurati indicano il punteggio che deve essere tirato per poter ottenere una carta Sviluppo. Confronta il paragrafo carte Sviluppo.



- Ogni **secondo sviluppo** urbano di una Città di un campo di sviluppo (secondo token girato) costa due carte Lavorato, il terzo tre eccetera. Ogni sviluppo acquisito migliora la probabilità di poter pescare una carta Sviluppo (più dadi rossi saranno visibili).
- Se un giocatore ha raggiunto il **terzo livello di sviluppo**, egli otterrà per il resto della partita un importante bonus:

Corporazioni (giallo): Da adesso potete scambiare i Lavorati nel rapporto di 2:1. Potete scambiarli contro una Materia Prima. I due Lavorati devono essere uguali.

Fortezza (blu): Da adesso si possono far evolvere i Cavalieri da 'Forti' a 'Potenti'.

Acquedotto (verde): Da adesso potete prendere una carta Materia Prima anche se il tiro dei dadi non ve lo consente. Eccezione: '7' tirato. Se la presa della Materia Prima è impedita dalla presenza del Brigante sul campo, il giocatore può ugualmente prendere la carta Materia Prima.

Metropoli

Il primo giocatore che costruisce un edificio del **quarto livello** (Banca, Cattedrale o Teatro) in uno dei tre campi di sviluppo può mettere un componente Metropoli su una delle sue Città. Una Città sviluppata a Metropoli vale 4 Punti Vittoria (2 per la Città + 2 per la Metropoli). Per questo le plance di Sviluppo delle Città mostrano un piccolo simbolo Metropoli ai livelli 4 e 5.



- In total e possono essere costruite tre Metropoli, una commerciale, una scientifica ed una politica. Il proprietario di una Metropoli può perderla solo se un altro giocatore arriva al quinto livello di sviluppo in quel campo prima di lui. Una Metropoli è sicura una volta raggiunto il quinto livello. Un giocatore può costruire anche più di una Metropoli se dispone di abbastanza Città ed arriva per primo al quarto livello di sviluppo in un campo.

Esempio: Un giocatore possiede una Metropoli politica perché ha costruito una 'Cattedrale' nell'area di sviluppo della Politica. Un altro giocatore costruisce il 'Consiglio di Catan' ed ora è lui a possedere la Metropoli politica, che non può più perdere. Il precedente proprietario della Metropoli deve togliere la componente Metropoli dalla sua Città.

- Per avere una visione di chi costruisce le Metropoli, i giocatori dovrebbero tenere d'occhio le Schede di Sviluppo urbano degli altri giocatori.
- Se un giocatore possiede solo una Città e quella è sviluppata a Metropoli egli è limitato al terzo livello di sviluppo negli altri due campi. Gli sarà permesso il quarto livello solo dopo aver costruito un'altra Città.

Ottenere carte Sviluppo

Le 'carte Sviluppo' si ottengono al soddisfacimento delle seguenti condizioni:

1. Il giocatore deve aver eseguito almeno un **sviluppo urbano** - almeno un token della propria plancia deve mostrare i dadi rossi. Il primo sviluppo della Città porta due dadi rossi, il secondo già tre e così via.
 2. Il **dado evento** deve mostrare la porta cittadina dello stesso colore del proprio sviluppo urbano. Se un giocatore ha tutti e tre i colori degli sviluppi urbani egli ha l'opportunità di prendere una carta Sviluppo con ogni porta cittadina tirata.
 3. Se il numero ottenuto tirando il **dado rosso** è presente su uno dei token i giocatori che soddisfano le condizioni possono prendere una carta Sviluppo.
- Le carte Sviluppo sono prese dalla coma del mazzo.
 - Se più giocatori hanno diritto alla carta pesca per primo il giocatore di turno, poi si prosegue in senso orario.

Esempio:



Il giocatore A ottiene un 6 col dado bianco, un 3 col dado rosso ed una porta cittadina gialla con il dado evento. Il giocatore B ha già costruito un Mercato ed una Gilda quindi può prendere la carta Sviluppo dato che sul suo campo di sviluppo cittadino giallo è mostrato il dado rosso con il punteggio 3.

Giocare le carte Sviluppo

Durante il proprio turno il giocatore può giocare quante carte Sviluppo vuole, ma solamente dopo che ha gettato i dadi (Eccezione: l'Alchimista). Particolarità:

- Le carte Punto Vittoria sono immediatamente girate a faccia in su non appena prese. Esse non possono essere rubate da una Spia.
- Nessun giocatore può avere più di quattro carte Sviluppo davanti a sé (ad eccezione delle carte Punto Vittoria). Chi ottiene la quinta carta Sviluppo (e non può giocarla perché, ad esempio, non è il proprio turno) deve scartarne una e rimetterla sotto il mazzo delle carte Sviluppo.
- Se un giocatore durante il proprio turno riceve una carta Sviluppo può anche giocarla immediatamente.
- Le carte Sviluppo non possono essere oggetto di commerci.
- Le carte Sviluppo utilizzate vengono rimesse a faccia in giù sotto il relativo mazzo.

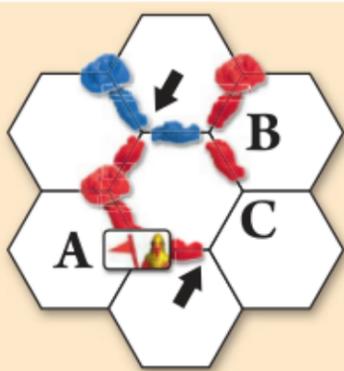
AZIONI DEI CAVALIERI

Il giocatore di turno può compiere con ognuno dei propri Cavalieri attivi un'azione - in ogni caso sempre dopo il lancio dei dadi. Dopo l'azione il Cavaliere deve essere disattivato (gli si toglie l'elmo). Il giocatore può immediatamente riattivarlo dietro il pagamento di un Grano ma per questo turno quel Cavaliere non potrà più compiere azioni.

Spostamento

- Un giocatore, durante il proprio turno di gioco, può spostare un Cavaliere attivato in un precedente turno. Inoltre va tenuto conto che entrambi gli incroci, quello di partenza e quello di arrivo, devono essere connessi da proprie strade.
- Un incrocio può essere sempre occupato unicamente da un Cavaliere.
- Non è possibile passare attraverso un Cavaliere di un altro giocatore.
- Dopo che un Cavaliere è stato spostato ridiventa inattivo (passivo).
- Se un giocatore vuole costruire su di un incrocio sul quale staziona un proprio Cavaliere, egli dovrà prima spostarlo su un altro incrocio attraverso una propria strada. Se il Cavaliere non può essere spostato (nessun incrocio libero o Cavaliere inattivo) sarà impossibile costruirvi sopra.

Esempio: il giocatore rosso può spostare il proprio Cavaliere attivato (sull'incrocio A) sugli incroci indicati dalle frecce. Non è possibile spostarlo sugli incroci B o C perché non sono interamente collegati con l'incrocio A da proprie strade.

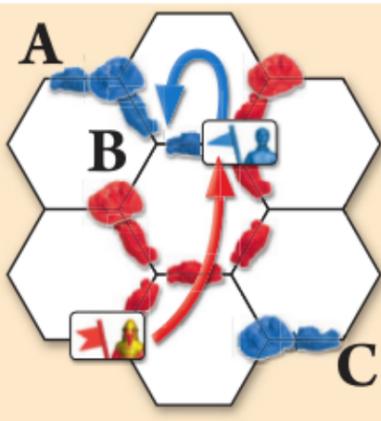


Spostamento e Cacciata

- Il giocatore di turno può spostare un proprio Cavaliere su un incrocio occupato da un Cavaliere avversario per cacciarlo. Ma solo un Cavaliere **più debole** di lui può essere cacciato.
- Il Cavaliere espulso deve essere riposizionato dal suo proprietario su di un incrocio a lui accessibile attraverso le proprie strade. La condizione del Cavaliere scacciato rimane immutata - se era attivo rimane tale.
- Se il Cavaliere espulso non ha incroci accessibili su cui essere riposizionato esso va rimosso dal tabellone di gioco.
- Se un Cavaliere viene spostato su un incrocio (o deve essere spostato perché espulso) non può oltrepassare Cavalieri avversari.

- Non è possibile cacciare i propri Cavalieri.
- Un Cavaliere che si è spostato ed ha attaccato per cacciare un altro Cavaliere ridiventa passivo (gli si toglie l'elmo).

Esempio: il giocatore rosso può spostare il proprio Cavaliere attivato sull'incrocio occupato dal Cavaliere blu, perché lo spostamento avviene attraverso strade proprie ed il Cavaliere blu è più debole. Il giocatore blu dovrà ritirare il proprio Cavaliere espulso lungo le proprie strade sull'incrocio "A" o "B". Non può ritirarlo sull'incrocio "C".

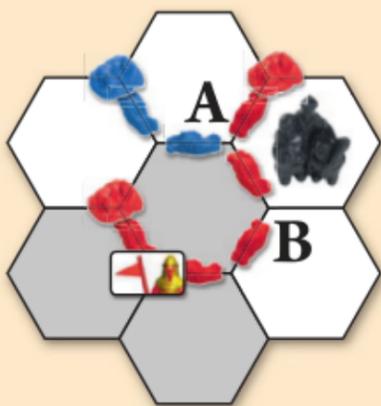


Cacciare il Brigante

Si può espellere con un proprio Cavaliere attivo (indipendentemente dalla sua forza) il Brigante, purché esso si trovi su uno dei tre campi confinanti.

- Il Brigante viene scacciato secondo le regole di CdC "gioco base".
- In seguito all'espulsione il cavaliere torna "passivo".
- Attenzione:** prima dell'arrivo dei Barbari il Brigante non può essere scacciato dal Deserto nemmeno con l'utilizzo di un Cavaliere.

Esempio: Il Cavaliere del giocatore rosso potrebbe scacciare il Brigante dai campi grigi. Sfortunatamente, il Brigante è fuori della sua portata. Per scacciarlo il giocatore deve spostare il Cavaliere fino all'incrocio "A" o "B" e poi disattivarlo. Il giocatore paga poi una Materia Prima Grano per riattivare il Cavaliere. Nel prossimo turno potrà quindi scacciare il Brigante.



COMBATTERE I BARBARI

Non appena la Nave dei Barbari raggiunge la casella cerchiata di rosso raffigurante i Barbari sulla spiaggia, i Barbari sono sbarcati ed ha luogo immediatamente la battaglia con i Cavalieri attivi su Catan.

- La forza dell'esercito dei Barbari è determinata dal conteggio del numero di Città costruite su Catan (anche le Metropoli). La somma corrisponde alla forza dell'esercito.
- La forza dei Cavalieri di Catan è determinata dalla somma delle punte delle bandierine di **tutti i Cavalieri attivi**.
- I due valori vengono confrontati (vedi paragrafo successivo). Indipendentemente dal fatto che vi sia una vittoria o una sconfitta, tutti i Cavalieri attivi vengono poi disattivati.

Vittoria dei Barbari

I Barbari vincono se sono più forti dei Cavalieri di Catan. In questo caso essi attaccano le Città dei giocatori che hanno offerto meno (o nessun) Cavaliere attivato per la difesa.

- Non vengono colpiti dalle conseguenze spiacevoli di un attacco i giocatori che possiedono solo Colonie, essi non perdono nulla. Nemmeno le Metropoli soffrono conseguenze, perché sono sempre protette.
- Subiscono conseguenze negative solo i giocatori che possiedono **una o più Città**. Essi contano le punte delle bandierine dei propri Cavalieri attivati: il giocatore che ha usato meno punte di bandierine deve convertire una delle proprie Città in Colonia. Se più giocatori hanno contribuito con il numero minimo di punte di bandierina, ognuno di loro perde una Città. Nel caso estremo in cui, ad esempio, nessun giocatore ha attivato Cavalieri, tutti i giocatori perdono una Città.
- Se una Città circondata da Bastioni è ridotta a Colonia, i Bastioni sono perduti assieme alla Città.
- Anche senza Città un giocatore mantiene gli sviluppi urbani e la possibilità di acquisire carte Sviluppo. Potrà però eseguire nuovi sviluppi urbani solo quando possiederà di nuovo una Città.

Esempio:

- Giocano Claudia, Gabriele, Federico e Pietro.
- Pietro, Federico e Claudia hanno attivato un Cavaliere semplice, Gabriele nessuno. L'esercito dei Cavalieri di Catan ha forza "3".
- Federico e Pietro possiedono due Città, Gabriele una Metropoli (e nessuna Colonia). Claudia possiede solo Colonie. L'esercito dei Barbari ha quindi forza "5" (4 Città, 1 Metropoli).
- Vincono i Barbari (3:5).
- Federico e Pietro perdono una Città. Anche se Gabriele non ha attivato Cavalieri egli non è toccato dall'attacco perché la Metropoli è protetta. Claudia nemmeno, poiché possiede solo Colonie.

Importante: se perde una Città un giocatore che ha costruito tutte e 5 le sue Colonie la Città viene trattata come una Colonia. Egli gira su un lato la pedina ad indicare che essa è unicamente una Colonia (un Punto Vittoria, produzione di una Materia Prima semplice). Se il giocatore volesse costruire un'altra Città, egli deve prima riconvertire questa Città "ridotta" in una Città normale. Deve pagare 3 Minerale e 2 Grano per poter nuovamente girare la pedina. Se un giocatore ha unicamente quella Città non potrà eseguire nuovi sviluppi urbani. Dovrà prima riparare il danno e solamente in seguito potrà compiere di nuovo sviluppi urbani.

Vittoria dei Cavalieri

Se i Cavalieri di Catan sono più forti o quantomeno di forza pari ai Barbari, essi vincono.

- Se c'è un solo giocatore che ha contribuito con il maggior numero di punte di bandierine alla vittoria egli riceve una carta Punto di Vittoria "Salvatore di Catan".
- Se due o più giocatori hanno offerto lo stesso numero, ognuno di loro può prendere dalla cima del mazzo una carta Sviluppo a testa. Non si assegneranno quindi punti Vittoria. Dopo l'attacco la nave è rimessa sulla sua casella di partenza e ricomincia il suo viaggio in avanti verso Catan.

IL MERCANTE

La miniatura del Mercante viene posta in gioco solamente quando viene giocata una Carta Sviluppo "Mercante". Il giocatore piazza la miniatura su un campo vicino ad una sua Colonia o Città. Quel giocatore potrà quindi scambiare la Materia Prima prodotta dal campo con un rapporto di 2:1 fin tanto che la miniatura del Mercante resta su quel campo.



La miniatura del Mercante può essere spostata solamente giocando una carta "Mercante". È consentito usufruire dello scambio con il Mercante anche se è presente il Brigante sullo stesso campo.

La Miniatura del Mercante vale un Punto Vittoria.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina appena un giocatore finisce il turno con 13 Punti Vittoria.

Regola "perfida" per Coloni esperti

Chi desidera un gioco più tattico, dovrebbe tentare questa variante nella quale c'è un solo piccolo ma suggestivo cambio di regola: se l'esercito dei Barbari è sbarcato tutti i giocatori, a partire da quello di turno e proseguendo in senso orario, decidono quanti dei loro Cavalieri vogliono impiegare nella battaglia contro i Barbari.

SUGGERIMENTO: un giocatore può decidere volontariamente di rinunciare dall'impegnare i propri Cavalieri nella battaglia per permettere di vincere ai Barbari e danneggiare così un altro giocatore.

Solamente i Cavalieri usati per la battaglia vengono disattivati.

IL GIOCO CON "MARINAI"

Potete naturalmente usare le possibilità offerte dall'espansione dei Marinai con "Città & Cavalieri". Secondo la nostra esperienza scenari come "Nuovi Lidi" e "Attraverso il Deserto" sono adatti. Sono disadatti invece lo scenario "Oceania" e tutti gli altri scenari che contengono molte isole piccole. Con l'espansione "Marinai" dovete tener presente che diverse azioni che si applicano alle Strade sono anche possibili per le Navi.

Regole supplementari per "Città & Cavalieri" con l'espansione "Marinai"

- Negli scenari con diverse isole per gli attacchi dell'esercito dei Barbari si applicano le stesse regole del gioco base.
- I Cavalieri possono essere spostati anche attraverso il mare se l'incrocio di partenza e quello di destinazione sono collegati per mezzo di Strade e Navi o solo Navi dello stesso colore.
- Un giocatore può spostare uno dei suoi Cavalieri attivi anche su un incrocio unicamente marino se una delle sue Navi confina solo con un incrocio marino (il Cavaliere è quindi sulla Nave).
- Se un Cavaliere sta su un incrocio con una Nave che è ultima di una linea di navigazione, tale linea di navigazione è chiusa. In altre parole: il collegamento tra Cavaliere ed insediamento dello stesso colore non può essere interrotto.
- Se un giocatore interrompe con un Cavaliere (o una Colonia) una linea di navigazione avversaria, questa viene considerata come interrotta ai fini della valutazione della "Strada più lunga". Tuttavia il proprietario della linea non può spostare le Navi che confinano con il Cavaliere.
- Se un giocatore disattiva un Cavaliere attivo che confina con un campo che ospita i Pirati, può poi muovere i Pirati stessi.
- I Punti Vittoria indicati dallo scenario devono essere elevati di 2.
- Le città adiacenti ad un campo Fiume ricevono solamente Materie Prime, mai Lavorati.
- Il Mercante non può essere piazzato su un campo Fiume.
- La regola descritta alle pagine 5 e 8 che afferma che il Brigante non può essere spostato dal Deserto prima dell'arrivo dei Barbari su Catan per la prima volta, si applica anche per analogia alla Nave Pirata (che ovviamente non parte dal Deserto), che sia in alternativa o in aggiunta al Brigante.

C Almanacco delle carte Sviluppo

SCIENZA

Alchimista (x2) Alchemist

Giocate questa carta prima del lancio dei dadi numerati e decidetene voi stessi il risultato. Poi tirate come al solito il dado evento per determinare l'evento stesso.

Con questa carta potete selezionare voi stessi i risultati dei dadi bianco e rosso. Questo potrebbe essere anche, ad esempio, il "7". In seguito si lancia il dado evento ma prima si stabilisce l'evento e poi si ricevono le Materie Prime. Se avete già tirato i dadi non potete giocare questa carta.

Gru di cantiere (x2) Baukran

Durante questo turno uno sviluppo urbano (Monastero, Municipio...) costa una Materia Prima in meno.

La carta "Gru di cantiere" dà questo vantaggio solo nel turno nella quale è giocata. Lo sconto si applica solo agli sviluppi urbani (mercato, municipio, ecc.). Pertanto tale beneficio si applica solo all'aggiunta di un token al vostro tassello programma di sviluppo della città. Naturalmente può trattarsi anche del primo sviluppo. La costruzione di una Città va pagata con tutte le materie prime necessarie.

Miniera (x2) Bergbau

Prendete due carte Materia Prima "Minerale" per ogni terreno Montagna sul quale avete almeno una Colonia o Città.

Per ogni terreno Montagna in cui si ha un insediamento si ricevono 2 carte Materia Prima Minerale. Non importa quindi se si tratta di una Città o di una Colonia.

Esempio: possedete due Colonie su un terreno Montagna. Su un altro terreno Montagna possedete una Città: se giocate la carta "Miniera" ricevete 4 carte Materia Prima "Minerale".

Irrigazione (x2) Bewässerung

Prendete due carte Materia Prima "Grano" per ogni terreno Campo sul quale avete almeno una Colonia o una Città.

Per ogni terreno Campo in cui si ha un insediamento si ricevono 2 carte Materia Prima Grano. Non importa quindi se si tratta di una Città o di una Colonia.

Esempio: possedete due Città in un terreno Campo. Su un altro terreno Campo possedete una Colonia: se giocate "Irrigazione" ricevete 4 carte Materia Prima "Grano".

Tipografia (x1) Buchdruck

1 Punto Vittoria

Questa carta Punto Vittoria va scoperta davanti a voi. Le carte Punto Vittoria non possono essere tenute coperte in mano. Come tutte le carte Sviluppo, esse non contano se il Brigante viene estratto con i dadi.

Inventore (x2) Erfinder

Scambia due gettoni numerati tra loro, ma mai il 2, il 12, il 6 e l'8. Migliora le tue entrate di Materie Prime! Si possono scegliere due gettoni numerati qualsiasi (tranne 2, 12, 6 e 8) e scambiarli tra loro di posto. Su questi campi non dovete avere né Colonie, né Città. Ad esempio, se si scelgono un "9" ed un "11" si prende il gettone "9" e lo si piazza al posto del gettone "11", poi si prende il gettone "11" e lo si mette al posto del "9". Se il Brigante si trova su uno dei gettoni, questo può essere scambiato normalmente.

Ingegnere (x1) Ingenieur

Se giocate questa carta costruite immediatamente un Bastione per una delle vostre Città.

Maggior protezione contro i Briganti!

Prendete uno dei Bastioni e mettetelo attorno ad una delle vostre Città. Se il Brigante è tirato potete tenere due carte risorsa in più in mano. E' possibile avere un solo Bastione per Città. Le Colonie non possono possedere dei Bastioni.

Medicina (x2) Medizin

Per 2 "Minerale" ed 1 "Grano" potete trasformare una vostra Colonia in Città.

Con l'utilizzo di questa carta si risparmiano un "Minerale" ed un "Grano". Non è possibile usare contemporaneamente (combinare) due di queste carte.

Fabbro (x2) Schmiedekunst

Potete evolvere gratuitamente di un livello due dei vostri Cavalieri (attenzione alla condizione del 3° livello). Un Cavaliere Potente non può essere ulteriormente evoluto.

Si possono evolvere fino a due Cavalieri attivi o passivi. Potete evolvere i Cavalieri "Forti" (2° livello) solo se avete completato lo sviluppo urbano "Fortezza" (Politica - Blu). Lo stato dei Cavalieri non è mutato dall'evoluzione. Un Cavaliere può essere rivalutato di un solo livello per turno.

Costruzione di strade (x2) Straßenbau

Costruite immediatamente due Strade quando giocate questa carta. (Con "Marinai" anche 2 Navi o una Strada ed una Nave).

E' possibile costruire due Strade anche in luoghi separati senza che questo vi costi nulla. La costruzione di Navi si applica solo se giocate l'espansione "Marinai". E' poi possibile costruire anche 1 Strada ed 1 Nave.

POLITICA (BLU)

Vescovo (x2) Bischof

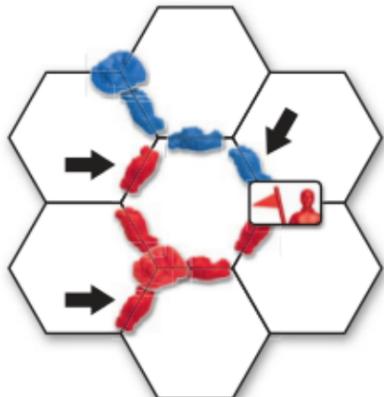
Spostate il Brigante. Prendete da ogni giocatore che ha su quel terreno almeno una Colonia o una Città una carta dalla sua mano (Materia Prima e/o Lavorato).

Se si sposta il Brigante si può rubare una carta ad ogni giocatore che ha una Colonia o una Città su quel terreno (con il Brigante). Se un giocatore ha costruito più di un insediamento su questo terreno potete comunque prendergli una sola carta.

Diplomatico (x2) Diplomat

Potete rimuovere una Strada terminale a vostro piacimento che non sia seguita da un'altra Strada o figura dello stesso colore. Se si tratta di una vostra Strada è possibile riutilizzarla immediatamente.

La parola "terminale" si riferisce ad una Strada che segna l'inizio o la fine di una rotta commerciale. Questa Strada non può essere collegata ulteriormente né ad un Cavaliere, né ad una Colonia/Città, ad una Nave (espansione "Marinai"), né ad una Strada dello stesso colore. Una Strada avversaria rimossa torna al suo proprietario. Una propria Strada può subito essere riposizionata (sequen-



Le Strade indicate con le frecce sono terminali.

do le regole di costruzione delle Strade o Colonie/Città). E' possibile piazzare solo una propria Strada (senza costi di costruzione). La combinazione "Rimuovi la strada avversaria/piazza una tua Strada" non è consentita.

Comandante (x2) Feldherr

Se giocate questa carta attivate gratis tutti i vostri Cavalieri. L'attivazione dei propri Cavalieri non costa nessun "Grano".

Matrimonio (x2) Hochzeit

Tutti gli altri giocatori che possiedono più Punti Vittoria di voi devono darvi 2 carte a loro scelta (Materia Prima e/o Lavorato).

Se un giocatore ha solo una carta in mano allora deve cedere quella carta. Solo chi non possiede carte è esentato dalla donazione.

Intrigo (x2) Intrige

Potete cacciare un Cavaliere avversario da un incrocio. Comunque tale incrocio deve essere raggiungibile da una vostra strada commerciale o linea di navigazione.

Con questa carta potete espellere un Cavaliere avversario che blocca un incrocio dove costruire un insediamento o una strada commerciale. Naturalmente è possibile piazzare un nuovo Cavaliere nell'incrocio dove è stato espulso il precedente (anche per l'avversario). Per giocare questa carta non è necessario possedere un Cavaliere. Il cavaliere scacciato deve essere spostato. Se non è possibile spostarlo viene rimosso (torna al suo proprietario).

Sabotatore (x2) Saboteur

I giocatori che possiedono un numero di Punti Vittoria pari o superiore al vostro perde la metà delle carte che ha in mano (Materie Prime e/o Lavorati).

Con numeri dispari si arrotonda come al solito (con 9 carte se ne perdono 4).

Spia (x3) Spion

Guardate le carte Sviluppo di un altro giocatore e prendetene una di esse per voi.

E' anche possibile rubare una Spia e riutilizzarla immediatamente. LE carte Sviluppo "Punto Vittoria" non possono essere rubate.

Disertore (x2) Überläufer

Designate un giocatore avversario: egli rimuove uno dei suoi Cavalieri dal tabellone. Rimpiazzatelo con un vostro Cavaliere dello stesso livello.

Quando giocate questa carta e non possedete un Cavaliere di forza equivalente a quello avversario che è stato rimosso (es.: il vostro avversario rimuove un Cavaliere Forte ma voi avete già piazzato entrambi i vostri sul tabellone) è possibile piazzare un Cavaliere Semplice. Se nemmeno questo dovesse essere possibile l'avversario deve comunque rimuovere il suo Cavaliere e voi non potrete piazzare il vostro. Se il vostro avversario dovesse rimuovere un Cavaliere Potente, voi potete piazzarne uno equivalente anche se non siete ancora arrivati alla terza tappa di sviluppo urbano nel campo della Politica.

Il Cavaliere che piazzate avrà lo stesso stato (attivo/passivo) del Cavaliere rimosso.

Costituzione (x1) Verfassung

1 Punto Vittoria

Questa carta Punto Vittoria va scoperta davanti a voi. Le carte Punto Vittoria non possono essere tenute coperte in mano. Come tutte le carte Sviluppo, esse non contano se il Brigante viene estratto con i dadi.

COMMERCIO (GIALLO)

Mercante (x6)

Händler

Piazzate il Mercante su un terreno dove è presente una vostra Colonia o Città. Potrete scambiare le Materie Prime prodotte da questo terreno con un rapporto di 2:1 finché il Mercante resta su quel terreno.

Piazzate il Mercante su un terreno dove è presente una vostra Colonia o Città. Finché il Mercante resta su questo terreno (ed è in vostro possesso) potrete scambiare tutte le Materie Prime di questo terreno con un cambio di 2:1. Naturalmente potete scambiare queste Materie Prime anche con dei Lavorati.

Il Mercante vale 1 Punto Vittoria per il suo possessore. Se un altro giocatore gioca la carta "Mercante" egli si impossessa del Mercante, del vantaggio nel cambio e del Punto Vittoria. Il Brigante non ha effetti sul Mercante.

Porto commerciale (x2) Handelshafen

Offrite una volta a ciascun giocatore una carta Materia Prima. In cambio egli deve darvi un Lavorato a sua scelta, se lo possiede.

Potete sfruttare questo vantaggio per tutta la durata del turno. Tuttavia vi è permesso un solo scambio con ciascun giocatore, il quale, esortato al cambio, sceglie di persona la carta che vuole darvi. Se offrite ad un giocatore una carta e questi non possiede carte Lavorato lo scambio è nullo. In questo caso non dovrete dargli la carta Materia Prima.

Flotta commerciale (x2) Handelsflotte

Potete scambiare senza limiti fino alla fine del vostro turno Materie Prime o Lavorati con un rapporto di 2:1.

In questo cambio devono sempre essere offerte Materie Prime o Lavorati uguali. Combinazioni di carte non sono ammesse. Quindi è permesso, per esempio, cambiare 2 carte "Carta" con una Materia Prima o un Lavorato a scelta.

Signore dei Mercanti (x2) Handelsmeister

Scegliete un giocatore avversario che ha più Punti Vittoria dei vostri. Guardate la sua mano di carte (Materia Prima e/o Lavorato) e prendetene due.

Nessun giocatore può opporsi a questo "furto", anche se ha solo un Punto Vittoria più di voi.

Monopolio Lavorati (x2) Handelswaren-Monopol

Scegliete un Lavorato. Ciascun giocatore avversario deve darvi 1 carta di questo Lavorato se lo possiede.

Monopolio Materie Prime (x4) Rohstoff-Monopol

Scegliete una Materia Prima. Ciascun giocatore avversario deve darvi 2 carte di questa Materia Prima se le possiede.

Se un giocatore possiede solamente una carta di quella Materia Prima egli deve darvela.

Riconoscimenti

Autore: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Grafica: Michaela Kienle/Fine Tuning

Illustration: Michael Menzel, Tanja Donner

Design delle miniature: Andreas Klobner

Traduzione: yon (<http://www.goblins.net/>)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

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.