

# CANDAMIR: I PRIMI COLONI

Un gioco per 2-4 giocatori  
Di Klaus Teuber

Traduzione dalla versione inglese di Jeff Paull

## **Prepararsi al gioco**

Sistemare la plancia in mezzo al tavolo. Una descrizione della plancia è nelle prossime pagine.

## **Piazzare i pezzi obiettivo**

Girare i pezzi esagonali a faccia in giù (il numero sopra). Con 4 giocatori tutti i pezzi sono in gioco. Con 3, mettete da parte i pezzi con "4". Con 2 mettete da parte i pezzi con "4" e "3".

I pezzi rimanenti vengono mescolati e piazzati sulla plancia, rispettando il tipo di pezzo ed il numero con quelli segnati.

## **Pezzi di gioco.**

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti pezzi. 10 segnapunti (cubetti) 1 segna obiettivo (dischetto) e una figura. Ciascuna figura viene sistemata nel villaggio al centro della plancia, mentre gli altri pezzi sono sistemati di fronte a ciascun giocatore.

## **Scegliere il personaggio**

Mescolate i personaggi femminili e sceglietene uno a caso. Se il giocatore è un maschio, può scambiare il personaggio con il personaggio maschile corrispondente (la targhetta col nome del personaggio mostra tra parentesi il corrispondente)

## **Materie prime e carte Granola**

Mettete minerale, pelli e legno in uno dei contenitori. Mettete miele, erbe e funghi nell'altro. Ciascun giocatore prende 1 legno per iniziare. Le carte vengono tenute coperte.

## **Sistemare le carte avventura**

Dividete le carte avventura in base al numero sul retro. Mescolate ciascun gruppo separatamente e sistematele in un unico mazzo con in fondo il 3, sopra il 2 e in cima l'1. girate le prime 3 carte del mazzo e disponetele in fila a fianco della plancia. (figura in alto a pagina 2)

Il territorio del villaggio è mostrato sulla parte destra del tabellone. Il villaggio al centro sta in pianura. A est ci sono le montagne. Un fiume scorre da queste attraverso la pianura ed entra nella foresta a ovest. Tutti gli spazi che comprendono il fiume sono marcati in blu (sul regolamento)  
Nella parte sinistra c'è una visione ingrandita di una parte del villaggio. Vicino alle capanne ci sono le liste di oggetti e animali che ciascuno degli occupanti vuole. Le carte materie prime e granola sono sistemate a destra del tabellone, a sinistra le carte avventura.

## **Sistemare il mazzo viaggio**

Mescolate il mazzo viaggio (dorso verde con orme) e sistematelo sul cartoncino mescolacarteviaggio. Mettete da parte il mazzo, come pure i chip rosa “equipaggiamento” (valore 2), e il dado.

## **Definire i personaggi**

Ciascun giocatore prende una tabella personaggio e la posiziona di fronte a sé. La carta personaggio viene sistemata nel mezzo. Ognuno prende una “brigitta's trunk” e la sistema sul campo indicato, con mostrata una pozione. Il segna salute (cuoricino bianco su fondo nero) sulla casella “4”. Ognuno prende inoltre i seguenti pezzi e li posiziona di fronte a sé: tre chip viola (“E”) con marcati 1 e 2 sui lati, uno con 3 e 4, un segnalino pozione salute (heiltrank) e un segnalino idromele (met)

## **Visione d'insieme**

La parte del villaggio sulla plancia mostra i coloni Jared, Osmund, Candamir e Brigitta. Ciascuno di loro mostra una “lista dei desideri” di beni (spade, bauli, tendine) o di animali (buoi e capre). Per vincere i giocatori devono procurare queste cose ai coloni.

Le capre ed i buoi si trovano sui pezzi obiettivo (esagonali) sistemati sulla plancia. Su di loro potete trovare anche pelli, legno e minerale. Ne avrete bisogno per fabbricare i beni che i coloni vogliono (ad esempio, per costruire un baule servono 1 legno 1 minerale 1 pelle)

Il gioco consiste nel muovere la vostra figura attraverso il territorio di Catan, cercando di trovare i pezzi (possibilmente) più utili. Durante il vostro viaggio troverete oggetti ed avventure. Più sarete forti, carismatici, combattivi, agili, più facilmente eviterete i pericoli e troverete gli oggetti necessari alla vittoria. Quando trovate un bue o una capra, o produce un bene, marcate con un vostro segnapunti la casella appropriata, segnando sempre la più in alto di ciascuna colonna.

Il primo giocatore che raggiunge i 10 punti alla fine del suo turno vince.

## **Caratteristiche del personaggio.**

### Valori Base

Il vostro personaggio ha 4 caratteristiche: forza (pugno), battaglia (spade incrociate), agilità (arco) e carisma (occhio). All'inizio, ciascun giocatore ha un valore in questi talenti, come indicato nel corrispondente quadratino viola della propria scheda. Nel corso del gioco, il valore di questi talenti può essere aumentato grazie ai chip “miglioramento” con E viola, o attraverso equipaggiamenti, i chip rosa “2”. Questi miglioramenti si ottengono sistemando nelle caselle apposite della vostra scheda i chip ottenuti.

### Miglioramenti

Quando raggiungete un pezzo obiettivo con raffigurata una “E” potete aumentare un talento. Potete sistemare uno dei chip 1/2 che mostra il lato 1 in un qualsiasi talento, o girare un 1 già piazzato che mostrerà così valore 2. in questo modo voi avrete tre talenti aumentati di 1 o 2 punti (avete un limite di 3 chip 1/2) . per usare il chip 3/4 ,dovrete aumentare un valore da 2 a 3. questo libererà il chip 1/2 per poterlo usare in un altro talento.

Ricordate che tre chip 1/2 e uno 3/4 sono un limite.

### Equipaggiamenti

Quando trovate un pezzo obiettivo con una collana di denti d'orso, uno scudo, un arco o un paio di stivali, avete trovato un equipaggiamento. Sistemate uno dei chip rosa “2” sulla corrispondente casella della vostra scheda: questo aumenterà quel particolare talento di 2.

Esempio alla fine di pagina 3 colonna 1: in battaglia il personaggio ha una scudo (valore 2) un livello di miglioramento di 3, ed un valore basi di 0. il valore totale in battaglia è 5.

## Dettagli di gioco

### Stabilire il primo giocatore tirando un dado.

All'inizio del vostro turno potete commerciare

Dopo il commercio potete scegliere tra una delle seguenti opzioni

1 viaggiare con la vostra figura

2 costruire e distillare

dopo di che il vostro turno finisce ed inizia il giocatore successivo.

### Viaggiare

-materie prime e granola: capacità

se la vostra figura è nel villaggio, potete iniziare il viaggio solo se avete 5 o meno carte materie prime e 5 o meno carte granola. Se ne avete 6 o più di ogni singolo tipo, dovete scartarne fino a 5 prima di partire. (esempio: un giocatore ha 6 carte materie prime e 4 carte granola. Prima di iniziare il viaggio il giocatore deve scartare 1 carta materia prima).

-stabilire l'obiettivo

se un giocatore non ha il suo dischetto segna obiettivo sulla plancia, egli può segretamente guardare due pezzi esagonali e rimmetterli al loro posto. Egli quindi piazza il dischetto su un pezzo obiettivo (non necessariamente uno dei due appena guardati). Non è possibile utilizzare come obiettivo un pezzo già marcato da un avversario. Una volta marcato l'obiettivo, il giocatore generalmente vorrà raggiungerlo nel modo più diretto possibile, oppure, in particolari occasioni, può essere più vantaggioso fare una strada tutt'attorno.

-come muovere e quanto lontano

una figura deve essere mossa, spazio dopo spazio, su o giù, a destra o a sinistra, mai diagonalmente. Una figura può andare in qualsiasi spazio, compresi quelli con altre figure o dischetti segna obiettivo. Il numero di spazi che una figura può muovere è indicato dalla sua condizione (segna salute sulla scheda personaggio). Se un giocatore ha una condizione salute di 3, può muovere massimo tre spazi.

-carte viaggio

per iniziare il viaggio, il giocatore prende in mano il mazzo viaggio (verde).

Prima di muovere la sua figura deve girare una carta viaggio (attenzione: una carta viaggio viene disposta in modo tale che il cielo è nella stessa direzione della plancia, indipendentemente da dove siede il giocatore). Il giocatore muove la sua figura in una dei quattro spazi adiacenti. A seconda della direzione scelta, potete trovare granola, o incontrare pericoli. (esempio pagina 3 colonna 2: se il giocatore muove la sua figura in direzione della freccia rossa, farà un combattimento con un orso. Se muove in direzione della freccia blu troverà erbe (ed otterrà una carta erbe). Se muove in direzione della freccia verde non succede niente.

Non sempre è lecito muovere in direzione dell'evento. (vedi blocchi al viaggio)

Non appena scoprite il cartoncino "rimescola", rimescolate le carte sotto il cartoncino e ponetele sopra. Continuate il vostro viaggio. Le carte viaggio giocate vanno poste sotto il mazzo non appena il vostro viaggio è terminato.

- Fine del viaggio.

Il vostro viaggio finisce non appena avete mosso tanti spazi quanti la vostra condizione di salute permette o non appena avete raggiunto il vostro obiettivo se non raggiungete l'obiettivo, la vostra figura rimane nell'ultimo spazio raggiunto. Nel vostro prossimo turno continuerete verso l'obiettivo se invece raggiungete l'obiettivo il giocatore riporta la figura al villaggio pone il dischetto segna obiettivo di fronte a se piazza il pezzo obiettivo appena raggiunto di fronte a se, a faccia in su. E a questo punto il giocatore guadagna la sua ricompensa per ciascuna materia prima segnata la corrispondente carta per ciascuna capra o bue, sistema un punto vittoria in una delle appropriate caselle delle "liste dei desideri" (sempre nello spazio vuoto superiore della colonna) per ciascun miglioramento "E" o equipaggiamento trovato, aggiorna i talenti del suo personaggio (vedi) con 3 o

4 giocatori, è possibile trovare un equipaggiamento che già possedete. Quando ciò avviene, potete migliorare di 1 un qualsiasi vostro talento. Non è permesso possedere due pezzi dello stesso equipaggiamento.

Il giocatore finisce quindi il suo viaggio mettendo le carte viaggio usate sotto il mazzo e passando l'intero mazzo al giocatore successivo.

### **Costruire e distillare**

Se un giocatore all'inizio del turno è nel villaggio, può optare per costruire e distillare. Attenzione: se un giocatore è nel villaggio mentre il suo segna obiettivo è ancora in gioco, non può scegliere questa opzione: in questo caso il villaggio conta come pianura.

#### Creazione di beni (costruzione)

Ciascuna lista dei desideri è composta da una o due colonne di animali e/o da una o due colonne di beni, ciascuna con quattro campi. Il bene desiderato dal colono è quello in cima a ciascuna delle colonne. Non ci sono "carte beni". Se un giocatore può costruire un bene desiderato, paga le appropriate carte materie prime alla banca e piazza uno dei suoi punti vittoria sull'oggetto costruito. Il costo di una spada è 1 legno 2 minerali, di un baule 1 legno 1 pelle 1 minerale, di una tenda 1 legno 2 pelli. Un giocatore può costruire tanti beni quanti le sue carte gli permettono, per uno o per più coloni. (esempio A pagina 4 colonna 2. Osmund adesso vuole una spada, una tenda, un bue e una capra. Ciascuno di questi beni è in cima alla colonna: in questo momento Osmund non vuole bauli) (esempio B il giocatore blu costruisce una spada e piazza 1 punto vittoria sulla corrispondente casella: adesso Osmund desidera un baule, una tenda, un bue e una capra).

#### Distillare pozioni

Per distillare pozioni il giocatore ha bisogno di carte granola (miele erbe funghi).

I costi sono indicati sulle schede personaggio, comunque una brigitta's trunk costa 1 funghi 1 erbe, la pozione di salute (heiltrank) 1 miele 1 erbe, la pozione idromele (met) 1 miele 1 funghi. Quando distillate una pozione mettete il corrispondente segnalino sul campo della vostra scheda personaggio. Se ne distillate un'altra dello stesso tipo, girate il segnalino in modo che ne mostri due. Un giocatore non può avere più di 2 pozioni per tipo. Le funzioni delle pozioni sono descritte più avanti.

#### Premi per la consegna di merci desiderate

Quando un giocatore piazza un punto vittoria su una lista dei desideri, ottiene un dono. Se lo piazza nella lista di Brigitta guadagna 1 Brigitta's trunk e una pozione Met. Se ne ha già due, non può avere la terza. Per punti vittoria marcati sulle altre liste il giocatore guadagna frumento (Jared), pecore (Osmund), e tavole (Candamir). Questi doni non sono rappresentati da carte, ma dagli stessi punti vittoria presenti nelle liste.

#### Punti vittoria speciali

Con frumento, pecore e tavole, un giocatore può guadagnare punti vittoria speciali. Il primo giocatore a piazzare il terzo punto vittoria sulla lista di un colono, guadagna questo punto speciale, e lo indica piazzando un ulteriore punto vittoria nello spazio appropriato in fondo alla plancia a sinistra. Questi punti speciali possono cambiare proprietario. Se un altro giocatore piazza più punti vittoria su una lista dei desideri, rimpiazza l'esistente punto speciale con uno dei suoi. (esempio pagina 5 in alto: il giocatore blu piazza il suo terzo punto vittoria sulla lista di Osmund. Il blu piazza un punto vittoria speciale nel campo tre pecore. Proseguendo il gioco, il giocatore arancio piazza il quarto punto vittoria, sempre nella lista di Osmund, ed il suo totale diventa maggiore di quello del blu. Il blu riprende il suo punto vittoria speciale, e viene sostituito dall'arancio.

### **Fine del gioco**

Il gioco finisce non appena un giocatore ha piazzato i suoi 10 punti vittoria alla fine del proprio turno. Questo giocatore vince la partita.

## **Regole aggiuntive**

### Gli eventi sulle carte viaggio

#### Trovare granola

Quando il giocatore sceglie una direzione in cui appare una granola, ottiene la carta corrispondente. Le granole nascoste (tra parentesi) possono essere raccolte solo dal giocatore con l'abilità "naturkunde" (vedi). Attenzione: un giocatore può trasportare massimo cinque carte granola e cinque carte materie prime (quelle in più non vengono raccolte)

#### Orsi, lupi, serpenti e Candamir

Quando un giocatore muove in direzione di uno di questi eventi, deve superare una prova: che tipo di prova, dipenderà da quale animale (o Candamir) incontra.

#### Affrontare le prove

Il giocatore tira il dado. Egli aggiunge al numero del dado il valore del suo talento nella specifica prova: se tale somma è uguale o superiore al numero scritto sulla carta, la prova è superata.

(esempio pagina 5 colonna 1 in fondo: se il giocatore muove in direzione di Candamir - a sinistra - deve superare una prova di forza. La somma del dado e del suo talento nella forza devono essere almeno 6. se invece muove in giù, verso il serpente deve superare una prova di agilità e la somma dado/talento deve essere almeno 5.

#### Superare e fallire prove.

Superare: se il giocatore sconfigge un orso guadagna due pelli, un lupo una pelle. Sconfiggere Candamir nella gara di taglialegna 1 legno. Il giocatore riceve queste carte solo fino ad un massimo di 5.

Fallire: per ciascuna prova fallita il giocatore riduce la sua condizione di salute di 1 o 2, muovendo il cuoricino verso giù. Se il giocatore riduce la sua condizione di salute a pari o meno del numero della carte viaggio giocate, il suo turno regolare finisce immediatamente. Il giocatore può bere una pozione di salute e migliorare la sua condizione per poter continuare il turno (vedi pozioni)

Attenzione: se la prova dovesse fallire, il giocatore non deve tornare allo spazio occupato precedentemente. Se le sue condizioni lo permettono, continua il movimento da questo spazio, girando un'altra carta viaggio.

(esempio: un giocatore con livello salute 3 gira la seconda carta viaggio e muove in direzione di un orso. Egli fallisce la prova e riduce quindi la sua condizione di salute a 1. A questo punto il turno sarebbe finito, ma se bevesse una pozione di salute ristabilendo a 3 la sua condizione, potrebbe girare la prossima carta viaggio e proseguire per la terza mossa) benefici e penalità per superare/fallire le prove sono indicate nel fondo delle schede personaggio.

#### Le “?” carte avventura

Se un giocatore muove nella direzione di un “?” deve scegliere un'avventura da tentare di compiere. Sceglie una delle tre carte esposte, leggendone il titolo. Il giocatore deve ora superare la prova indicata sulla carta. Questo è fatto come nelle prove delle carte viaggio: si somma il dado al valore del proprio talento e si confronta con il numero indicato. Se è pari o maggiore, la prova è superata. Molte carte avventura mostrano due simboli: questo indica una doppia prova. Bisogna superare la prima per poter tentare la seconda. Se anche la seconda è superata la prova è vinta.

Molte carte avventura mostrano una granola o una pozione Met assieme al valore della prova. Bisogna pagare la carta granola o la pozione prima di tentare la prova. Se il giocatore non ha con che pagare, non si può tentare la prova.

Se il giocatore supera la prova, riceve come premio quanto indicato sulla carta (sotto l'indicazione erfolg). Sistema inoltre la carta davanti a se e ne gira un'altra e la pone vicina alle altre due.

In caso di insuccesso, ne subisce le conseguenze. Perde uno o due condizioni di salute (vedi miserfolg). Se viene fallita una prova in cui si era pagato o una carta granola o una pozione, non si ricevono di ritorno.

## Eroe di Catan

Il giocatore che per primo completa tre carte avventura, piazza un punto vittoria speciale nella spazio "Eroe di Catan". Se un altro giocatore completasse un maggior numero di carte, potrà reclamare il punto vittoria speciale.

## Percorso bloccato

Un giocatore non può muovere la sua figura in direzione di una prova o di una carta avventura, in cui non ha alcuna chance di vittoria (esempio: nella direzione scelta si trova un orso con forza 8. il giocatore può muovere in tale casella solo se ha una forza almeno pari a 2, o è in grado di bere una pozione di Brigitta. Ognuna di queste due cose, combinata con un dado 6 permettono teoricamente di battere l'orso.

## Condizione di salute 0 e -1

Se un giocatore, dopo una prova fallita, non ha un valore positivo della sua condizione di salute, e non ha una pozione di salute, il suo viaggio finisce e non ottiene nemmeno il Bonus Viaggio (vedi avanti). Se il giocatore raggiunge l'obiettivo fallendo la prova (che lo porta a 0 o -1), ritorna al villaggio ed ottiene il premio per l'obiettivo raggiunto. Al prossimo turno avrà due alternative: bere 1 o 2 pozioni di salute incrementando il suo stato a +2 o +4, potrà quindi viaggiare o costruire e distillare saltare il turno e non fare niente, riportando la sua condizione a +4 un giocatore può optare per saltare il turno volontariamente, anche se la sua condizione è +3 +2 o +1. se viaggiando la condizione va a 0 o -1, e non si è raggiunto l'obiettivo, non si torna al villaggio: si potranno bere pozioni di salute o saltare il turno riportando a +4 la condizione.

## Limite per carte materie prime e granola nel viaggio

In viaggio un giocatore può tenere un massimo di 5 carta granola e 5 carte materie prime. Dovesse un giocatore con 4 carte materie prime battere un orso, egli riceverebbe solo 1 pelle. Non può prendere 2 pelli e decidere quale altra carta scartare. Il giocatore che raggiunge l'obiettivo ed è ritornato al villaggio, può prendere tutte le materie prime presenti sull'esagono anche se supera le 5 (non sta viaggiando, mentre è al villaggio). Lo stesso succede per le carte granola. Se il giocatore ne ha 5 non potrà ottenerne altre durante il viaggio.

## I campi del taglialegna, del cacciatore e del minatore.

Il giocatore può sistemare il suo dischetto obiettivo in uno di questi campi anziché su di un esagono. Raggiunto l'obiettivo ritorna al villaggio ed ottiene la carta materia prima corrispondente.

## **Commercio**

All'inizio di ogni turno, indipendentemente da dove si trova (villaggio o dovunque) il giocatore di turno può commerciare con altri giocatori o con la banca (cambio 3:1)

### Commercio con gli altri giocatori

Materie prime, carte granola, equipaggiamenti e pozioni possono essere commerciati liberamente. Non è consentito trattare i miglioramenti. Un giocatore in viaggio non può commerciare in modo tale da avere alla fine più di 5 carte granola o materie prime.

### Commercio con la banca.

Il giocatore può commerciare 3 identiche materie prime per qualsiasi altra materia prima, e 3 identiche carte granola per una qualsiasi altra. Esempio per 3 erbe prendo 1 miele. 3 materie prime non possono essere scambiate per una carta granola e viceversa.

### **Bere pozioni**

Quando il giocatore beve una pozione, rimuove il segnalino dalla scheda personaggio, o lo gira dal lato 2 pozioni al lato 1 pozione.

La pozione di Brigitta (Brigitta's trunk). Questa pozione si usa prima del tiro del dado. Aumenta la vostra abilità per talento di +2. non potete usare 2 pozioni per ottenere un +4. se la pozione è usata in un'avventura con due prove, la pozione è valida solo per la prima. Potete berne un'altra per la seconda prova.

Pozione di salute (heiltrank). Una o due pozioni di salute possono essere usate in qualsiasi momento per aumentare la vostra condizione di 2 spazi ciascuna. Se la vostra condizione è +3 e bevete la pozione, vi portate a +4. non è permesso avere più di 4.

Idromele (Met). Il giocatore può berne 1 o 2 alla fine del proprio turno. Ciascuna pozione usata causa a tutti gli altri giocatori con punti vittoria pari o superiori, una diminuzione della condizione di salute di 1 ciascuna. Il giocatore che la beve non perde condizione di salute. La condizione di un giocatore non può scendere sotto -1.

### **Abilità individuali del personaggio**

Ciascuna carta personaggio indica due speciali abilità. La prima permette di muovere uno spazio extra in particolari condizioni: il bonus di movimento è possibile se si è nella condizione richiesta e se la condizione di salute è almeno +1.

Reiten. Se questo giocatore finisce il suo movimento nella prateria (compreso il fiume) ottiene 1 bonus di movimento: pesca una ulteriore carta viaggio e muove uno spazio in più.

Klettern. Come sopra, se il viaggio finisce in montagna.

Waldlaeufer. Come sopra se il viaggio finisce nella foresta (compreso il fiume)

Schwimmen. Come sopra se il viaggio finisce in una zona fiume (cfr pagina 2)

Naturkunde. Questo giocatore trova le carte granola nascoste (tra parentesi sulle carte viaggio)

Inga's freund. Se questo giocatore sconfigge un serpente, prende una carta granola a sua scelta.

Rohstoffhandel. Scambia con la banca 2 materie prime per 1, una sola volta al turno

Kundschafter. Prima di iniziare un viaggio può guardare 3 pezzi obiettivo esagonali

P.S.: gli esempi fanno riferimento al regolamento originale tedesco

