

COLONI DI CATAN – Mazzo Produzione

a cura di Sergio "Cuchulain" De Angelis

Il seguente mazzo è stato creato esclusivamente con l'intento di introdurre un'alternativa alla produzione di risorse con i dadi. Il mazzo, nella versione "base", è composto da 30 carte sulle quali sono impressi i valori di produzione (dadi) e alcuni eventi, ispirati al gioco di carte, in grado di modificare sensibilmente la strategia di gioco.

La seguente tabella mostra la percentuale di uscita del valore di produzione.

Valore (dadi)	Presenze	Percentuale
2	1	3,33 %
3	2	6,67 %
4	2	6,67 %
5	3	10,00 %
6	4	13,33 %
7	5	16,67 %
8	4	13,33 %
9	3	10,00 %
10	2	6,67 %
11	2	6,67 %
12	1	3,33 %
<i>Special "??"</i>	1	3,33 %

Totale carte	30	100 %
--------------	----	-------

Statisticamente abbiamo una probabilità di X su 30 anziché di X su 36, a scapito dei valori 4 e 10, e con l'aggiunta di una carta speciale senza valore.

Eventi

Anno nuovo! (2): *Rimescola tutte le carte produzione*

Annata propizia! (12): *Tutti i giocatori ricevono una risorsa supplementare a loro scelta*

Caccia ai predoni! (3): *Sposta il brigante nel deserto o i Pirati su una casella di mare senza navi (non vengono rubate risorse)*

Torneo! (4): *Il giocatore che possiede il maggior numero di cavalieri riceve una risorsa a sua scelta dalla banca (in caso di parità non viene attribuita la risorsa)*

Architetto! (11): *Puoi pescare una carta sviluppo e scambiarla con un'altra che hai in mano. La carta scartata mettila in fondo al mazzo (se non si possiedono carte sviluppo ignora l'evento)*

Rotta commerciale! (10): *Il giocatore che possiede il tratto di strada più lungo può prendere una risorsa a sua scelta da un avversario (la scelta dell'avversario è casuale e non si possono vedere prima le risorse che possiede; in caso di parità ignora l'evento)*

Nomadi del deserto! (5): *Ogni giocatore che possiede una colonia o una città nel deserto può prendere una risorsa a sua scelta dalla banca (non importa quante colonie o città si possiedono, si può prendere una sola risorsa)*

Marina mercantile! (9): *Il giocatore che possiede il maggior numero di porti può prendere una risorsa a sua scelta da un avversario (la scelta dell'avversario è casuale e non si possono vedere prima le risorse che possiede; in caso di parità ignora l'evento)*

Epidemia! (6): *Tutte le città producono una sola risorsa*

Alluvione! (8): *La produzione in questo turno viene dimezzata, approssimata per eccesso*

Cavalieri! (7): *Se il giocatore di turno ha "Il cavaliere più potente" può scartare questa carta e pescarne una nuova*

Speciale (??): *Il giocatore di turno può: – costruire una colonia, oppure – costruire due strade (o due navi o una nave e una strada), oppure – pescare tre carte sviluppo e sceglierne una (le altre vanno messe nel mazzo e rimescolate) senza pagare risorse alla banca. Il turno termina subito (il giocatore salta la fase di costruzione e quella di scambio e non può giocare carte sviluppo)*

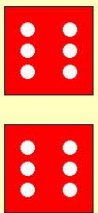
Varianti

Se si vuole giocare secondo la pura statistica si possono integrare le carte rimanenti e avere così una probabilità di X su 36. Consiglio di sostituire la carta produzione 2 con l'evento Nuovo anno! con quella senza eventi e togliere la carta speciale, in modo da "macinare" completamente il mazzo prima di rimescolarlo.

Inoltre si possono ignorare completamente gli eventi.

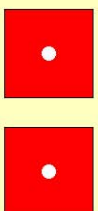
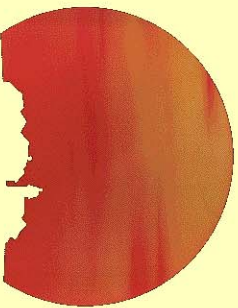
Nota sul copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale e pertanto non si vuole infrangere alcun diritto di copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari



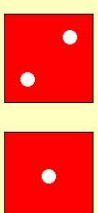
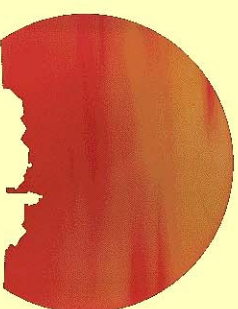
Annata propizial!

Tutti i giocatori ricevono una risorsa supplementare a loro scelta



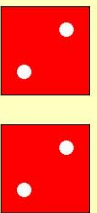
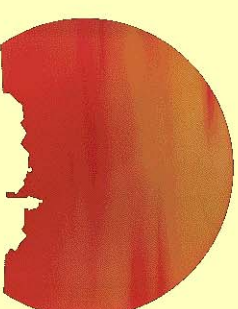
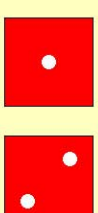
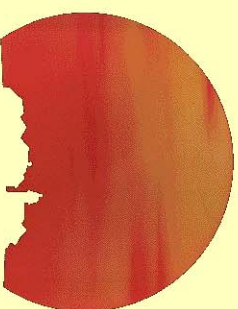
Nuovo anno!

Rimescola tutte le carte produzione



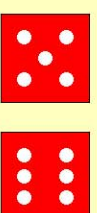
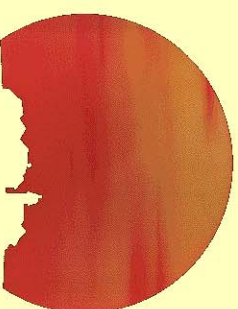
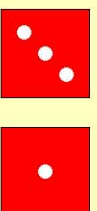
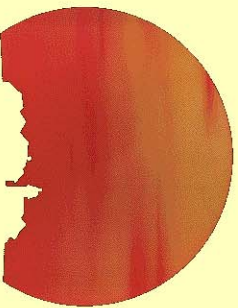
Caccia ai predoni!

Sposta il Brigante nel deserto o i Pirati su una casella di mare senza navi



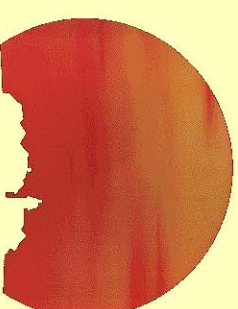
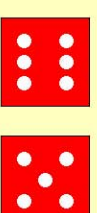
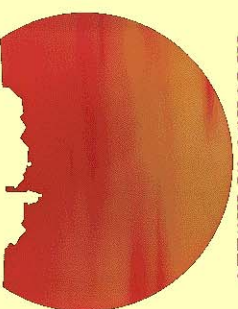
Torneo!

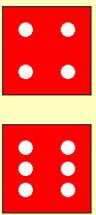
Il giocatore che possiede il maggior numero di cavalieri riceve una risorsa a sua scelta dalla banca



Architetto!

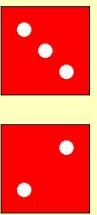
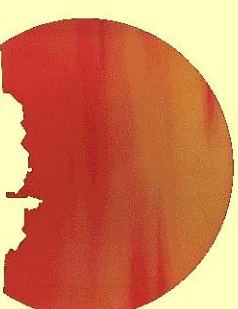
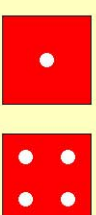
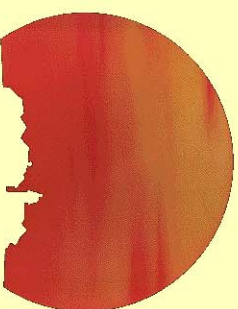
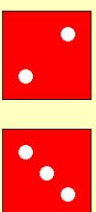
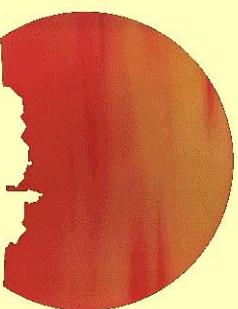
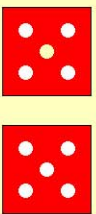
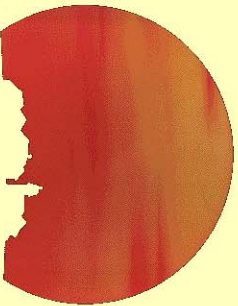
Puoi pescare una carta sviluppo e scambiarla con un'altra che hai in mano. La carta scartata mettila in fondo al mazzo





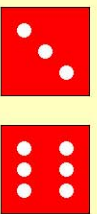
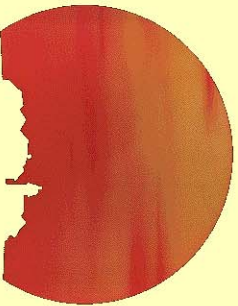
Rotta commerciale!

Il giocatore che possiede il tratto di strada più lungo può prendere una risorsa a sua scelta da un avversario



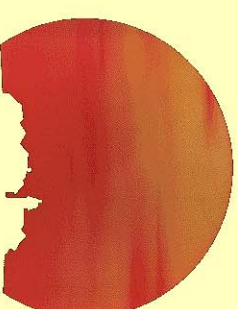
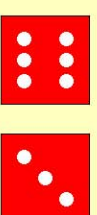
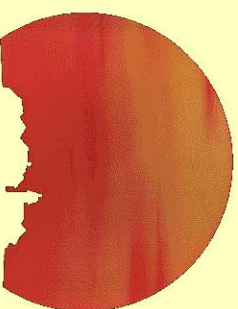
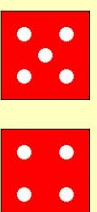
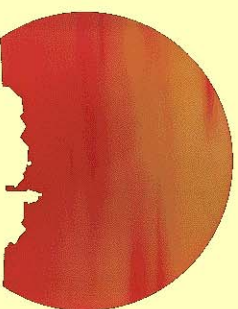
Nomadi del deserto!

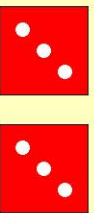
Ogni giocatore che possiede una colonia o una città nel deserto può prendere una risorsa a sua scelta dalla banca



Marina mercantile!

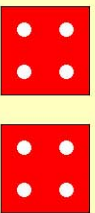
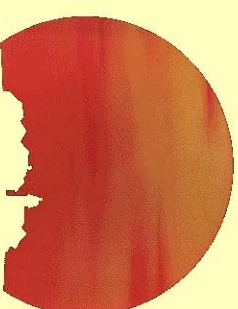
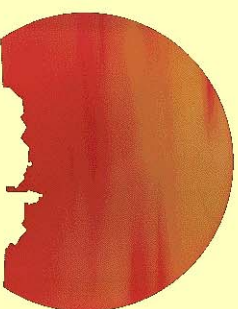
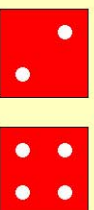
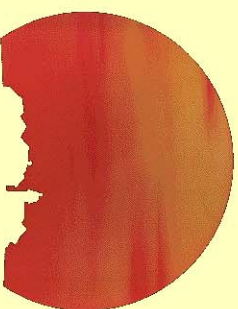
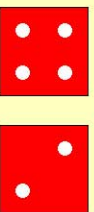
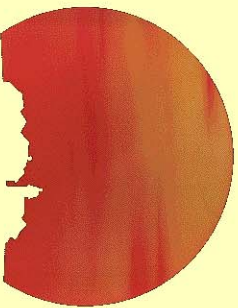
Il giocatore che possiede il maggior numero di porti può prendere una risorsa a sua scelta da un avversario





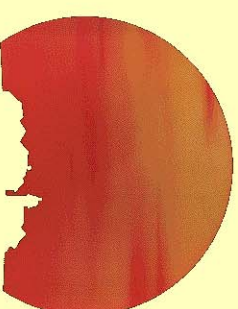
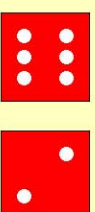
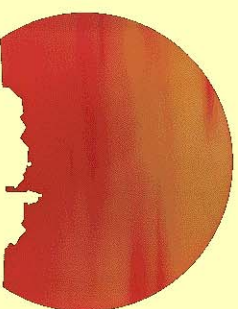
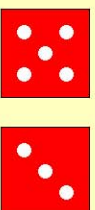
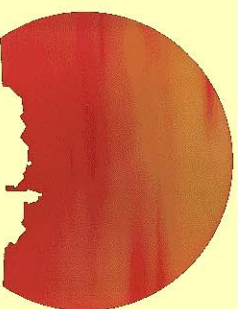
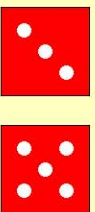
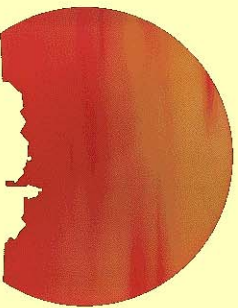
Epidemia!

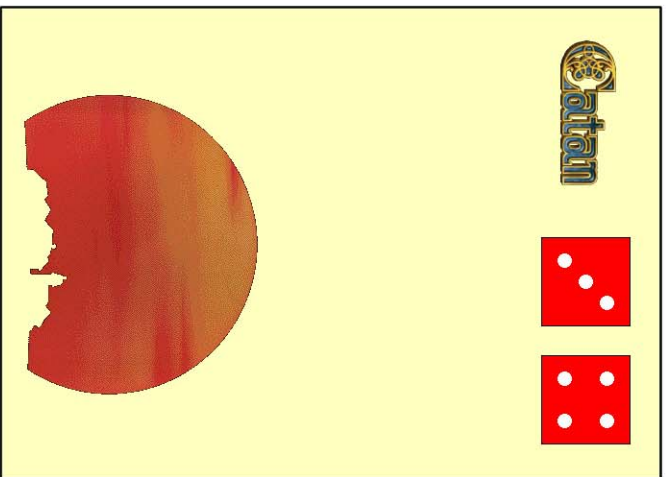
Tutte le città producono
una sola risorsa



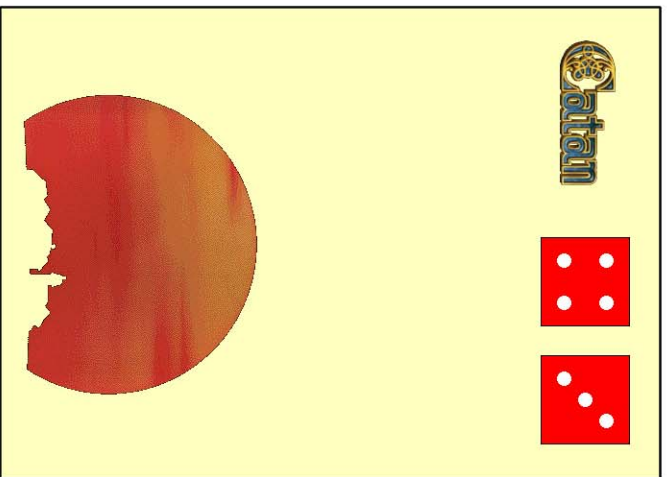
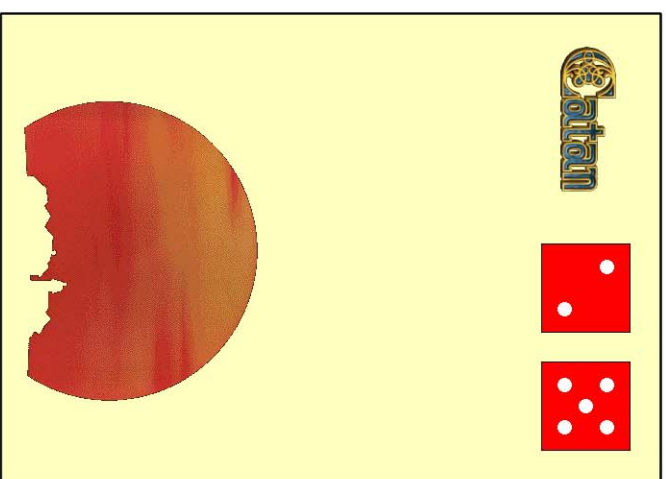
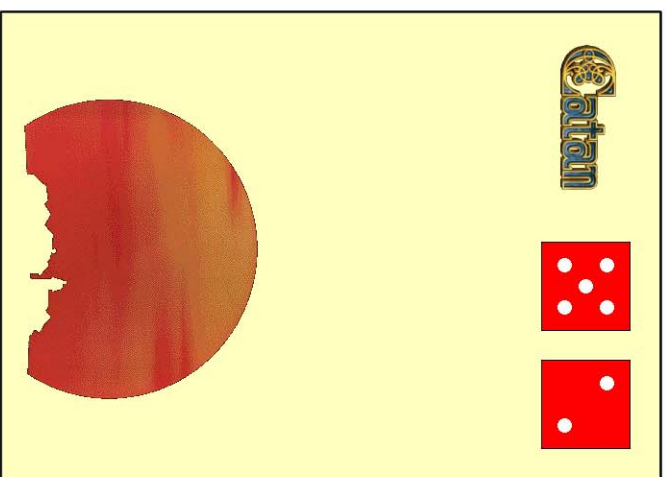
Alluvione!

La produzione in questo
turno viene dimezzata,
approssimata per eccesso





Cavaleri!
Se il giocatore di turno ha
"Il cavaliere più potente"
può scartare questa carta
e pescare una nuova



Il giocatore di turno può:
- costruire una colonia, oppure
- costruire due strade, oppure
- pescare tre carte sviluppo e
sceglierne una
senza pagare risorse alla banca
Il turno termina subito



