

Atlantis: Szenarien & Varianten

Traduzione, paragoni ed una breve recensione di Chris Hawks

Sono stato fortunato ad avere un amico che mi ha portato una copia di *Atlantis: Szenarien & Varianten*. Sono un fanatico di Catan e mi piace avere ogni sorta di pazza espansione. La regalerò a mia moglie per il compleanno, poiché anche lei è una gran fan di Catan.

Questa sarà abbastanza differente da una mia (o di chiunque altro) comune recensione per un paio di motivi. Primo, non ho giocato nessuna di queste varianti. Secondo, se state leggendo questo documento e siete interessati all'acquisto di questo set, allora (siamo onesti), probabilmente possedete già *Das Buch*, e quindi almeno il 70% di questo set.

Quello che farò è recensire gli elementi del set, fornire una traduzione delle varianti e paragonarle con le versioni di *Das Buch* (o le altre originali). Farò anche una breve recensione dell'intero set. Farò prima la recensione, mentre terminerò con la traduzione/paragone, considerando che questa sezione sarà abbastanza lunga.

INDICE

COMPONENTI	2
UNA BREVE RECENSIONE	3
TRADUZIONI E PARAGONI	
ATLANTIS.....	4
EREIGNISSE AUF CATAN (EVENTI SU CATAN)	5
IM DSCHUNGEL (NELLA GIUNGLA)	7
VULKANE AUF CATAN (VULCANO DI CATAN)	7
DIE SPEZIALISTEN (GLI SPECIALISTI)	8
DIE STADTMAUERN (LE MURA CITTADINE)	9
BURGEN AUF CATAN (CASTELLI DI CATAN)	9
DER GROSSE FLUSS (IL GRANDE FIUME)	10
DER HAFENMEISTER (IL SIGNORE DEL PORTO)	11
DIE MAGISCHE 7 (IL MAGICO SETTE)	12

[N.d.T.] Tradotto ed impaginato da Kryy per col permesso dell'autore. L'articolo originale è reperibile all'indirizzo <http://www.boardgamegeek.com/thread/110604>. Rispetto al messaggio originale è stato aggiunto l'indice, inserita la traduzione delle carte "Eventi di Catan", l'immagine di una carta segnapunti e la traduzione della tessera "Signore del Porto". Potete scrivere all'indirizzo catalanoc@interfree.it per segnalare eventuali errori.

COMPONENTI

Atlantis è proposto nella stessa scatola larga e piatta degli scenari storici della Kosmos. All'interno c'è un divisore che occupa un terzo della scatola su entrambi i lati, lasciando uno scompartimento al centro (1/3 scatola).

All'interno troviamo il manuale delle regole (8"x11"), due fustellati di segnalini in robusto cartoncino (uno della dimensione della scatola, l'altro un po' più piccolo del regolamento), una bustina di plastica per conservare i segnalini defustellati, ed un piccolo mazzo di carte (di dimensioni ridotte).

Dopo aver defustellato il tutto, vi troverete con:

- 1 esagono di deserto
- 1 esagono di giungla (con un esagono di fiume sul retro)
- 1 esagono di vulcano (con un esagono di fiume sul retro)
- 1 esagono col castello del mago (con un esagono di fiume sul retro)
- 1 segnalino produzione "1-e-6"
- 1 carta "Signore del Porto" 2 PV
- 5 carte specialisti
- 6 tessere castello
- 7 dischi mura cittadine
- 60 segnalini tempesta alluvionale (30 col retro rosso e 30 col retro oro)
- 38 carte evento

(Ho anche tenuto i 6 cerchi di cartoncino tolti dal centro dei castelli; è utile conservare segnalini extra per usi futuri).

Come anticipato, il cartoncino è *spesso*. Molto spesso. Non so se l'edizione corrente della Kosmos usa lo stesso cartoncino, ma mi auguro sia così. Sono rimasto ben impressionato dalla qualità della componentistica.

Le immagini sono state ricreate per andare incontro all'attuale edizione di *Coloni* della Kosmos, mentre le 3 nuove tessere precedentemente pubblicate in *Das Buch* mantengono le loro illustrazioni originali.

Le carte evento (una delle quali è solo una carta di "copertina") sono minute, ma sembrano decenti. Soprattutto amo la componentistica; secondo me la sola qualità delle componenti, prese come sono, valgono l'acquisto.

La cosa triste è che tutto il materiale, escludendo le carte (ma forse ci stanno anche loro), può essere inserito in una singola bustina di plastica. Inserita nella scatola assieme al regolamento di 10 pagine viene da pensare "Wow, questo è *tutto* quello che ho?"

UNA BREVE RECENSIONE

Mi piacciono i segnalini e credo sarete d'accordo. Non ho giocato con nessuna delle varianti, tranne alcuni scenari usando il vulcano e la giungla. Ma sembrano decenti.

ATLANTIS sembra il cugino debole, ma più veloce, dello scenario **STORMFLOOD** di *Das Buch*. Interessante.

EREIGNISSE AUF CATAN ("EVENTI SU CATAN") non m'intriga molto; l'idea di un "mazzo di dadi" a mio avviso non significa nulla, ed alcuni eventi sembrano troppo forti. Comunque potrebbe risultare divertente.

IM DSCHUNDEL ("NELLA GIUNGLA") e **VULKANE AUF CATAN** ("IL VULCANO DI CATAN") aggiungono al gioco 2 nuovi tipi di terreno che ho già usato, divertendomi, in altri scenari. Il **VULCANO** usa la "variante dell'oro" che preferisco.

DIE SPEZIALISTEN ("GLI SPECIALISTI") è molto simile all'omonimo scenario, che apprezzo, presente in *Das Buch*.

DIE STADTMAUERN ("LE MURA CITTADINE") aggiunge soltanto le mura di *Città & Cavalieri*. Una buon'aggiunta suppongo, ma ridondante.

BURGEN AUF CATAN ("CASTELLI DI CATAN") sembra migliore della sua controparte di *Das Buch*, ed i segnalini sono molto belli; mi piacerebbe provarlo qualche volta.

DER GROSSE FLUSS ("IL GRANDE FIUME") è forse quella che mi ha emozionato maggiormente di tutto il set. La tessera speciale era disponibile solo ad Essen (credo) così considero una buona idea la sua inclusione. Attualmente è stampata sul retro d'altre 3 tessere, non è il massimo, ma rende il tutto più ordinato.

DER HAFENMEISTER ("IL SIGNORE DEL PORTO") è una nuova carta da 2 punti vittoria che premia la costruzione dei porti. Mi ha colpito l'idea e mi piacerebbe provarla.

DIE MAGISCHE 7 ("IL MAGICO SETTE") non mi è mai parsa un gran che. Il nuovo esagono è bello, ma completamente inutile e la variante sembra un po' troppo potente. Penso sia meglio giocare con un secondo esagono del castello del mago.

Quindi questo set è indirizzato solo a due tipi di persone: (1) coloro che conoscono il tedesco, e non posseggono *Das Buch*, oppure (2) coloro che hanno *Das Buch* ma *devono* avere ogni espansione di *Coloni* su cui riescono a mettere le mani. Io ricado nella seconda categoria e, anche in questo caso, non pagherei più di \$25-\$30. Il prezzo è giustificato solo dall'alta qualità dei materiali.

Una cosa che mi piace delle varianti è che sembra possano essere giocate tutte assieme. Potrebbe risultare caotico, ma è certamente possibile. Proverò prima o poi, ma dubito riuscirò a convincere qualcun altro.

ATLANTIS

Scenario per *Catan* base

COMPONENTI:

1 esagono di deserto

60 segnalini "tempesta alluvionale"

REGOLE:

Setup: rimpiazzate un esagono pascolo col secondo esagono di deserto. Quando costruite l'isola, piazzate entrambi i deserti nella riga di esagoni centrale (la più lunga), uno ad ogni capo. Rimuovete un gettone col numero "3" e piazzate casualmente un numero su ogni esagono costiero, saltando i deserti. Piazzate casualmente il resto dei numeri nell'entroterra dell'isola. I numeri rossi ("6" e "8") non possono essere messi adiacenti gli uni agli altri.

Quando viene tirato un numero produzione durante il gioco, dopo aver prelevato le risorse, se l'esagono confina col mare piazzate sopra un segnalino tempesta. Quando gli esagoni esterni hanno ricevuto 5 segnalini, "affondano" e sono rimossi dal gioco; ogni strada o insediamento che non tocca zone di terra, sono perdute. Gli esagoni interni dell'isola affondano dopo aver ricevuto 3 segnalini. I deserti non affondano mai. Il brigante ritorna in un deserto quando l'esagono su cui è posto riceve il penultimo segnalino prima di affondare; inoltre non può essere mosso su un esagono cui manca l'ultimo segnalino per affondare.

Il gioco termina quando un giocatore, nel suo turno, raggiunge i 10 punti vittoria, oppure quando un certo numero di esagoni sono affondati (7 esagoni in 3 giocatori, 8 esagoni in 4 giocatori).

DIFFERENZE DA *DAS BUCH*:

La più gran differenza è che la versione *Atlantis* è più dettagliata; la versione *Das Buch* è indicata come una variante (non uno "scenario") e include le regole per *Coloni*, *Marinai*, e fino a sei giocatori. Non c'è un setup particolare nella versione *Das Buch*.

In *Das Buch* tutti gli esagoni affondano dopo 7 segnalini tempesta. *Das Buch* contiene 100 segnalini invece che 60.

Inoltre, in *Das Buch*, il Brigante può rimanere sull'esagono finché affonda, prima di essere rimandato nel deserto.

EREIGNISSE AUF CATAN (EVENTI SU CATAN)

Variante per *Coloni, Marinai e Città & Cavalieri*

COMPONENTI:

38 carte (di cui una è semplicemente una carta “copertina”)

REGOLE:

Questo è lo stesso mazzo disponibile separatamente, con l’errata delle carte. Consultate la pagina su BBG per maggiori informazioni: <http://www.boardgamegeek.com/game/20038>.

[N.d.T.] Aggiungo qui una traduzione delle regole e delle carte (versione in inglese), riportata nel link qui sopra. Il titolo viene indicato in tedesco, poi in inglese [], quindi in italiano (). Oltre alle 38 carte di Atlantis, l’edizione inglese contiene ulteriori 6 carte segnapunti (vedere per un esempio l’immagine a pag. 6).

Carte Evento di Catan - Regole

Questo mazzo rimpiazza i dadi!

Nota: per *Città & Cavalieri (C&C)* occorre (anche) tirare il dado degli eventi.

- Rimuovere le carte Punti Vittoria, la carta delle regole e la carta “Nuovo Anno”.
- Mischiate le altre 36 carte. Ponetene 5 a faccia in giù.
- Piazzate la carta “Anno Nuovo” sopra queste cinque.

Opzionale: mischiate la carta “Anno Nuovo” con queste cinque.

- Piazzate le rimanenti 31 carte a faccia in giù sopra queste 6.
- Girate una carta all’inizio di ogni turno. Risolvete l’evento mostrato sulla carta. Quindi usate il valore indicato come “ tiro produzione”.

C&C: Tirate il dado degli eventi ogni volta che girate una carta. Se il dado evento mostra il cancello cittadino, usate il valore del dado rosso per le carte Progresso.

- Ripetere ogni volta che girate la carta “Nuovo Anno”
- Le carte dei punti vittoria sono fornite come un modo opzionale per tenere pubblicamente traccia della progressione del gioco. Usate perline o monete sulla traccia segnapunti per indicare il vostro punteggio attuale!

Ertragreiches Jahr [Plentiful Year] (Annata abbondante)

Ogni giocatore può prendere una risorsa a sua scelta.

C&C: Non puoi prendere una carta merce.

Konflikt [Conflict] (Scontro)

Il giocatore con la carta “Esercito più Grande” (se non posseduta, il giocatore con più carte soldato) prende una carta a caso da un giocatore.

C&C: Ogni giocatore col totale più alto di Cavalieri attivi prende una carta. Non puoi prendere una carta merce.

Ruckzug des Raubers [Robber Flees!] (Il Brigante fugge!)

Il Brigante ritorna nel deserto. Non pescare alcuna carta dai giocatori.

Ritterturnier [Tournament] (Torneo)

Il giocatore(i) con il maggior numero di carte soldato rivelate prende una risorsa a scelta dalla banca.

C&C: Il giocatore(i) con maggior numero di punti cavaliere attivi prende una carta risorsa. Non puoi prendere una carta merce.

Handelsvorteil [Trade Advantage] (Scambio Vantaggioso)

Il giocatore con la carta "Strada più Lunga" (se non posseduta, il giocatore con più strade di chiunque altro) può prendere una carta risorsa da un giocatore. Non puoi prendere una carta Sviluppo.

C&C: Non puoi prendere una carta Progresso.

Seuche [Epidemic!] (Epidemia!)

Questo turno ogni giocatore riceve solo una risorsa da ogni città produttiva.

C&C: non puoi prendere una carta merci.

Herbeben [Earthquake] (Terremoto)

Ogni giocatore capovolge 1 (massimo) strada su un fianco. Non puoi costruire ulteriori strade finché non ripari la strada capovolta. La riparazione costa un mattone ed un legno. Le strade capovolte contano comunque per la strada più lunga.

Gute Nachbarschaft [Good Neighbors] (Buoni Vicini)

Ogni giocatore dà al giocatore alla sua sinistra una risorsa a scelta del donatore (se ne ha una).

C&C: Puoi dare una merce al posto della risorsa. Devi dare una merce se hai solo queste in mano.

Rauber-uberfall [Robber Attacks!] (Attacco dei Briganti!)

1. Ogni giocatore con più di 7 carte in mano deve scartarne la metà (arr. dif.)
2. Muovi il Brigante. Pesca una carta risorsa a caso da un giocatore che possiede una colonia o una città sul nuovo esagono del Brigante.

Ruhige See [Calm Seas] (Mare Piatto)

Il giocatore(i) che possiede il maggior numero porti riceve una carta risorsa a sua scelta.

C&C: non puoi prendere una carta merci.

Nachbar-schaftshilfe [Neighborly Assistance] (Aiuto dai Vicini)

Il giocatore(i) col maggior numero di punti vittoria deve dare ad ogni giocatore con meno punti vittoria una carta risorsa a sua scelta. Se non ha abbastanza risorse da dare a questi giocatori, allora non ne dà a nessuno.

C&C: Puoi dare una merce al posto di una risorsa. Devi dare una merce se è tutto quello che possiedi.

Jahreswechsel [New Year] (Anno Nuovo)

1. Mischia tutte le carte evento (eccetto questa carta).
2. Metti 5 carte a faccia in giù e questa carta sopra di esse.
3. Piazza le rimanenti 31 carte coperte sopra a queste 6 per formare un nuovo mazzo di pesca.
4. Pesca la prima carta per iniziare il turno.

Una carta segnapunti.



IM DSCHUNGEL (NELLA GIUNGLA)

Scenario per *Coloni e Marinai*

COMPONENTI:

1 esagono giungla

30 segnalini rossi (retro di metà dei segnalini tempesta alluvionale)

REGOLE:

Setup: Costruite l'isola come di consueto, quindi rimpiazzate l'esagono di pascolo col numero maggiore (tra "6" o "8") con l'esagono giungla. Il Brigante inizia il gioco sull'esagono giungla.

L'esagono di giungla produce dei segnalini "scoperta" rossi. Ogni segnalino scoperta può sostituire una carta risorsa quando si acquista una carta Sviluppo.

DIFFERENZE DA *DAS BUCH*:

In *Das Buch* non è considerata una variante a parte, ma è inserita nello scenario "Predoni del Deserto", e funziona esattamente nello stesso modo. L'unica differenza della versione *Atlantis* sono le nuove regole per il setup.

VULKANE AUF CATAN (VULCANO DI CATAN)

Variante per *Coloni, Marinai e Città e Cavalieri*

COMPONENTI:

1 esagono vulcano col "numero 5"

REGOLE:

Setup: Prima di creare la mappa, rimpiazzate l'esagono deserto con quello del vulcano. I giocatori non possono piazzare le loro colonie iniziali sul vulcano.

Se viene tirato un "5", il vulcano produce "oro" come in *Marinai*. Quindi il vulcano erutta! Tirate un dado: la lava scorrerà verso quell'angolo dell'esagono. Una colonia colpita dalla lava è distrutta. Una città colpita dalla lava è ridotta a colonia. Se un giocatore non ha colonie per rimpiazzare la città, l'intera città è persa.

DIFFERENZE DA *DAS BUCH*:

La prima differenza è che sul vulcano il numero è pre-stampato. Anche le regole di setup sono nuove. In *Das Buch* il vulcano può essere usato in molti modi, ma nella variante del "Vulcano", l'esagono vulcano non produce nulla. (www.universityofcatan.com elenca una serie di regole opzionali dove la "variante dell'oro" funziona nello stesso modo della versione *Atlantis*).

DIE SPEZIALISTEN (GLI SPECIALISTI)

Variante per *Coloni, Marinai e Città & Cavalieri*

COMPONENTI:

5 carte "Specialisti", una per ogni tipo di risorsa

REGOLE:

Ogni giocatore accumula 1 "punto" specializzazione in una risorsa per ogni punto vittoria (da colonie e città) costruito sugli esagoni di quella risorsa.

Così, per esempio, un giocatore con una colonia su un'intersezione grano/pietra/pecora riceve 1 punto specializzazione per il grano, 1 punto specializzazione per la pietra ed 1 punto specializzazione per la pecora. Un giocatore con una colonia su un'intersezione pietra/pietra/grano riceve 2 punti specializzazione per la pietra ed 1 punto specializzazione per il grano. Un giocatore che su un singolo esagono di pietra abbia una città ed una colonia prende 3 punti specializzazione per la pietra.

Il primo giocatore a raggiungere i 4 "punti" in una particolare risorsa riceve la carta "Specialista" di quella risorsa.

Ogni carta Specialista vale 1 punto vittoria e fornisce al suo proprietario, ogni volta che lancia i dadi produzione, una risorsa aggiuntiva gratuita del tipo indicato.

La carta Specialista è assegnata al giocatore con più "punti" in quella risorsa; se c'è un pareggio, nessuno ottiene la carta.

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge i 12 punti, *oppure* se acquisisce 4 carte Specialista.

DIFFERENZE DA DAS BUCH:

E' giocata esattamente come la variante di *Das Buch* (ha le stesse regole dello scenario di *Das Buch*) tranne la carta Specialista per l'oro.

La variante di *Atlantis* è più simile allo scenario di *Das Buch* che alla variante di *Das Buch*. Lo scenario di *Das Buch* prevede di giocare fino ai 15 punti, mentre *Atlantis* prevede di giocare fino a 12 punti senza considerare a quale gioco si sta unendo la variante (lo metto in evidenza perché usando *Città & Cavalieri* normalmente si gioca fino ai 13 punti. Penso intendessero aggiungere 2 punti vittoria alle condizioni di vittoria).

Inoltre la variante di *Das Buch* considera per 3 round di setup un massimo di 2 PV per la costruzione su una "nuova" isola e ignora i tiri di "7" durante il primo turno.

Atlantis non menziona nessuna di queste, apparendo come variante molto semplificata.

DIE STADTMAUERN (LE MURA CITTADINE)

Variante per *Coloni e Marinai*

COMPONENTI:

7 dischetti mura cittadine

REGOLE:

Essenzialmente questa variante aggiunge le mura di *Città & Cavalieri* agli altri giochi. Costano 2 mattoni ed ognuno permette di conservare in mano 2 risorse aggiuntive.

DIFFERENZE DA CITTA' E CAVALIERI:

La grossa differenza è che ogni giocatore, invece di avere una propria riserva di 3 mura, prende da una riserva comune di 7 mura da cui tutti possono attingere.

Inoltre *Atlantis* specifica che le mura non proteggono dal Vulcano.

In fine, *Atlantis* dice di giocare fino ad 11 punti, nonostante lo trovo opinabile, siccome molti scenari di *Marinai* arrivano a 12. Penso intendessero aggiungere 1 punto vittoria alle condizioni di vittoria di qualunque espansione state giocando).

BURGEN AUF CATAN (CASTELLI DI CATAN)

Variante per *Coloni e Marinai*

COMPONENTI:

6 tessere castello

REGOLE:

Dopo aver giocato la seconda carta Soldato, il giocatore può porre entrambe le carte Soldato in fondo del mazzo Sviluppo per costruire un castello su un esagono adiacente ad una propria colonia o città.

La tessera castello è piazzata attorno al segnalino numerato (molto bello a vedere!) e fa sì che il Brigante non possa più essere mosso in quell'esagono. Comunque un castello non può essere costruito su un esagono mentre vi è presente il Brigante.

DIFFERENZE DA DAS BUCH:

Questa variante è essenzialmente identica, tranne che in *Das Buch* ogni giocatore possiede un proprio castello e può costruire solo quello. In *Atlantis* c'è una pila comune di castelli ed i giocatori possono costruirne più di uno.

DER GROSSE FLUSS (IL GRANDE FIUME)

Variante per *Coloni*, *Marinai* e *Città & Cavalieri*

COMPONENTI:

3 esagoni fiume (retro della giungla, vulcano e castello del mago)

30 segnalini oro (retro di metà dei segnalini tempesta alluvionale)

REGOLE:

Setup Base dell'Isola: Rimuovete un esagono montagna, uno di colline e l'esagono di deserto dal gioco. Quando costruite l'isola, l'esagono di palude (col delta del fiume) deve essere confinante col mare, entrambi gli angoli del delta devono toccare esagoni d'oceano. Piazzate l'esagono di collina adiacente alla palude e l'esagono di montagna adiacente alla collina. Quando piazzate i segnalini numerati, saltate l'esagono di palude. Le colonie iniziali non possono essere poste sulla palude. Il Brigante inizia il gioco nella palude.

Quando viene piazzata una colonia o una strada su uno dei tre esagoni del fiume, si riceve un segnalino oro. Una colonia costruita sul delta del fiume vale 2 segnalini oro. 3 segnalini oro valgono 1 PV. In *Marinai* le navi costruite lungo gli esagoni di fiume valgono segnalini oro, ma i segnalini devono essere restituiti se la nave viene spostata altrove. In *Città & Cavalieri* piazzare un cavaliere non fa guadagnare segnalini oro.

Giocare fino a 12 punti. (Nuovamente, credo significhi che occorre aggiungere 2 PV alle condizioni di vittoria dell'espansione state giocando).

DIFFERENZE DALLA TESSERA DI ESSEN:

Il "Grande Fiume" era disponibile ad Essen nel 2005. La maggior differenza è che il fiume di Essen è una singola tessera contenente 3 esagoni, mentre il fiume di *Atlantis* è composto da 3 tessere separate. Inoltre la tessera di Essen ha un'icona oro sul delta del fiume, per ricordare il segnalino extra ottenibile in quello spazio; la versione *Atlantis* non ha quest'elemento grafico, nonostante le regole sono le stesse.

Le regole sono essenzialmente le stesse, anche se vi era un po' di confusione nella traduzione della tessera di Essen: il dubbio che le strade costruite *attraverso* il fiume contassero come segnalini oro. La confusione trae origine dal fatto che la tessera di Essen è *singola* e le regole specificavano che le strade dovevano essere costruite "sui lati" – i lati della tessera? O dei singoli esagoni? Non ci sono confusioni nella versione di *Atlantis*, siccome ogni esagono ha una propria tessera, le strade costruite attraverso il fiume garantiscono il segnalino oro.

DER HAFENMEISTER (IL SIGNORE DEL PORTO)

Variante per *Coloni, Marinai e Città & Cavalieri*

COMPONENTI:

1 carta "Signore del Porto" da 2 PV

REGOLE:

Questa è un'altra carta da 2 PV, come la "Strada più Lunga" e "L'esercito più Grande", ma questa carta premia la costruzione dei porti. Una colonia su un porto vale 1 "punto porto"; una città su un porto vale 2 "punti porto". Il primo giocatore a raggiungere i 3 punti porto riceve la carta "Signore del Porto" ed i 2 PV associati. Un giocatore che accumula più punti porto dell'attuale Signore del Porto, prende la carta e diventa in nuovo Signore del Porto.

Giocare fino a 11 punti. (Nuovamente, dubito sulla condizione di vittoria a 11 punti, considerando che entrambi *Marinai* e *Città & Cavalieri* richiedono più PV per vincere. Credo significhi che giocando col Signore del Porto occorra aggiungere 1 PV alle condizioni di vittoria).

DIFFERENZE DALLE VERSIONI PRECEDENTI:

Nessuna. Questa carta era disponibile online sul sito di Klaus Teuber. Questa è la prima volta (che io sappia) che una carta *tangibile* sia stata prodotta.

[N.d.T.] Aggiungo qui la traduzione della tessera in italiano, nel caso qualcuno voglia stamparla ed aggiungerla all'edizione italiana. La traduzione è tratta dall'articolo originale apparso sul sito di Klaus Teuber.

Il Signore del Porto 2 punti vittoria!



**Questa carta va al giocatore che
controlla almeno tre porti**



**Se un'altro giocatore controlla più
porti, prende il controllo di questa carta**

Il Signore del Porto

di Klaus Teuber
per 3-4 giocatori
durata del gioco: 60 minuti (gioco base)

In Catan, i porti sono sempre stati molto importanti. Colonie e città edificate nei siti dei porti sono ricompensate con la carta del "Signore del Porto", che vale 2 punti vittoria.

Preparazione: il gioco è preparato normalmente. Mettete la carta del "Signore del Porto" assieme alla carta dell'"Esercito più Grande" e "La Strada più Lunga". Il gioco segue le normali regole.

Una colonia costruito in un porto vale 1 punto porto. Una città costruita in un porto vale 2 punti porto. Il primo giocatore ad avere 3 punti porto riceve la carta del "Signore del Porto", che vale 2 punti vittoria. Se un giocatore ottiene più punti porto, riceve la carta "Signore del Porto" ed i relativi 2 punti vittoria.

Vince il primo giocatore che raggiunge gli 11 punti vittoria.

DIE MAGISCHE 7 (IL MAGICO SETTE)

Variante per *Coloni, Marinai e Città & Cavalieri*

COMPONENTI:

1 esagono castello del mago
1 un segnalino numerato "1-e-6"

REGOLE:

Setup: Rimpiazzate l'esagono di deserto con l'esagono del mago e piazzateci sopra il segnalino numerato "1-e-6". (Con *Marinai* rimpiazzate un esagono a scelta).

Quando viene tirato un "7", prima di muovere il Brigante, se un dado mostra un "1" e l'altro mostra un "6" l'esagono del castello del mago produce carte *Sviluppo*. Un giocatore con una colonia sull'esagono del castello del mago prende una carta *Sviluppo*, una città sull'esagono fornisce 2 carte *Sviluppo*, ecc. Come di consueto, le carte non possono essere usate nello stesso turno in cui si ottengono. Il Brigante non può essere piazzato sull'esagono del castello del mago.

Giocate fino a 10 PV. (Credo che con *Marinai e Città & Cavalieri* dobbiate giocare fino al raggiungimento dei normali PV richiesti dallo scenario in uso).

DIFFERENZE DA *DAS BUCH*:

Davvero nessuna. L'unica piccola differenza è che *Atlantis* non indica da dove debba partire il Brigante, in assenza dell'esagono di deserto, così credo inizi il gioco fuori della plancia. *Das Buch* specifica che il Brigante inizia sull'esagono col numero "2". Inoltre *Das Buch* non indica i punti necessari a vincere.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. La traduzione non è "letterale" ma utilizza delle frasi che, seppur non cambiando il senso alle frasi, ne migliorano la leggibilità e la comprensibilità. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nel presente documento.

Traduzione a cura di www.terreselvagge.com