



I pescatori di Catan - Uno scenario di Klaus Teuber

I PESCATORI DI CATAN

Preparazione

- Il gioco base è preparato normalmente.
- Le tessere-pesce sono mescolate e collocate vicino alle materie prime, faccia in giù.
- Ogni zona pescosa è collocata su una punta libera di ciascun settore marino.

Materiale di gioco



11 x 1 Pesce



10 x 2 Pesci



8 x 3 Pesci



1 x Scarpa vecchia



6 Zone Pescose con numeri di dado 4,5,6,8,9 e 10

Le Regole

Il gioco è giocato con le regole della versione base. Si applicano le seguenti regole supplementari: Ogni *zona pescosa* possiede tre incroci sul litorale, dove la pesca è consentita. Quando un giocatore fonda una colonia su un incrocio *zona pescosa*, può prendere una tessera pesce ogni volta che il numero dei dadi sia uguale al numero visualizzato sulla *zona pescosa*. I giocatori che ricevono la tessera pesce la tengono di fronte a loro, faccia in giù. Se qualcuno possiede una città sull'incrocio della *zona pescosa*, egli riceve 2 tessere pesce quando il lancio dei dadi realizza il numero visualizzato sulla *zona pescosa*. Se un giocatore, nella fase iniziale, ha costruito la sua seconda colonia su di un incrocio *zona pescosa*, ha diritto di ricevere anche una tessera pesce, in aggiunta alle consuete tessere materia prima.

Le tessere pesce raffigurano 1,2 o 3 pesci. Durante il suo turno, un giocatore può cedere tessere pesce per ottenere dei vantaggi. Più pesce si cede, più grande il vantaggio:

- 2 pesci: Il giocatore può rimandare il ladrone nel deserto (ma non può, per questo, sottrarre una carta a chi sul deserto possiede un insediamento).
- 3 pesci: Il giocatore può sottrarre una materia prima ad un altro.
- 4 pesci: Il giocatore può prelevare una materia prima dalla Banca
- 5 pesci: Il giocatore può costruire immediatamente una strada.
- 7 pesci: Il giocatore riceve una carta sviluppo, gratis.

Se un giocatore "paga" il vantaggio più pesce del relativo costo non ottiene resto e il pesce viene sprecato. Le tessere pesce non possono essere cambiate. Il pesce non viene trattato come una materia prima; al lancio del "7" non viene dunque considerato. I giocatori che muovono il ladrone non possono sottrarre tessere pesce alla vittima prescelta. Alcuni incroci sono sia Porti che zone di pesca. Il giocatore che fonda una colonia su tali incroci gode di entrambi i vantaggi. Il pesce ceduto è depositato a faccia in su, di fianco alla scorta coperta. Quando tale scorta è esaurita le carte scoperte vengono nuovamente mischiate e deposte a faccia in giù, a formare una nuova scorta.

La scarpa vecchia: Chi pesca questa tessera deve immediatamente rivelarlo. Il (rispettivo) proprietario, al suo turno, può "donarla" a qualsiasi altro giocatore che abbia almeno gli stessi punti vittoria (o lo superi in tale conteggio). Se il maggior numero di punti vittoria appartengono al proprietario della scarpa vecchia non la si potrà cedere, fino a quando qualche altro giocatore non ne eguaglierà (almeno) il totale. Chi possiede la scarpa vecchia avrà bisogno, per vincere il gioco, di un punto vittoria aggiuntivo. Ciò significa, se si gioca la versione base, 11 punti invece di 10.

