

## CATAN - CITTÀ E CAVALIERI: AIUTO GIOCATORE

**Bastioni:** 0 PV (+2 al limite carte in mano)

**Metropoli:** 2 PV

**Mercante:** 1 PV

**Colonia:** 1 PV

**Città:** 2 PV

### CAVALIERI

**Assoldare Cavaliere (max 2 per tipo):** Minerale + Pecora

**Promozione Cavaliere:** Minerale + Pecora

**Attivazione Cavaliere:** 1 Grano

**Cavaliere Ordinario (1 bandierina):** 1 Punto Forza

**Cavaliere Scelto (2 bandierine):** 2 Punti Forza

**Cavaliere Potente (3 bandierine):** 3 Punti Forza

- Per il piazzamento dei Cavalieri NON vale la regola della distanza di 2 (come per le Colonie) fra 2 Cavalieri.

- Possono essere usati per bloccare la costruzione di strade e Colonie avversarie (anche le proprie però) e per spezzare la strada più lunga.

- Per costruire una Colonia dove è presente un proprio Cavaliere, occorre liberare l'intersezione muovendo il Cavaliere.

### Azioni dei Cavalieri Attivi (dal turno dopo all'attivazione):

- muovere un Cavaliere su un incrocio libero (max 1 Cavaliere per intersezione) lungo un proprio tratto di strada

- spostare un Cavaliere avversario (l'avversario decide dove) più debole (in assenza di incroci liberi, rimuoverlo). Rimpiazzare con il proprio Cavaliere.

- cacciare il Brigante presente in un esagono adiacente: spostarlo in un altro esagono e depredate un avversario.

**N.B. Dopo l'azione del Cavaliere disattivare subito il Cavaliere.** È possibile riattivare immediatamente pagando 1 Grano.

### ORDA BARBARICA

**Forza Barbari=** n° Città + n° Metropoli

**Forza Cavalieri=** Punti Forza Cavalieri attivati

**Vittoria Cavalieri**

- 1 PV a chi ha contribuito con più Punti Forza.

- In caso di parità: NO PV ma pescare una Carta Progresso a scelta.

**Vittoria Barbari**

- Chi ha contribuito con meno o nessun Cavaliere attivo trasforma una propria Città (perdendo eventualmente il Bastione) in Colonia.

- Se si possiedono solo Colonie e/o Metropoli NON si viene coinvolti.

### SETTORI SVILUPPO CITTÀ

**Politica (Blu-Denaro):** spia, azioni militari, PV, etc

**Commercio (Giallo-Tessuto):** monopolio, risorse gratis, benefici commerciali, ...

**Scienza (Verde-Carta):** fissare il tiro di dadi, scambiare gettoni terreno, costruire con aiuti, etc.

- Max 4 Carte Progresso in mano.

- Da utilizzare dal turno successivo all'acquisizione.

### METROPOLI

- Chi per primo costruisce un edificio di 4° tipo di uno dei 3 settori, può costruire una Metropoli.

- Una Metropoli così costruita si può perdere se un avversario costruisce un edificio di 5° tipo di quello stesso settore: costruirà lui la Metropoli.

- Si può costruire un massimo di 3 Metropoli per tipo di settore se si posseggono 3 Città.