

# I Coloni di Catan - Regata

Scenario di Brigitte e Wolfgang Ditt  
da Siedler-Zeitung 2/98

## MATERIALE

Si gioca con la scatola base de *I Coloni di Catan*.

Occorrono inoltre, per ogni giocatore, tre segnalini del proprio colore, uno che funga da Nave e gli altri due da usare come Boe (se si possiede l'espansione *I Marinai di Catan*, si possono usare tre delle navi per ogni giocatore: una come Nave per la Regata e le altre due come Boe).

Le Carte Sviluppo non vengono utilizzate in questo scenario.

## NUOVE REGOLE

### Sistemazione

Dopo aver sistemato Colonie e Strade, ogni giocatore, a partire da quello che ha piazzato per ultimo la sua seconda Colonia, sceglie il proprio punto di partenza per la Regata, che deve essere un esagono di mare senza porto; più giocatori possono scegliere lo stesso punto di partenza.

Ogni giocatore posiziona nel punto di partenza prescelto la Nave con cui corre la Regata ed una delle proprie Boe, ad indicare che sta circumnavigando Catan per la prima volta.

### Brigante

Il Brigante viene utilizzato come nel gioco base. In più, per compensare la mancanza di Carte Cavaliere, il Brigante

torna nel Deserto quando il risultato del lancio dei dadi indica il Terreno dove si trova il Brigante stesso (quel Terreno si libera dal Brigante, ma ovviamente nello stesso turno non produce Materie Prime).

### Regata

Oltre a costruire Colonie, Città e Strade, al proprio turno un giocatore può far avanzare la propria Nave. Il costo per far navigare la Nave è pari alle Materie Prime che si possono scambiare al Porto successivo nella circumnavigazione di Catan in senso orario.

*Esempio: Il Porto successivo in senso orario è il Porto del Grano: far navigare la propria Nave costa due Carte Grano. Se il Porto successivo è un Porto 3:1, il giocatore paga tre Materie Prime uguali a scelta per far avanzare la propria Nave.*

La Nave avanza di due tratti di mare in senso orario: raggiunge e supera il Porto successivo, e si ferma sull'esagono di mare senza porto seguente.

Se il giocatore ha le Materie Prime adatte, può muovere la propria Nave più volte nello stesso turno.

Dopo aver completato il primo giro intorno a Catan, il giocatore posiziona la sua seconda Boa sul proprio punto di partenza, ad indicare che ha cominciato il suo secondo giro intorno a Catan.

### Fine

Vince il giocatore che per primo riesce a circumnavigare due volte l'isola di Catan.

Traduzione e adattamento a cura di Francesco Valvo

La presente traduzione non è stata supervisionata né dagli autori dello scenario né da Kosmos Verlag

Visita il sito ufficiale dei Coloni di Catan, [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)