

I Coloni di Catan - Scenari Storici 1

Sommossa in Egitto

da Catan News 1/2001

Una delle ragioni del successo dei Coloni di Catan sta nel suo tabellone modulare: anche se le regole sono sempre le stesse, la diversa disposizione dei vari esagoni e dei gettoni numerati garantiscono partite mai uguali.

Anche i vari scenari ed espansioni hanno contribuito ad aumentare la longevità al gioco. La maggior parte degli scenari, però, prevede una particolare disposizione di esagoni e gettoni, e gli scenari storici hanno addirittura la mappa stampata sul tabellone!

Naturalmente è sempre possibile usare i gettoni del gioco base sulle mappe degli scenari storici. Il problema è che si altererebbero i bilanciati meccanismi del particolare scenario. Con *Troia* uno squilibrio nella produzione delle risorse avvantaggerebbe gli alleati di Troia o Micene; *La Grande Muraglia* è bilanciata avendo terreni a sud relativamente liberi dall'invasione dei barbari ma con incroci poco redditizi e viceversa; giocando ad *Alessandro Magno*, invece, i giocatori devono seguire il percorso del sovrano macedone, il che rende ancora più problematica una struttura variabile.

Per *Cheope* è stata comunque ideata una variante che permette ai giocatori di usare una distribuzione variabile di gettoni numerici. Si raccomanda di non usare questa variante con gli altri scenari.

MATERIALE

I Coloni di Catan - set base
Scenari Storici 1: *Cheope & Alessandro Magno*

NUOVE REGOLE

Con l'eccezione delle seguenti modifiche, si usano tutte le regole dello scenario *Cheope*. Mettere tutti i gettoni numerati del set base in un sacchetto. Durante la fase iniziale di fondazione delle colonie, per ogni colonia messa sul tabellone (secondo le limitazioni imposte dalle regole dello scenario *Cheope*) il giocatore estrae dal sacchetto 1 o 2 gettoni numerati e li sistema sugli esagoni adiacenti alla propria colonia in modo di coprire il numero sulla mappa che (per il momento) non è più valido.

Se si piazza una colonia adiacente ad un esagono che ha già un gettone, non se ne pesca un altro per quell'esagono. Se si pescano due gettoni rossi, rimetterne uno nel sacchetto e pescarne un altro. Nella fase di fondazione due gettoni rossi non possono essere piazzati su due esagoni adiacenti. Se al termine della fase di fondazione avanzano

gettoni, vengono messi da parte e non più utilizzati.

Quando, durante la partita, un giocatore costruisce una colonia adiacente ad un esagono che non ha altre colonie intorno (e quindi senza gettone), prende un gettone da un altro esagono e ve lo piazza. **Attenzione:** il fatto che un esagono sia senza gettone non vuol dire che, costruendovi accanto, si possa spostare un gettone - questo succede **solo** per gli esagoni intorno a cui si costruisce per la prima volta (e non per esagoni dove c'era un gettone poi tolto).

Dal momento in cui si toglie un gettone da un esagono, questo produrrà in base al numero prestampato sopra.

È permesso in qualunque momento della partita controllare che numero vi sia sotto un gettone.

Due **numeri** rossi possono essere adiacenti solo se uno appartiene ad un gettone e l'altro è stampato sulla mappa. Due **gettoni** rossi non possono invece essere adiacenti.

FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che al suo turno ha 13 punti vittoria.

Traduzione e adattamento a cura di Francesco Valvo

La presente traduzione non è stata supervisionata da Kosmos Verlag

Visita il sito ufficiale dei Coloni di Catan, www.diesiedlervoncatan.de

