

COLONI DI CATAN

Colonizzare la leggenda



Introduzione

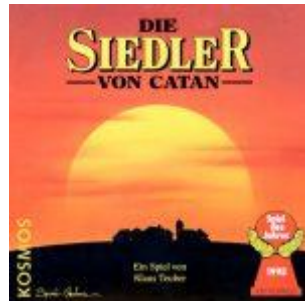
Un gioco da tavolo per adulti che in 22 anni ha venduto oltre 15 milioni di copie, che è stato tradotto in oltre 30 lingue e che ha generato decine di espansioni e centinaia di tornei in tutto il Mondo non dovrebbe avere neppure bisogno di una presentazione.

Noi però abbiamo deciso che fosse giusto rendergli omaggio, così come stiamo già facendo per altri giochi ormai diventati dei "classici", dedicandogli una recensione personalizzata, seguita da una breve presentazione delle principali espansioni (o giochi che usano il suo stesso sistema) uscite fino ad oggi.

Certamente la maggior parte dei nostri lettori avrà un angolino dello scaffale dedicato alla serie di Catan, ma forse non tutte le espansioni sono conosciute (alcune di esse sono ormai introvabili e sembra che non verranno più ristampate) e poi siamo convinti che, oltre alla schiera dei gamers, ci sono tanti che ancora non lo conoscono bene e magari questa sarà la volta buona.

Unboxing

La scatola quadrata di Die Siedler von Catan fu messa in vendita dalla ditta tedesca Kosmos nell'ormai lontanissimo (si fa per dire) 1995.



La scatola originale.

Essa conteneva un sacchettino di segnalini di legno colorato, due dadi D6, sei mazzetti di carte piccole (44x68 mm) oltre a delle plance di cartone con una ventina di dischetti e dei grossi esagoni (78 mm) da sfustellare, oltre a quattro tessere riassuntive e due tessere "bonus".



I componenti dell'edizione italiana.

Sembrava quindi un titolo come un altro nel panorama dei giochi da tavolo (o giochi di società come si usava dire all'epoca) ma qualcosa non quadrava: sembrava troppo complicato per regalarlo

ai bambini e troppo "leggero" per i giocatori più esperti o "impegnati" (che già giocavano ai wargames, a [1830](#), a Diplomacy o Civilization, ecc.). E poi quei dadi significavano certamente una forte influenza dell'alea (Monopoli docet).

E invece quel gioco con i suoi "colleghi" usciti in quel periodo (Bohnanza, El Grande, [Tigri ed Eufrate \(non a caso un altro "scelto da noi"\)](#) , Linie 1, Manhattan, Mississippi Queen, Serenissima, Ursuppe, ecc.) fu l'antesignano del gioco cosiddetto "moderno" che oggi noi tutti seguiamo con passione.

Preparazione (Set-Up)

La cosa più noiosa a Coloni di Catan è proprio preparare il tabellone del gioco: esso è costituito da 19 grandi tessere di cartone robusto, da assemblare per formare un'isola "esagonale" circondata poi da altre 18 tessere di mare, 9 delle quali sono predisposte per l'eventuale costruzione di un porto. Da notare però che nelle versioni più recenti il gioco viene fornito di apposita "cornice" di pezzi da incastrare fra loro per contenere perfettamente gli esagoni del terreno. Le tessere di terra sono prese e posate casualmente in modo da modificare ogni volta il tabellone: quelle di mare invece devono essere alternate fra porti e mare aperto. Una delle tessere di terra rappresenta un'area desertica e su questa tessera viene piazzata una pedina di legno nero a rappresentare i "Banditi" dell'isola. Partendo da una tessera periferica vengono posati sulle tessere, in ordine alfabetico e procedendo a spirale dall'esterno al centro dell'isola, 18 dischetti che, una volta rovesciati, mostrano dei numeri dal "2" al "12". Quattro di essi (due "6" e due "8") sono colorati di rosso: il numero "7" invece non esiste.



I gettoni numerati. Sul retro hanno delle lettere da "A" ad "R" per poterli posare in campo in maniera da non avere mai due numeri uguali in tessere adiacenti.

Il primo giocatore piazza ora sull'isola una delle sue casette (colonia) all'incrocio di tre tessere e subito dopo mette in campo un bastoncino del suo colore (strada) collegato alla colonia appena installata. Gli altri giocatori, in senso orario, fanno la stessa cosa, avendo cura a non mettere colonie in vertici adiacenti a quelle già in campo. Poi, partendo dall'ultimo giocatore e procedendo in senso anti-orario, tutti posano una seconda colonia ed un'altra strada.

A questo punto il tabellone si presenta, più o meno, come nella foto qui sotto.



Il tabellone come si presenta dopo il set up. In questa recensione vedrete foto di "versioni" diverse del gioco. questa è una versione recente della Mayfair con il bordo a "cornice".

Per le prime partite il regolamento consiglia di creare l'isola secondo uno schema ben preciso e con colonie e strade già in campo prima di scegliere l'ordine dei giocatori: in questo modo la situazione iniziale sarà più equilibrata. Dopo un paio di partite questa procedura "pre-compilata" viene solitamente abbandonata per lasciare piena libertà ai giocatori: il piazzamento iniziale è in effetti una fase molto importante del gioco e sbagliarlo potrebbe costituire in pratica una seria limitazione alle speranze di vittoria.

Le 95 carte raffiguranti le "materie prime" (legno, argilla, minerale, lana e grano) vengono divise in mazzetti separati (uno per tipo) e tenute con la faccia disegnata visibile. Il mazzo delle rimanenti 25 carte (chiamate "sviluppo") invece sarà tenuto da parte ed a faccia in giù in modo da non vedere il disegno.



Le carte con le materie prime.

Tutto è posto ora e si può cominciare a giocare con la leggenda!

Il Gioco

Al suo turno ogni giocatore lancia i due dadi ed annuncia il risultato ad alta voce: tutti vanno a verificare sulla mappa se una o più delle proprie colonie sono adiacenti ad una tessera che porta il dischetto col numero appena annunciato. In tal caso i giocatori incassano una o più materie prime di quel tipo (prendendo le carte dal relativo mazzetto). Ora è chiaro perché i numeri "6" ed "8" sono stampati in rosso: combinando casualmente due dadi D6 infatti il numero che statisticamente uscirà più spesso sarà il "7", seguito subito dopo dai due ... rossi. Quindi avere una o più colonie adiacenti a questi numeri è indubbiamente un vantaggio (anche se, a chi scrive, sulle statistiche piacerebbe discutere a lungo!).

I più sfortunati non guadagnano nulla, ma una "House rule", spesso utilizzata anche in torneo, prevede che questi giocatori ricevano una "moneta" a mo' di consolazione e con due monete i giocatori possono acquistare una risorsa di loro scelta. (Consigliamo vivamente a tutti di utilizzare questa variante per ridurre l'effetto della "cattiva" sorte)

A questo punto il giocatore di turno può effettuare una fase di commercio, offrendo materie prime dalla sua mano e chiedendone altre in cambio ai compagni di gioco: è anche possibile commerciare con la banca dando 4 carte uguali in cambio di una a scelta. Nelle fasi iniziali della partita non è difficile commerciare con gli altri perché tutti hanno bisogno di materie prime e la produzione non è uniforme, in base alla posizione delle colonie sulla mappa: se per esempio un giocatore ha due colonie vicino ad una foresta è statisticamente più facile che ottenga molto più legno degli avversari, i quali saranno pronti a scambiare con lui le loro merci.



Un tabellone in 3D fatto artigianalmente- Notare anche le casette!.

Verso la fine della partita la fase di commercio perde molto del suo interesse perché nessuno vuole rischiare di dare carte risolutive agli avversari: tuttavia a quel punto sicuramente sarà già stata iniziata un'altra forma di commercio, quella che utilizza le colonie costruite nei porti: alcuni sono generici e permettono scambi con la banca nel rapporto 3 a 1, altri sono specifici ma più convenienti perché permettono di scambiare solo due merci ben definite (per esempio due legni o due grano) con una merce a scelta.

Terminata la fase di commercio si passa a quella delle costruzioni, durante la quale è possibile realizzare nuove strade (al costo di 1 legno e 1 argilla), costruire nuove colonie in incroci raggiunti

dalle proprie strade (1 legno+1 argilla+1 grano+1 lana), trasformare una colonia in città (2 grano+3 minerali) o pescare una carta "sviluppo" (1 grano+1 lana+1 minerale).



Strade, in primo piano, colonie e città disponibili per ogni giocatore. In alto scortato dai dadi, il "bandito".

Il turno passa a questo punto al giocatore successivo che deve tirare i dadi a sua volta e si ripete l'intera procedura.

Se il lancio dei dadi mostra il famigerato ed abbastanza frequente "7" nessuno raccoglie risorse (e, se giocate con la house rule di cui sopra, nessuno prende monete) ma il giocatore che ha lanciato

deve muovere il bandito dalla tessera in cui si trova ad un'altra a sua scelta, coprendone il gettone numerato: una volta piazzato il segnalino nero il giocatore si rivolge ad uno degli avversari che hanno almeno una colonia adiacente alla tessera col bandito e gli porta via una carta a caso che aggiunge alle sue materie prime. Attenzione però: ogni volta che appare un "7" tutti devono verificare quante carte "materie prime" hanno in mano e se sono PIU' DI SETTE ne devono scartare la metà (per difetto).

La conseguenza più funesta di un bandito in una zona è che il gettone numerato da lui coperto non potrà più essere utilizzato per incassare materie prime finché il segnalino nero non verrà spostato. Questo può avvenire in due modi: tirando un altro "7" oppure giocando una carta "Cavaliere" (pescata precedentemente dal mazzo "sviluppo") e spostando con le solite modalità il pedone nero da un'altra parte.



Le carte Sviluppo.

Le carte "Sviluppo" (le vedete tutte nella foto qui sopra) contengono in effetti 14 "Cavalieri", 6 carte "Progresso" (che permettono di ricevere materie prime gratis o costruire due strade gratis) e 5 "Edifici Speciali" (ognuno dei quali assegna 1 PV al giocatore che lo ha pescato). I giocatori più esperti fanno ricorso alle carte progresso ogni volta che possono (e se le carte in loro possesso lo permettono) non solo nella speranza di ottenere Materie prime o PV gratis, ma anche per avere dei Cavalieri di scorta da usare per allontanare dai loro territori eventuali banditi. Inoltre avere la maggioranza dei Cavalieri a fine partita (con un minimo di 3) permette di guadagnare 2 PV extra. Avere invece la strada composta dal maggior numero di sezioni permette di guadagnare l'altra tessera bonus da 2 PV (le vedete entrambe nella foto qui sotto).



Le tessere Bonus: a sinistra quella dei Cavalieri, a destra la strada più lunga.

La partita continua fino a che un giocatore, alla fine del suo turno, non proclama di avere raggiunto 10 PV sommando 1 PV per ogni colonia in campo, 2 PV per ogni città ed eventuali PV per le tessere bonus e le carte progresso accumulate in mano.

Bottom Line

La durata di una partita a Coloni di Catan non supera mai i 60-70 minuti, se tutti i giocatori conoscono già il gioco, e può arrivare ad un massimo di 90 minuti durante le prime prove e fra giocatori inesperti.



Partita in corso sul tabellone e con i pezzi della primissima edizione.

Nel corso degli anni le diverse edizioni che si sono succedute hanno permesso di migliorare la grafica di tessere a carte, di semplificare e reimpostare il regolamento, di produrre elementi di plastica (come quelli nella foto qui sotto) molto più realistici e soprattutto più adatti alla presentazione ad un pubblico in crescita e sempre meno "specializzato".



Dettaglio degli edifici e delle strade realizzati in plastica colorata.

Non si può parlare di vere e proprie strategie, a Coloni di Catan, perché la componente aleatoria può influenzare l'andamento di alcune fasi della partita, ma, come scrivevamo più sopra, è fondamentale un buon piazzamento iniziale, seguito da una tattica di consolidamento fondata sulla costruzione di nuove colonie adiacenti ai "numeri" più generosi ("5", "6", "8" e "9"). Saperci fare anche nella fase commerciale aiuta sicuramente, soprattutto all'inizio, ma la vittoria spesso si costruisce con le carte Progresso. Siccome queste carte si tengono coperte fino al momento dell'uso nessuno può sapere se avete 1-2 PV già in mano durante la partita e questi potrebbero regalarvi la vittoria al fotofinish. Verso fine partita gli avversari infatti si scrutano attentamente e continuano a verificare i PV che gli altri hanno in campo (e le eventuali tessere bonus per cavalieri e strada più lunga) : finché non arriva a 7 PV un giocatore non viene considerato "pericoloso" e quindi gli si lascia forse un po' più di libertà di azione, ma se gli altri sapessero che voi avete in mano 2 PV e che vi basta solo costruire un'altra colonia per vincere... forse non sarebbero altrettanto gentili.



La scatola italiana di Coloni di Catan

Tutto sommato Coloni di Catan è stato un vero e proprio "fenomeno" per il mondo dei giochi da tavolo ed il suo successo è dunque pienamente meritato. Gli eurogamer duri e puri diffidano e diffideranno sempre di una meccanica così esposta ai voleri della dea bendata, ma a nostro avviso basta adottare la famosa "House Rule" spiegata nel testo e le cose andranno decisamente meglio.

L'uscita della espansione "Merchants and Barbarians" (Mercanti e Barbari) ha dato una ulteriore svolta (in positivo) ad abbattere l'aspetto aleatorio del gioco. Questa espansione contiene infatti un mazzo di 36 carte che sostituiscono il lancio dei dadi. Esse sono numerate da "2" a "12" e rispettano la proporzione data dal calcolo delle probabilità (quante volte può uscire un certo numero sulle 36 combinazioni possibili): una sola combinazione (e quindi una sola carta) per "2" e "12"; due combinazioni per "3" ed "11", tre per "4" e "10", quattro per "5" e "9", cinque per "6" ed "8" e sei per il "7".



Le carte per sostituire i dadi a Coloni di Catan.

Per evitare di favorire chi riesce a "contare le carte" se ne piazzano 5 a caso in fondo al mazzo e sopra si mette una carta chiamata "Nuovo Anno" che, una volta pescata, fa rimescolare tutto il mazzo e ricominciare tutto da capo.

Ovviamente l'uso delle carte al posto del dado cambia molto il modo di giocare, soprattutto sapendo che i numeri più rari usciranno davvero poche volte, ma per i giocatori esperti è stata una bella novità che vi consigliamo di provare quando avrete fatto abbastanza partite a Coloni di Catan.

In un prossimo articolo parleremo anche delle numerose espansioni e delle molte scatole che utilizzano un sistema simile

- Titolo originale: DIE SIEDLER VON CATAN (I coloni di Catan)
- Tipo: Gioco di sviluppo e scambio risorse
- Giocatori: 3-4
- Età: 10+
- Durata: 60-90 minuti
- Editore: Kosmos, Tilsit e Giochi Uniti (per la versione italiana), più altri

Attenzione!

stai cercando informazioni su una espansione o un spinoff di Coloni di Catan?
[leggi il nostro articolo dedicato!](#)