

COLONI DI CATAN: ESPANSIONI E SPIN-OFF

21 anni di uscite e non è ancora finita!



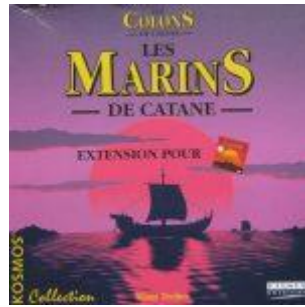
Introduzione

Come dicevamo nella prima parte della recensione (quella sul gioco base) COLONI DI CATAN è stato seguito da una numerosa schiera di espansioni, di nuove scatole con lo stesso sistema di gioco, ecc. Qui di seguito proveremo ad elencare i titoli più noti sperando di fare cosa gradita a chi, venuto in possesso del gioco in tempi recenti, si sta domandando se esista qualcos'altro di simile in commercio.



Espansione per 5-6 giocatori.

Questa scatolina, uscita nel 1996, contiene tutto il necessario per giocare con 5-6 partecipanti: nuove tessere di terra e di mare, nuovi gettoni con i numeri del dado, segnalini di legno extra in due nuovi colori. Il tempo di gioco si allunga notevolmente (come minimo 30 minuti) e la competizione in campo sale molto. Adatto soprattutto per giocatori esperti che vogliono rinnovare la loro esperienza su questo sistema.



Marinai di Catan.

Nel 1997 fu la volta della prima espansione **Marinai di Catan**: al gioco base possono ora essere aggiunte nuove tessere per costruire un tabellone più vasto, con al centro l'isola di Catan e tutto intorno altri isolotti più piccoli. In dotazione ci sono anche delle barchette (di legno colorato) con le quali sarà possibile raggiungere gli isolotti per sfruttarne i materiali.



Città e Cavalieri.

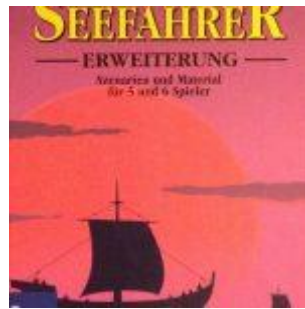
Nel 1998 uscì la seconda grande espansione: **Città e Cavalieri**. Si tratta di un ampliamento abbastanza sensibile perché introduce nuove merci: la "carta" (da prendere da tessere di foresta), la "stoffa" (dai prati, o meglio dalle pecore che pascolano sui prati) e le "monete" (dalle miniere delle montagne). Inoltre è possibile rinforzare le proprie città con opere di difesa e si possono ingaggiare dei Cavalieri (pagandoli con roccia e lana) per proteggere il territorio dai banditi. Queste modifiche aggiungono profondità al gioco ma allungano di conseguenza il tempo necessario a completare una partita. Tutti partono con una colonia ed una città già in campo ed i territori adiacenti alle città producono una risorsa base (anziché le due "canoniche") ed una merce del nuovo tipo.



Scenari Storici I: Cheope e Alessandro.

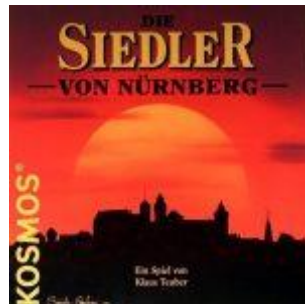
Sempre nel 1998 fu messa in commercio una espansione pseudo-storica (**Cheope ed Alessandro il Grande**) dentro una scatola più "schiacciata" (era alta solo 40 mm) che faceva parte di una collezione chiamata "Scenari Storici". All'interno c'era soprattutto un grande tabellone stampato su entrambi i lati, con i soliti esagoni di terreno ovviamente distribuiti in maniera specifica: sul lato "A" (Cheope) infatti abbiamo la zona del Nord Africa e dell'Antico Egitto, con un sacco di spiagge attorno al delta del Nilo, mentre sul lato opposto (Alessandro il Grande) abbondano montagne e

colline, oltre alla zona desertica dell'Asia centrale. Per giocare servono i segnalini della scatola di base e le tessere che sono fornite in questa espansione



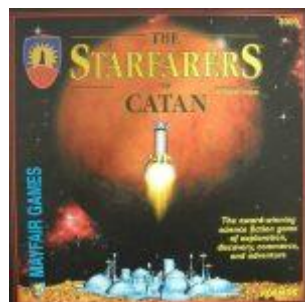
Marinai per 5-6 giocatori.

Nel 1999 venne pubblicata un'espansione... della **espansione Marinai di Catan** per permettere il gioco con 5-6 partecipanti. La scatola comprende ben 10 nuovi "scenari", con diverse composizioni del tabellone, e naturalmente fornisce i segnalini di legno con gli stessi due colori dell'espansione del gioco base.



Nurnberg

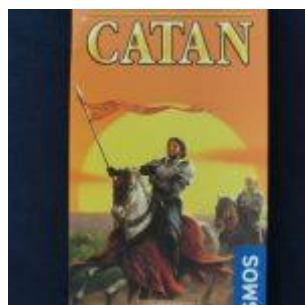
Sempre nel 1999 vide la luce **Coloni di Norimberga**: invece della solita mappa formata da tessere esagonali da comporre qui è fornito direttamente un tabellone, montato su robusto cartone e diviso in due sezioni. Nella parte di destra si vede il territorio attorno alla zona in cui venne costruita la vecchia città (in effetti la scatola uscì proprio in concomitanza con l'anniversario della fondazione di Norimberga) e sulla sinistra è riprodotta la città medievale (in 12 tessere esagonali) all'interno della quale possono essere costruite delle botteghe artigianali. I manufatti che escono dalle "botteghe" vengono pagati in monete (incluse nel gioco) con le quali possono essere costruiti tratti di mura e torri per guadagnare punti prestigio. Il resto delle regole è ovviamente invariato rispetto a quelle del gioco base ma per la prima volta non si usano i dadi per determinare le zone da cui raccogliere risorse, ma un apposito mazzo di carte.



Cosmonauti.

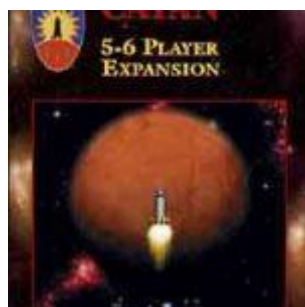
Altra sorprendente novità del 1999 fu lo "scatolone" di **Cosmonauti di Catan** (lo spessore della scatola è 5 cm più alto dello standard) che ci porta fra le stelle in un anno imprecisato del futuro

(2700???). E qui le cose cambiano davvero radicalmente. Innanzitutto abbiamo di nuovo un tabellone montato ma con esagoni molto più piccoli del solito standard (50 mm soltanto) e sul suo sfondo nero e stellato appaiono pianeti di vario tipo. Togliendo il tabellone dalla scatola c'è poi la sorpresa! Spuntano infatti quattro razzi di plastica dorata alti 180 mm (le astronavi "madre") che contengono delle palline colorate al loro interno. Anche gli altri segnalini (stazioni spaziali, astroporti, ecc.) sono tutti di plastica colorata e la confezione contiene un "nuovo" mazzo di grandi carte "Incontro" oltre alle solite cartine per le risorse (cibo, carburante, carbonio, quarzo, merci di scambio). Per i collezionisti della serie.



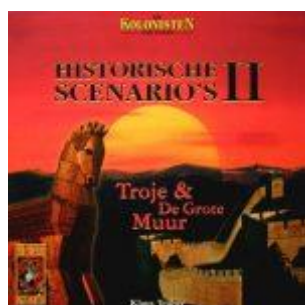
Città e Cavalieri.

Era ovvio che anche la **seconda espansione (Città e Cavalieri)** prima o poi sarebbe stata corredata del necessario per giocare in 5 o 6, ed infatti questa scatola uscì nel 2000, con il suo corredo di tabelle e segnalini di legno colorato per i due giocatori extra.



Cosmonauti per-5-6 giocatori.

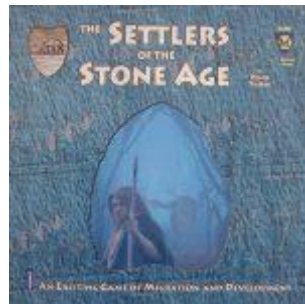
Nel 2001 ecco puntuale arrivare l'**espansione per i Cosmonauti di Catan**: due nuove astronavi "madre" e due set di segnalini di plastica colorata ci indicano che ora è possibile giocare nello spazio con 5-6 partecipanti



Scenari Storici II: Troia e Grande Muraglia Cinese.

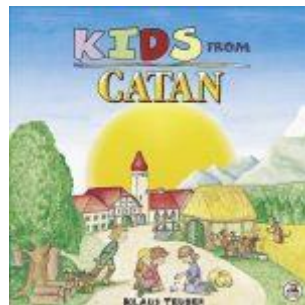
Sempre nel 2001 uscì il secondo volume della serie "Scenari Storici" e questa volta gli argomenti furono: **Troia e la Grande Muraglia Cinese**. Presentato nuovamente in una scatola schiacciata (come il primo tomo) all'interno troviamo un tabellone "double face" con i soliti tipi di terreno. La faccia superiore vede la città di Troia al centro della scena, mentre l'altra faccia mostra la Cina ed

una zona dove i giocatori dovranno costruire la Grande Muraglia. Anche questa confezione può essere giocata solo come espansione per cui servono i materiali della scatola base a cui vanno aggiunti le tessere ed i gettoni inclusi in questa confezione.



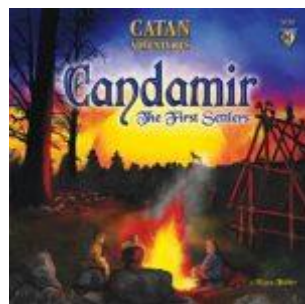
Stone Age.

Nel 2002, dopo l'esplorazione del cosmo e le conquiste dell'antichità, Teuber ci trasporta 100.000 anni più indietro fino all'età della pietra con il suo **Settlers of the Stone Age**. Ci viene nuovamente fornito un grande tabellone con la mappa del Mondo composta dai soliti esagoni di terreno però più piccoli di quelli base (55 mm). Cambia anche la dotazione di segnalini : ogni giocatore riceve infatti 2 cilindretti (esploratori), 5 accampamenti e 4 cubetti di legno colorato (marcatori del progresso) mentre le carte "risorsa" ci mostrano pelli (dalle foreste), selci (montagne), ossa (pianure) e cibo (savane). Naturalmente la vita "umana" parte dall'Africa per espandersi pian piano verso i vicini continenti, usando gli esploratori al posto delle strade.



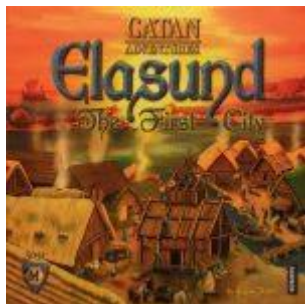
Catan Kids.

Nel 2003 uscì una scatola dedicata espressamente ai bambini : **The Kids of Catan**. Il tabellone è composto da una base quadrata ed una parte rotonda che ruota in base al numero fatto col dado. Tutti i pezzi, edifici e risorse, sono fatti di legno e naturalmente le regole sono ridotte al minimo essenziale. Il bambino tira il dado, ruota il tabellone di un numero di settori pari al risultato ottenuto e tutti incassano le risorse che trovano di fronte al loro segnalino. Quando si ha una risorsa per tipo si può costruire un edificio nella parte centrale del tabellone, fino a formare un vero e proprio villaggio in miniatura. Molto bello da vedere e da manipolare.



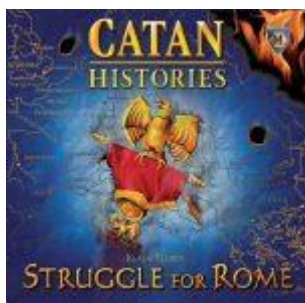
Adventures: Candamir The First Settlers

Nel 2004 uscì una nuova serie **Adventures**. Il primo titolo fu **Candamir: The First Settlers**. Klaus Teuber questa volta cambia decisamente le carte in tavola e modifica pesantemente il sistema. Su un tabellone fisso i giocatori impersonano un popolo nomade che arriva sull'isola per al prima volta e devono spostare i loro esploratori all'interno del territorio per cercare le materie prime necessarie a costruire il loro villaggio, cercando di evitare incontri poco felici con gli animali selvaggi. Le risorse trovate dagli esploratori e riportate al villaggio servono per costruire nuovi edifici o distillare bevande per fare punti vittoria.



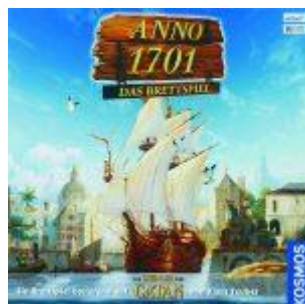
Adventures: Elasund the First-City.

Il secondo volume della serie **Adventures** uscì nel 2005 e si intitola **Elasund, The First City**: la mappa è ancora una volta stampata su cartone robusto e mostra una griglia di quadrati (!!!) che confinano da un lato col mare mentre gli altri sono adiacenti dei pascoli. I giocatori devono cooperare per costruire Elasund, la prima città dell'isola di Catan. Il tema del gioco è ispirato ad un libro (I coloni di Catan) a sua volta liberamente ispirato dal... gioco originale. Anche Elasund, come Candamir, ha davvero poco da spartire con la serie principale, anche se utilizza le solite carte risorsa, ed i giocatori devono pensare soprattutto a posare sulla griglia dei gettoni "costruzione" per arrivare a costruire successivamente i loro edifici all'interno delle mura.



Histories: Battaglia per Roma.

Nel 2006 ecco una nuova serie che prende il via, **Catan Histories** (Catan Storico). Il primo volume è **Battaglia per Roma** e parla della fine dell'Impero Romano e delle sue conquiste. Ancora una volta il tabellone è stampato su cartone robusto e mostra l'intera Europa, dalla Spagna all'Italia e dalla Francia alla Grecia. I componenti sono di nuovo quelli classici, con 48 piccole carte "risorsa" (grano, minerale, bestiame, cavalli), 30 "sviluppo" e 12 speciali. Tutti i segnalini però sono delle piccole miniature di plastica colorata (carri da trasporto, fanti e cavalieri). I giocatori sono al comando di tribù barbare ed iniziano la loro avventura dai bordi dell'Impero romano cercando di avanzare e conquistare territori e città.



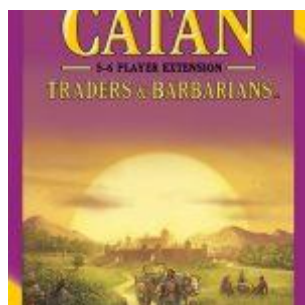
Anno 1701

Il 2007 portò in dote due nuovi titoli, il primo dei quali **Anno 1701** era dedicato all'omonimo videogioco. Proprio per far "respirare" l'atmosfera del videogame, questo boardgame aveva caratteristiche piuttosto distanti dalle solite standard della serie. Innanzitutto il tabellone (lungo e stretto) presenta delle "finestre" all'interno delle quali vengono piazzate (coperte) le tessere esagonali (di formato molto più piccolo delle altre). Poi ogni giocatore ha una sua plancia personale (composta da 17 esagoni di territorio con alcuni di essi numerati da 2 a 11) sulla quale costruirà fino a quattro "tessere edificio". Le carte sono di tre tipi: le "risorse" (legno, argilla, lana, minerali, tabacco, rum e monete d'oro), gli "incontri" (pirati, naufragi, ecc.) e gli "eventi" (da pescare quando si ottengono 2-7-12 con i dadi). Ogni giocatore ha a disposizione 2 navi con le quali può esplorare le isole misteriose e portare a casa merci da commerciare, senza dimenticare però di versare un contributo per SM la Regina.



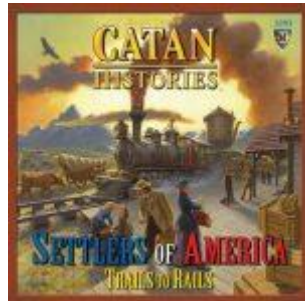
Mercanti e Barbari.

Puntuale come un orologio ecco apparire nel 2007 la nuova scatola **Mercanti e Barbari** che possiamo senz'altro considerare la TERZA grande estensione di Catan dopo Marinai e Cavalieri. In realtà questo "tomo" contiene una serie di mini-espansioni e varianti (alcune delle quali erano già state pubblicate da diverse fonti) che possono essere utilizzate sia col gioco base che con le altre: i Pescatori di Catan (preso da Spielbox, con tessere speciali e segnalini "pesci"), i Fiumi di Catan (una tessera da tre esagoni e due da due), le Carovane (con 22 cammelli di legno dorato), l'Attacco dei Barbari (con 26 cavalieri e 30 barbari di legno colorato), e Mercanti e Barbari (con nuove tessere, carte, ecc.). Molto interessante soprattutto il pacchetto di "Carte Evento" (simili a quelle già apparse in Coloni di Norimberga) per sostituire il lancio dei dadi. Si veda a proposito quanto scritto nell'articolo precedente sul gioco base di Coloni di Catan.



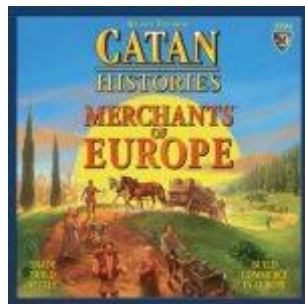
Mercanti e Barbari per 5-6 giocatori.

Ed altrettanto puntuale, nel 2008, ecco l'**espansione per 5-6 giocatori di Mercanti e Barbari**, così come era stato fatto per le due precedenti. Essa contiene 43 nuovi segnalini di legno, 24 carte, 12 tessere, monete d'oro, pesci e segnalini vari per poter giocare in 5 o in 6 tutte le espansioni e le campagne previste da Mercanti e Barbari.



Histories: Coloni d'America.

Il fatto che nel 2009 non fosse uscito nulla di eclatante poteva far pensare ad un Teuber pago del successo ottenuto, ma ecco che nel 2010 uscì il secondo volume della serie **Catan Histories** dal titolo **I Coloni d'America**. Ed anche stavolta, come per "Battaglia per Roma" e negli scenari storici più vecchi, non siamo più in un'isola ma sul continente, e più precisamente sulla costa Est degli Stati Uniti, all'inizio della migrazione verso il Far West. I giocatori devono spostarsi dal bordo Est del tabellone, costruire cittadine, collegarle con delle linee ferroviarie, acquistare treni ed iniziare con essi il trasporto delle merci alle varie stazioni. Un gioco piuttosto strategico e di più ampio respiro, probabilmente poco adatto ai neofiti.



Histories: Europa Medievale.

Nel 2011 Teuber persiste e ci serve il terzo volume della serie **Catan Histories** intitolato **Europa Medievale**. Di nuovo ci viene consegnato un tabellone stampato su entrambi i lati: sul lato "A" vediamo l'intera Europa (con la usuale suddivisione in esagoni di terreno) e sul lato "B" lo stesso disegno con meno collegamenti all'Europa dell'Ovest (Spagna ed Inghilterra sono esclusi, così come una parte della Francia). I giocatori rappresentano potenti e ricche famiglie di Mercanti del Medio Evo che cercano di aprire delle filiali commerciali nelle città europee per ottenere sempre più merci da trasportare con dei carri sulle principali rotte mercantili. Il sistema è molto simile a quello dei Coloni d'America, naturalmente, con una direzione "centripeta", dal centro Europa verso le periferie.



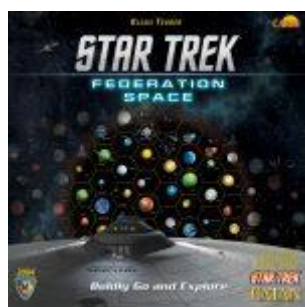
Star Trek.

Poteva forse la saga di Catan restare insensibile ad una delle più grandi e note serie televisive che fa dell'esplorazione il proprio main stream? Certamente no; nel 2012 esce **Catan Star Trek** ambientato ai tempi della cosiddetta "Serie Classica" (quella, per intenderci con il capitano Kirk e Spock). Ma i diritti del brand della Paramount non sono certo a buon mercato, e così venne presentato un gioco di alto costo con componenti nettamente superiori a quelli standard. Il tabellone viene preparato con 19 tessere esagonali che illustrano vari pianeti (e con un bordo mappa formato da 6 cornici ad incastro) e le pedine (avamposti spaziali e navi stellari, oltre all'immancabile sparviero Klingon) sono di plastica colorata, ma per aumentare l'effetto tridimensionale esse vengono montati su una basetta trasparente. Le regole sono le solite, più o meno, con le carte che illustrano le nuove risorse (acqua, cibo, diluito, ossigeno e titanio) quelle con le possibilità di progresso e le altre con PV da assegnare a chi le possiede. Inoltre vengono aggiunte le carte "supporto".



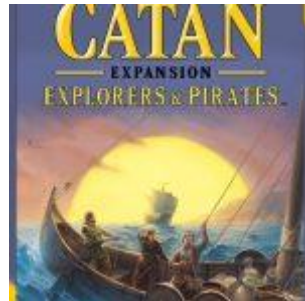
Family Edition.

Sempre nel 2012 fu messa in commercio un'altra scatola: **Catan Family Edition**. Sfortunatamente non sono mai riuscito a metterci le mani sopra e quindi mi limiterò a segnalare che la novità più eclatante è data dal tabellone: invece di montare una cornice esterna e poi inserire i soliti grandi esagoni all'interno (come viene fatto nelle edizioni più moderne di Coloni di Catan), qui il tabellone è composto da sei "spicchi" che possono essere assemblati in varie combinazioni. Per il resto le regole sono praticamente le stesse.



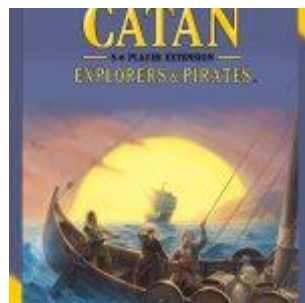
Star Trek Federation Space.

Questa mini-espansione di Catan **Star Trek, Federation Space**, fu pubblicata nel 2013 e contiene semplicemente due nuove mappe "spaziali": ora il Comandante Kirk ed il suo equipaggio possono lanciarsi alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove civiltà in due diversi "quadranti" della Galassia. Pare tra l'altro che queste mappe siano state disegnate partendo proprio da quelle che comparivano nella serie televisiva ...



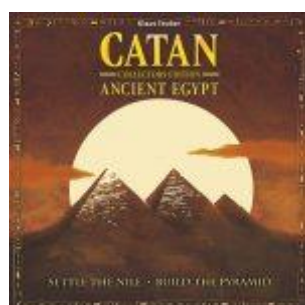
Explorers & Pirates.

Il 2013 sembra sia stato un anno felice per Catan perché ecco arrivare sul mercato anche **Esploratori e Corsari**, la quarta (e per ora ultima) grande espansione del gioco base. Il tabellone iniziale vien preparato con tre isole: di quella di partenza si conosce tutto, come al solito, ma le altre due sono ignote e devono essere esplorate (le loro tessere vengono girate solo quando una nave arriva su di esse). Si possono ora costruire dei porti (con la possibilità di scambi 2:1) e, regola che è stata poi adottata in tanti tornei, chi non ottiene nessuna risorsa in un turno prende una moneta e può scambiare in seguito 2 monete per acquistare una risorsa a sua scelta. Come in Mercanti e Barbari, anche qui sono previsti cinque specifici scenari che utilizzano i materiali extra che riempiono letteralmente la scatola.



Explorers & Pirates-per 5-6 giocatori.

Abbiamo scritto "Grande espansione" nel paragrafo precedente? Ecco infatti apparire subito a ruota la classica **espansione dell'espansione Esploratori e Corsari**, ma questa volta i giocatori non hanno dovuto aspettare il "canonico" anno perché è uscita anch'essa nel 2013. E così è stato subito possibile provare il gioco con 5 o 6 partecipanti, grazie ai segnalini ed ai materiali extra contenuti in questa scatola



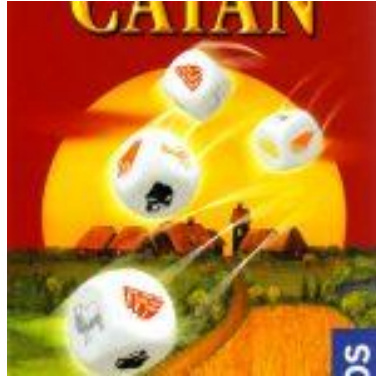
Ancient Egypt.

Nel 2014 Teuber ci riporta ancora una volta indietro nel tempo per farci vedere com'era la vita all'epoca dei Faraoni con **Catan Egypt**. Purtroppo anche questo tomo mi è sfuggito al momento della sua uscita e non sono ancora riuscito a procuramelo, per cui mi limiterò a dire che si tratta praticamente del "solito" Catan, con i giocatori che utilizzano dei carri per caricare e trasportare risorse con cui poter costruire piccoli villaggi e grandi templi. Naturalmente ora le risorse sono diverse: papiri, bestiame, cave, ecc.



Gioco di Carte.

Questa chiacchierata non sarebbe completa se non facessimo cenno anche a ciò che espansione non è. Questo spinoff è uno dei miei giochi di carte preferiti (per due): **Catan il gioco di carte** uscito nell'ormai lontano 1996 e ripubblicato recentemente con il nome di "The Rivals for Catan". I due avversari partono con due villaggi (carte quadrate) già in campo e collegati da una strada: attorno ci sono sei carte "risorsa" (le classiche, una per tipo, con l'aggiunta dell'ORO) che hanno un numero di dado diverso. A turno si lanciano due dadi D6: il primo è un normale d6 ed il numero uscito serve a prendere le risorse indicate sulla carta con quel valore, ma il secondo mostra dei simboli: brigante, cavaliere, risorsa gratuita, ecc. Lo scopo del gioco è lo stesso, ovviamente: accumulare risorse per costruire strade e successivamente collegare a nuovi villaggi e, una volta creato il layout definitivo del vostro regno, trasformare i villaggi in città per amplificare i guadagni e fare più PV. I cavalieri sono a loro volta indicati sulle carte e chi possiede il più forte ha 1 PV extra. Un punto vittoria extra va anche a chi ha la maggioranza delle carte commerciali. Vince chi arriva per primo a 10 PV. La scatola base fu seguita da una serie di scatoline con carte extra (per variare le partite o rendere il gioco più complesso) che però qui vi ... risparmio. Accenno solo al fatto che nel 2001 fu pubblicato un ... seguito anche per il gioco di carte: "Starship Catan" che era basato ovviamente sulla conquista dello spazio (e fu seguito da tre espansioni, chiamate "Missioni").



Gioco di Dadi.

Per dovere di cronaca questa lunga esposizione termina con un accenno anche ad altro "spinoff" uscito nel 2007: Catan Gioco di dadi. Preferirei stendere un pietoso velo sulla vicenda, ma prima di farlo vi dirò che si usano semplicemente 6 dadi speciali ed un foglio segnapunti per ognuno dei giocatori (da 1 a 4).

Vi risparmio volentieri il resto e faccio i miei complimenti a chi è riuscito a leggere la recensione fino a questo punto.

Naturalmente ci aspettiamo tutti che la "mucca" venga munta ancora nel prossimo futuro e quindi siamo già pronti a vedere apparire nuove scatole. Si fa quindi lecita la domanda: cosa diavolo inventerà Teuber per rinnovare la serie? Ai posteri l'ardua sentenza.

Vuoi sapere di più sul gioco base? leggi la nostra recensione de "[I Coloni di Catan](#)"