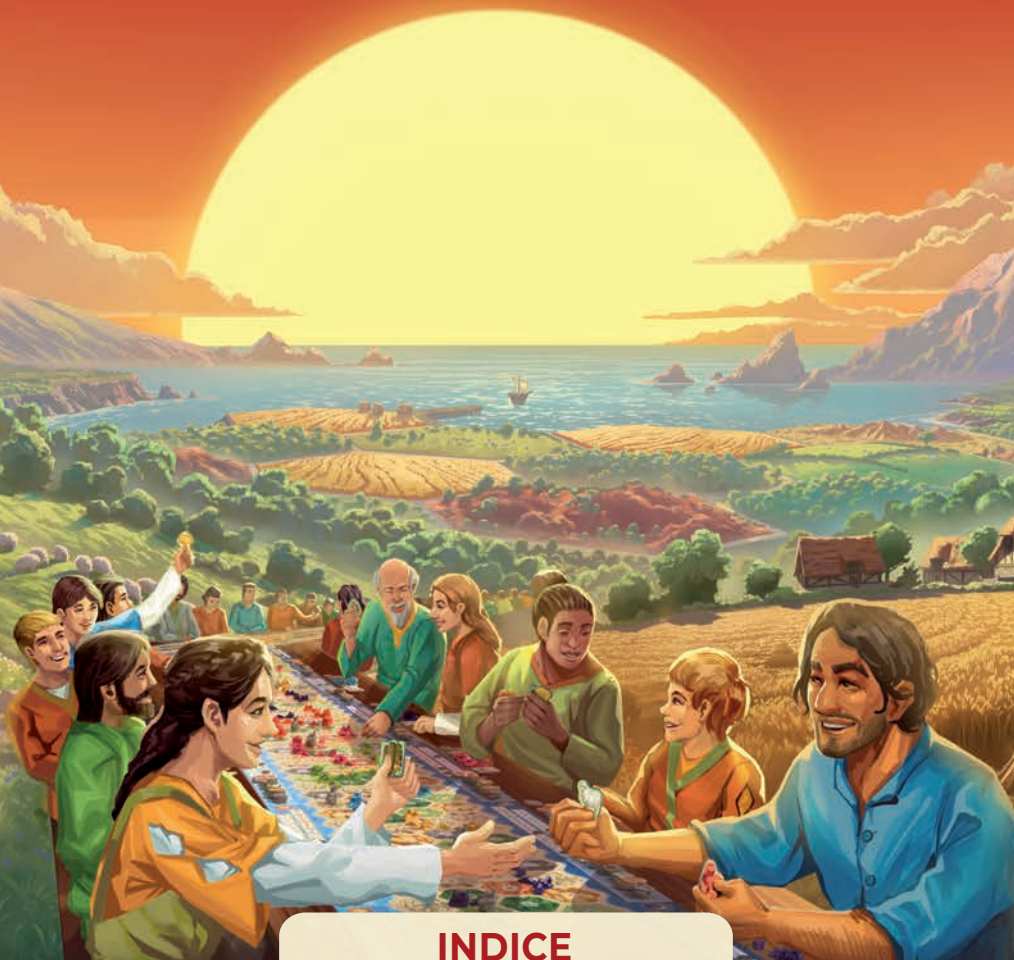


KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN[®]

CONNECT

REGOLAMENTO



INDICE

L'esperienza speciale di CATAN	2	Svolgimento della partita	6
Componenti	2	Fine della partita	11
Informazioni sui componenti e sulla preparazione	3	Regole importanti e differenze rispetto a CATAN - Il Gioco	12

Età	Giocatori	Minuti
10+	illimitato	30
Strategia	Fortuna	
●●○○○	●●○○○	
Commercio e edilizia	Azione	
●●●●●	●●●●●	

L'esperienza speciale di CATAN

In CATAN – Connect, giocate su una singola grande isola di Catan... insieme a tanti altri giocatori e tutti contemporaneamente! Scambiate le risorse e prendete decisioni rapide, perché il tempo stringe. Fatevi strada nel deserto e assicuratevi i migliori siti di costruzione. I turni predefiniti, il lancio di dadi per tutti e le fasi di Commercio e costruzione simultanee conferiscono alla partita un fascino del tutto particolare. Vi aspetta un'avventura su CATAN frenetica, piena di azione e divertimento!

Siamo lieti che stiate partecipando all'evento CATAN - Connect.

Per divertirsi al massimo, vi consigliamo di conoscere già le regole di CATAN - Il Gioco. Tutte le regole del gioco base restano valide. In queste istruzioni sono descritte solo le nuove regole. Se volete rinfrescarvi la memoria, potete scaricare le regole dal nostro sito web: www.catan.de/catan-verstehen/spielregeln.

Vi auguriamo buon divertimento sulla grande isola di Catan!

Componenti

Plance di gioco centrali (A, B e C; La quantità dipende dal numero di giocatori)



Plance di gioco bordi (La quantità dipende dalla preparazione)



Briganti (1 per ogni giocatore)



Materie prime



Legno



Lana



Argilla



Minerale



Grano

Pedine (28 per ogni giocatore)



5 Città



5 Colonie



18 Strade

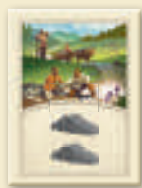
Segnalini



Sviluppi



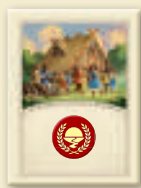
Cavaliere



Costruzione di Strade



Invenzione

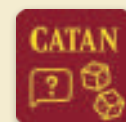


Punto Vittoria



Retro

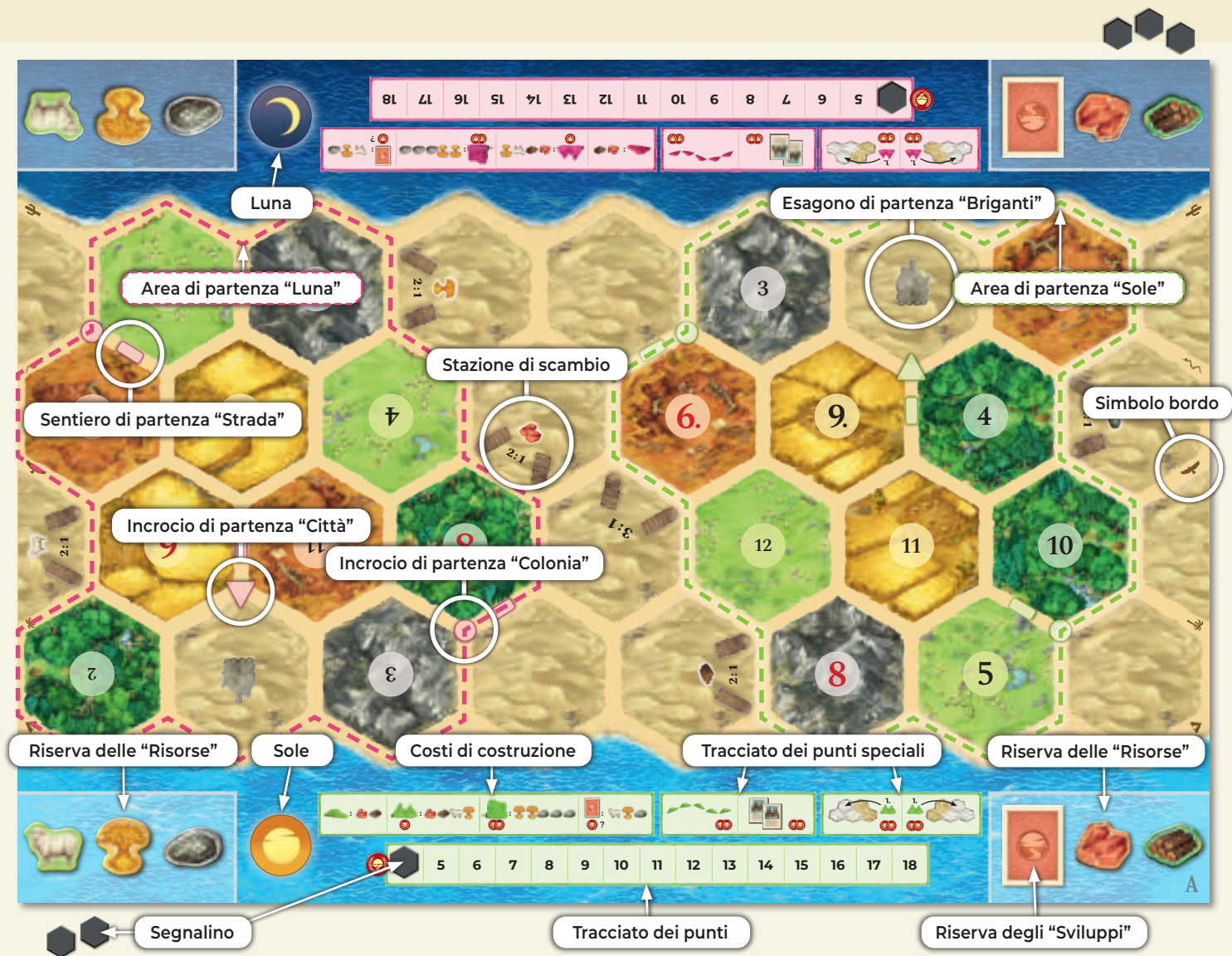
Applicazione CATAN Assistant gratuita



Maggiori informazioni a pagina 5

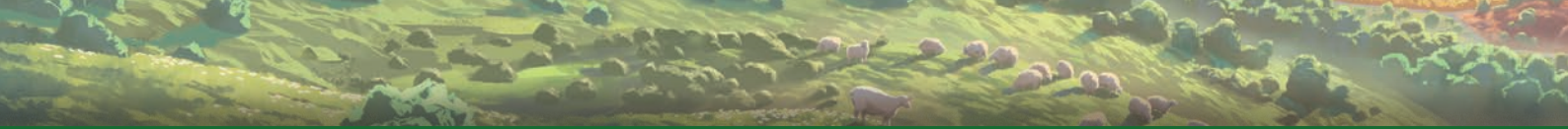
Informazioni sui componenti e sulla preparazione

Plance di gioco

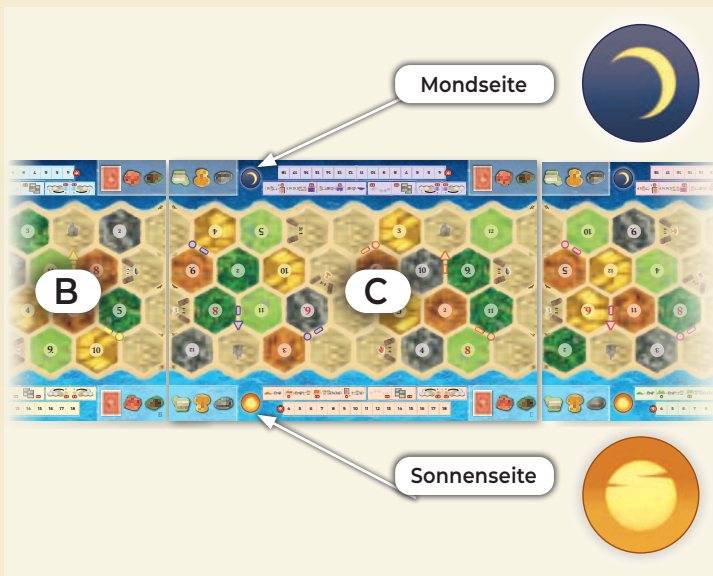


Esistono 3 diverse plance di gioco: A, B e C (contrassegnate nell'angolo in basso a destra). In un evento Connect, molte di queste plance vengono disposte in lunghe file secondo lo schema A-B-C. Le posizioni di partenza dei 2 giocatori sono indicate sulla plancia con i colori assegnati (triangolo = posizione di partenza "Città", cerchio = "Colonia", rettangolo = "Strada"). Importante: i colori non possono essere cambiati!

Le due aree di partenza (vedi bordi tratteggiati rosa e verde) dei due giocatori su una plancia di gioco sono separate da un deserto. Entrambi condividono il materiale della loro plancia di gioco comune.



Su ogni lato della plancia di gioco c'è il simbolo "Sole" o "Luna". In base al lato della plancia di gioco su cui vi sedete, farete parte dei giocatori "Sole" o "Luna". In ogni turno di gioco sono attivi tutti i giocatori sul lato Sole o tutti i giocatori sul lato Luna. Ricordatevi quindi bene a quale lato appartenete.

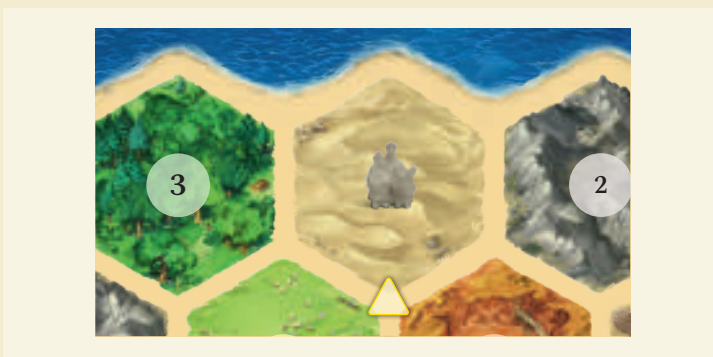


Se vi trovate a una delle estremità del tavolo, alla vostra sinistra o alla vostra destra, c'è una plancia di gioco bordi. Scoprirete a cosa servono nel capitolo *Scambi* a pagina 7.



Briganti

Su ogni plancia di gioco ci sono 2 Briganti, uno per ogni Area di partenza. All'inizio della partita i Briganti si trovano nei rispettivi Deserti della loro Area di partenza.



Materie prime

Su ogni lato della plancia di gioco ci sono 5 tipi di risorse. Queste sono la Riserva comune. Se un tipo di risorsa non è più disponibile sulla vostra plancia, potete prenderla dalle plance di gioco adiacenti. Tutte le risorse sono a disposizione di tutti i giocatori.



Sviluppi

Su ogni lato della plancia di gioco ci sono anche delle Carte Sviluppo. Per ogni plancia di gioco c'è lo stesso gruppo di Carte Sviluppo, quindi potete prendere le Carte Sviluppo solo dalla vostra plancia, indipendentemente dal lato.



Segnalini

Con 4 segnalini indicate i vostri Punti Vittoria. 1 segnalino deve essere posizionato sul vostro tracciato dei punti. All'inizio va sul campo con il 4, perché iniziate la partita con 2 Colonie e 1 Città, quindi avete già 4 Punti Vittoria.

3 segnalini sono vicino alla plancia di gioco. Questi servono per segnare i Punti Vittoria speciali sul tracciato dei punti speciali. (Maggiori informazioni a pagina 8 e 10).



Pedine

Davanti a voi ci sono 5 Colonie, 5 Città e 18 Strade. Nella vostra Area di partenza ci sono 2 posizioni di partenza per le Colonie con Strade adiacenti e 1 posizione di partenza per una Città con Strada adiacente.

I cerchi indicano le posizioni di partenza per le Colonie, i triangoli indicano le posizioni di partenza per le Città e i rettangoli indicano le posizioni di partenza per le Strade.

Posizionate 2 delle vostre Colonie, 1 Città e 3 Strade nelle posizioni di partenza indicate nel vostro colore.

Materie prime iniziali

Ora prendete 1 Materia prima corrispondente per ogni esagono di Terreno adiacente alla vostra Città dalla Riserva e mettetela davanti a voi a faccia in su.



App Connect

Giocare a CATAN – Connect è soprattutto una questione di velocità, grazie ai turni brevi prestabiliti. Per questo motivo, il gioco usa una app con un timer e un generatore automatico di dadi. Il tempo di gioco può essere impostato individualmente. Il giocatore che gestisce la partita (di seguito "gestore") imposta il tempo e controlla l'app.

I tempi di gioco tipici sono:

Turni 1-10: 35 secondi

dal turno 11 in poi: 45 secondi

Svolgimento della partita

Il gestore avvia l'applicazione e la partita ha inizio. Un round si svolge sempre nel modo seguente:

1. Annuncio dei giocatori  o  attivi o attivazione dei Briganti
2. A) Non viene lanciato un "7": sono attivi i giocatori Sole o Luna
 - Fase di Produzione per tutti
 - Fase di Commercio e costruzione

Tutti:	Giocatori attivi
• Commerciare	• Commerciare
	• Costruire
	• Acquistare e/o giocare Sviluppi

 - Nuovo round e cambio dei giocatori attivi
2. B) Viene lanciato un "7": entrano in azione i Briganti

Svolgimento della partita in dettaglio

1. Annuncio dei giocatori attivi o attivazione dei Briganti

A seconda del risultato del lancio dei dadi, iniziate un turno di gioco normale in cui sono attivi il Sole o la Luna, oppure entra in gioco il Brigante.

2. A) Non viene lanciato un "7": sono attivi il Sole o la Luna



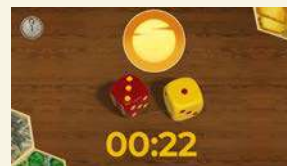
In CATAN – Connect tutti i giocatori di un lato del tabellone giocano contemporaneamente. L'app indica quale lato (Sole o Luna) è attivo nel turno corrente. Il Sole e la Luna si alternano a ogni turno.

Se vi trovate sul lato attivo, potete costruire Strade, Colonie e Città come in una fase di Commercio e costruzione in CATAN - Il Gioco. Inoltre, potete acquistare Sviluppi e/o giocare 1 Sviluppo già acquistato in un turno precedente. Potete anche commerciare. Il commercio e la costruzione sono consentiti in qualsiasi ordine e combinazione, anche più volte.



Fase di Produzione per tutti

L'app determina il lancio dei dadi. Il risultato vale per tutti i giocatori, indipendentemente dal fatto che siano attivi o meno. Il numero ottenuto determina gli esagoni di Terreno che producono risorse.



Qui l'app mostra che è attivo il lato Sole, che è stato lanciato un 4 e che rimangono 22 secondi per giocare.

Se possedete una Colonia o una Città su un esagono di Terreno con il numero lanciato, prendete le Materie prime corrispondenti dalla Riserva della plancia di gioco e le mettete davanti a voi a faccia in su. Tutti devono poter vedere in ogni momento del gioco quante e quali Materie prime avete davanti a voi.

Se non ci sono abbastanza Materie prime sulla vostra plancia di gioco, potete prenderle da una plancia di gioco vicina. Sono a disposizione di tutti!

Fase di Commercio e costruzione

Una volta completata la fase di Produzione, potete passare **direttamente** alla fase di Commercio e costruzione senza aspettare gli altri giocatori. Sfruttate il tempo, perché il timer continua a scorrere. A seconda che siate sul lato attivo o meno, potete fare quanto segue:



Commerciare

Potete commerciare tra di voi, tutti **allo stesso tempo**! Non importa se siete sul lato attivo o meno. Tutti commerciano contemporaneamente! Tuttavia, non è possibile commerciare con tutti i giocatori, ma solo con il giocatore sulla propria plancia di gioco e con i 4 giocatori seduti alla sinistra e alla destra della propria plancia.

Ecco con chi è possibile commerciare:

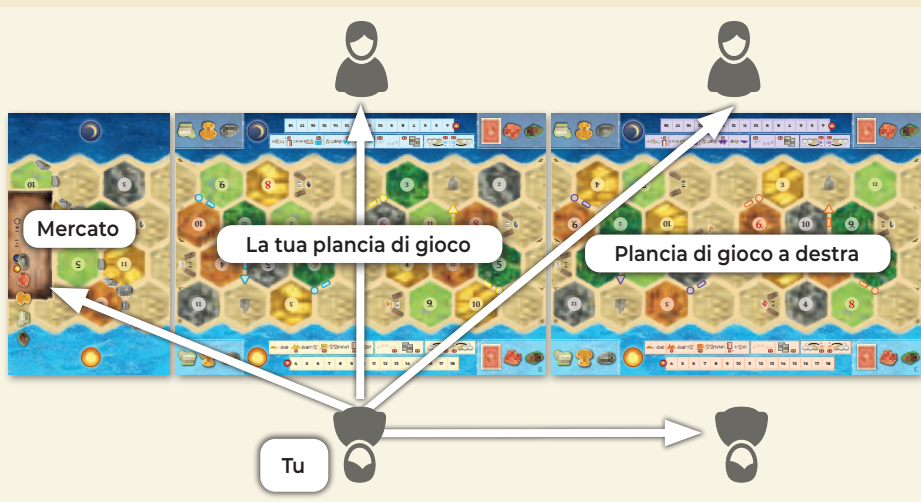


Commerciare con il mercato

Se siete seduti a una delle **plance laterali**, avete solo 3 giocatori con cui potete commerciare. Per questo motivo, **quando siete attivi**, potete commerciare anche con il mercato sulla plancia laterale. All'inizio della partita, sul mercato è disponibile 1 Materia prima di ogni tipo.

Una volta per ogni turno in cui siete attivi, potete scambiare 1 Materia prima a vostra scelta con 1 altra Materia prima dal mercato. Il commercio con gli altri 3 giocatori è sempre possibile.

Nel corso della partita, il mercato cambierà sempre, poiché anche l'altro giocatore di fronte a voi potrà scambiare con il mercato quando è attivo. Se durante la partita ci sono 5 Materie prime uguali sul mercato, queste **non** vengono scambiate. Le Materie prime rimarranno lì fino a quando qualcuno non effettuerà nuovamente scambi con il mercato.





Commerciare con la Riserva

Come in *CATAN - Il Gioco*, potete anche **commerciare con la Riserva** (4:1). Inoltre, se avete costruito una Colonia o una Città nel Deserto, potete scambiare 3:1 o 2:1 con le Stazioni di Scambio. Le Stazioni di scambio corrispondono ai porti di *CATAN - Il Gioco*.



Costruire

Se siete sul lato attivo, potete costruire. Potete costruire e commerciare tutte le volte che volete e in qualsiasi ordine. Inoltre, potete alternare le azioni di commercio e costruzione a vostro piacimento.

Costruire in territorio straniero

È possibile costruire anche nelle zone limitrofe, raggiungibili tramite delle Strade che attraversano i deserti.

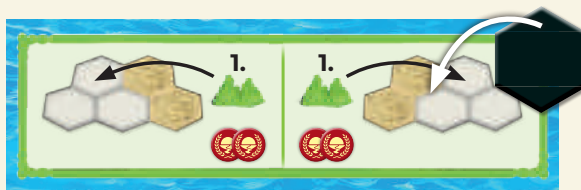
Caratteristica speciale: riceverete **2 Punti Vittoria aggiuntivi** per la vostra prima Colonia in un territorio straniero. Vale quindi la pena di espandersi in entrambe le direzioni.

I Punti Vittoria vengono segnati con uno dei segnalini sullo spazio corrispondente del Tracciato dei punti speciali. Questo vi aiuterà a sommare i Punti Vittoria durante la partita.

Per le plance di gioco bordi valgono le stesse regole della costruzione in territorio straniero. Le pedine grigie stampate sulle plance di gioco bordi rappresentano un altro colore di gioco. Dovete quindi rispettare la regola della distanza.



Esempio: il giocatore verde continua la rotta commerciale sulla plancia di gioco adiacente a destra e può quindi costruire una Colonia in un territorio straniero. Il giocatore verde riceve 2 Punti Vittoria aggiuntivi per questa Colonia.



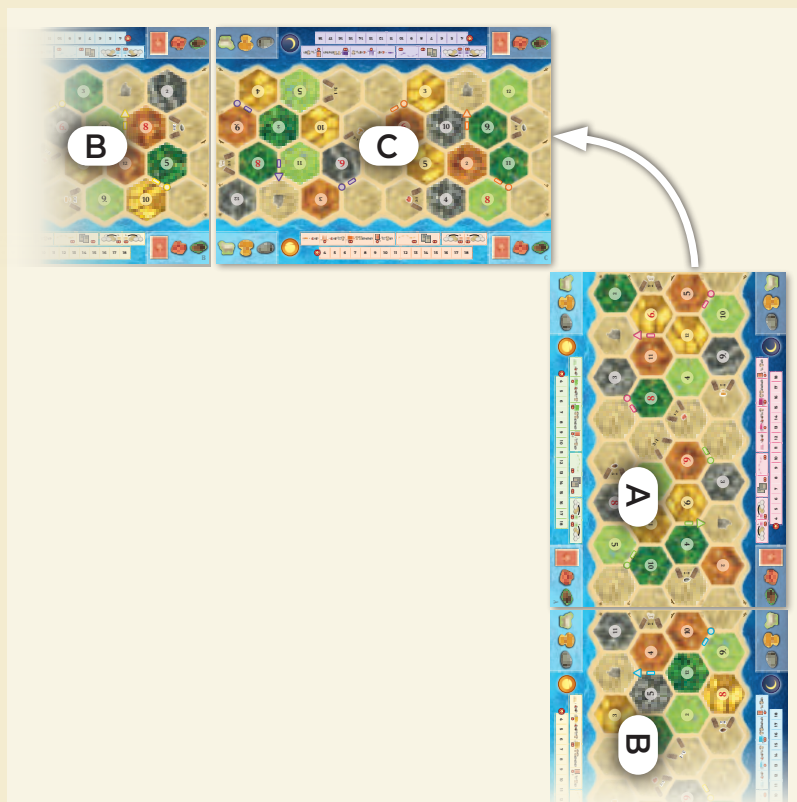
Esempio: il giocatore verde contrassegna i 2 punti Vittoria aggiuntivi con un segnalino per aver costruito la prima Colonia in territorio straniero. Poiché il giocatore verde ha raggiunto il territorio di destra, il segnalino viene posizionato sullo spazio che riporta la freccia rivolta a destra.



Esempio: il giocatore arancione costruisce una Colonia sulla plancia di gioco bordo. In questo punto è rispettata la regola della distanza dalle Colonie grigie.



Può capitare che durante un evento *Connect* i tavoli siano disposti ad angolo. In questo caso si crea una distanza tra i tavoli e quindi tra le plance di gioco. Chi ha la sua area di partenza sul bordo esterno del tabellone può costruire oltre il proprio bordo fino al bordo esterno dell'altra plancia. Per capire meglio, immaginate che l'isola sia circolare. In questo caso, gli esagoni di Deserto e Terreno sarebbero adiacenti.



I diversi simboli bordo vi aiutano a posizionare le pedine nel punto giusto sull'altra plancia.

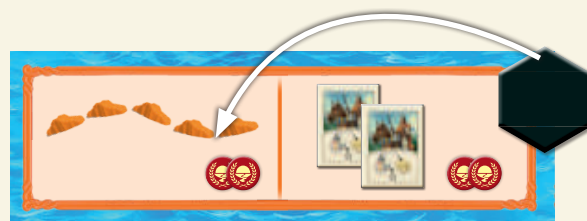


Esempio: il giocatore rosa costruisce una Strada sul simbolo  sul bordo della plancia. Per continuare la Rotta commerciale sull'altra plancia, il giocatore rosa deve costruire la Strada successiva sullo stesso simbolo sul bordo dell'altra plancia.

Rotta commerciale più lunga

La sfida per chi ha la *Rotta commerciale più lunga* si gioca su ogni plancia di gioco, tra i due giocatori che hanno la loro area di partenza su quella plancia. Il primo giocatore che costruisce **5 Strade collegate tra loro** ottiene **2 Punti Vittoria aggiuntivi** per la *Rotta commerciale più lunga* e li segna sul Tracciato dei punti speciali con un segnalino.

Non appena l'altro giocatore ha una *Rotta commerciale più lunga* su quella plancia di gioco, prende il segnalino e lo mette sul suo Tracciato dei punti speciali.



Esempio: il giocatore arancione contrassegna i 2 Punti Vittoria aggiuntivi per la Rotta commerciale più lunga con il proprio segnalino.

Acquistare e/o giocare uno Sviluppo

Quando è il vostro turno, potete acquistare tutti gli Sviluppo che volete. Inoltre, potete giocare 1 Sviluppo per turno. Ma non potete giocarli nel turno in cui li avete acquistati. Si usano come in una partita normale di CATAN - Il Gioco. Lo Sviluppo *Monopolio* non esiste.

Nota: potete acquistare solo gli Sviluppo che si trovano sulla vostra plancia di gioco. Nel caso improbabile in cui tutti gli Sviluppo sulla vostra plancia siano esauriti, potete acquistare Sviluppo anche dalle plance di gioco adiacenti.

Costruzione di strade

Con lo sviluppo *Costruzione di strade* costruite 2 Strade gratuitamente.

Invenzione

Con lo Sviluppo *Invenzione* potete prendere 2 Materie prime a vostra scelta dalla Riserva.

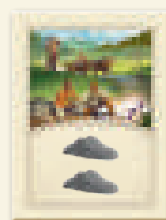
Punto Vittoria

Con lo Sviluppo *Punto Vittoria* ottenete 1 Punto Vittoria. Se siete tra i giocatori attivi, potete terminare direttamente la partita con uno o più di questi Sviluppo se raggiungete almeno 18 Punti Vittoria.

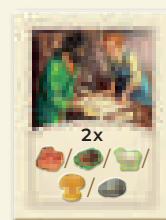
Ogni Sviluppo con un *Punto Vittoria* deve essere lasciato coperto davanti a voi finché non potete terminare la partita.

Cavaliere

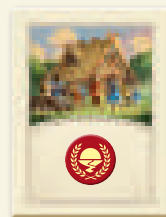
- ▶ Spostate il Brigante nel deserto della vostra Area di partenza. Prendete poi dalla Riserva 1 Materia prima dell'esagono di Terreno su cui si trovava il Brigante.
- ▶ Se il Brigante si trova già nel Deserto, rimane lì. Prendete 1 Materia prima a tua scelta dalla Riserva.



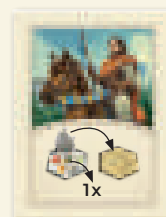
Costruzione di strade



Invenzione



Punti Vittoria



Cavaliere

Importante: potete spostare solo il Brigante nella vostra Area di partenza. Dopo aver spostato il Brigante, non potrete rubare Materie prime ad altri giocatori. Prendetele invece dalla Riserva come descritto sopra.



Esercito più grande

Anche la sfida a chi ha *l'Esercito più grande* si gioca su ogni plancia di gioco, tra i due giocatori che hanno la loro area di partenza su quella plancia.

Chi gioca per primo **2 Cavalieri**, prende **2 Punti Vittoria aggiuntivi** per *l'Esercito più grande* e li segna sul proprio Tracciato dei punti speciali con un segnalino.

Non appena l'altro giocatore piazza più Cavalieri su quella plancia di gioco, prende il segnalino e lo mette sul suo tracciato dei punti speciali per indicare che possiede *l'Esercito più grande*.



Esempio: il giocatore arancione contrassegna i 2 Punti Vittoria aggiuntivi per *l'Esercito più grande* con un segnalino.

Nota: se un giocatore possiede sia *l'Esercito più grande* che la *Rotta commerciale più lunga*, prende un segnalino dalla riserva del giocatore che gli sta di fronte per segnare il suo risultato.

Nuovo turno e cambio del lato attivo

Quando il timer scade, il turno termina immediatamente e non è più possibile eseguire altre azioni. L'app continua a lanciare i dadi per il turno successivo e annuncia il nuovo lato attivo. In questo modo il Sole e la Luna si alternano regolarmente. Questo cambio può essere interrotto dai Briganti. Quindi, state sempre attenti!

2. B) Viene lanciato un “7”: entrano in azione i Briganti

In ogni area di partenza c'è 1 pedina Briganti che non può mai uscire da quell'area. Il suo esagono di partenza è il Deserto. Durante i **primi 10 turni**, i Briganti non vengono mai spostati. Per questo motivo, durante questo periodo non viene mai lanciato un “7” nell'app. A partire dal turno 11, quando viene lanciato un “7”, i Briganti diventano attivi. Ciò avviene in una fase aggiuntiva, non quando il Sole o la Luna sono attivi. L'app vi dà **12 secondi** di tempo per fare quanto segue:

Controllare le Materie prime

Controllate subito la quantità di Materie prime in vostro possesso. Chi ha più di 7 Materie prime deve rimetterne la metà nella Riserva, arrotondando per difetto.

Spostare i Briganti

Quando esce un “7”, l'app mostra subito un altro numero. Questo numero indica su quale esagono di Terreno dovete mettere le pedine Briganti nelle vostre rispettive aree di partenza. Spostate i vostri Briganti di conseguenza.

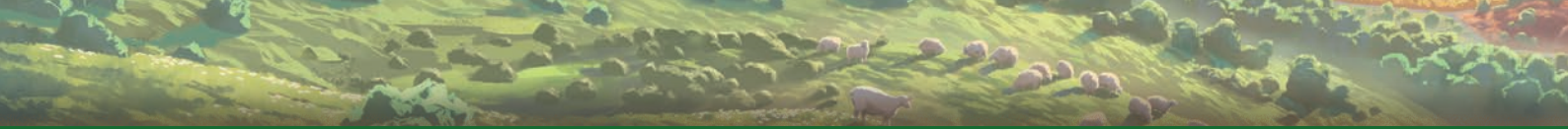
Se i vostri Briganti si trovano già su un esagono con il numero lanciato, rimarranno lì.

Se l'app indica che i Briganti si spostano nel Deserto, spostate la vostra pedina dei Briganti nel Deserto della vostra area di partenza. Se i vostri Briganti si trovano già nel Deserto, lasciateli lì.

Importante: a differenza di CATAN - Il Gioco, dopo aver spostato i Briganti non è consentito rubare Materie prime ad altri giocatori.

Fine della partita

Vince chi raggiunge almeno 18 Punti Vittoria durante il proprio turno attivo. La partita termina immediatamente. Il giocatore che raggiunge 18 Punti Vittoria deve comunicarlo subito. La partita viene quindi messa in pausa e verificate il punteggio. Se il giocatore ha sbagliato il conteggio, la partita continua. Se invece il conteggio era corretto, il giocatore ha vinto. Congratulazioni!



Caso speciale

Può succedere che 2 o più giocatori dichiarino contemporaneamente di aver vinto. In questo caso, controllate chi ha il maggior numero di Punti Vittoria, poiché è possibile ottenere più di 18 punti per vincere. Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria.

Pareggio

Se c'è un pareggio tra questi giocatori, vince chi ha più Materie prime. Se il pareggio persiste, si confrontano uno dopo l'altro i singoli tipi di Materie prime. Vince la partita chi possiede più Materie prime in questo ordine: (a) il maggior numero di Grano, (b) il maggior numero di Minerale, (c) il maggior numero di Argilla, (d) il maggior numero di Legno ed (e) il maggior numero di Lana. Se dopo questo confronto tra i giocatori c'è esattamente lo stesso numero di Materie prime, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

Panoramica dei Punti Vittoria disponibili

- Colonia: 1 Punto Vittoria
- Città: 2 Punti Vittoria
- Prima Colonia in territorio straniero: 2 Punti Vittoria in più (inclusa la colonia, quindi 3 Punti Vittoria in totale)
- Sviluppo *Punto Vittoria*: 1 Punto Vittoria
- *Esercito più grande*: 2 Punti Vittoria
- *Rotta commerciale più lunga*: 2 Punti Vittoria

Regole importanti e differenze rispetto a CATAN - Il Gioco

- CATAN-Connect può essere giocato solo con un numero pari di giocatori.
- La partita termina con 18 Punti Vittoria.
- L'app determina la durata dei turni e i lanci dei dadi. Inoltre, annuncia il lato attivo (Sole o Luna) in ogni turno.
- Tutti possono sempre commerciare nello stesso momento, indipendentemente dal fatto che si trovino o meno sul lato attivo. È possibile commerciare anche con la Riserva (4:1) e le stazioni di scambio (3:1 e 2:1).
- Tutti i giocatori sul lato attivo possono costruire contemporaneamente.
- Per ogni prima Colonia in territorio straniero, vengono assegnati 2 Punti Vittoria aggiuntivi.
- L'*Esercito più grande* viene assegnato quando si giocano 2 Cavalieri.
- La *Rotta commerciale più lunga* si ottiene se si possiedono 5 Strade collegate.
- La partita si gioca con la Materia prima a faccia in su.
- Il gioco può essere ampliato con altre scatole di Connect.

Uso dei Briganti

È presente 1 Brigante per giocatore.

Tutti i giocatori possono muovere il Brigante solo nella propria Area di partenza.

• Viene lanciato un "7"

Quando viene lanciato un "7", l'app mostra in quale casella il Brigante deve essere spostato. Dopo aver spostato il Brigante, nessuno può rubare una Materia prima a un altro giocatore o prenderla dalla Riserva.

• Giocare un Cavaliere

Chi gioca un Cavaliere sposta il proprio Brigante nel Deserto della propria Area di partenza. Il giocatore prende una Materia prima dalla Riserva nello spazio in cui si trovava il Brigante. Se il Brigante si trova già nel Deserto, il giocatore può prendere una Materia Prima a scelta dalla Riserva.

© 2016, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Autore: Klaus e Benjamin Teuber (1952 – 2023)
Illustrazione di copertina: Quentin Regnes, Fiore GmbH
Illustrazioni: Eric Hibbeler
Grafica: Sabine Kondirolli
Design delle pedine: Andreas Klober
Grafica 3D: Andreas Resch

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, il sole di CATAN, il marchio CATAN e l'icona CATAN "Hex" sono marchi registrati di CATAN GmbH (catan.com).

Traduzione italiana: Florian D'Anna
Editing: Roberta D'Addazio
Adattamento grafico: Mario Barbatì
Supervisione italiana: Federico Burchianti

Sviluppo tecnico: Monika Schall
Gestione progetto e redazione di questa edizione: Caroline Fischer
Redazione: Tina Landwehr-Rödde
Squadra dello sviluppo: CATAN-Team

Tutti i diritti riservati. Made in Germany