INVIATO DA
josiii

ON
29/09/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gli indiani di Catan



Immaginati nel selvaggio West: dopo un lungo vagabondare, gli indiani hanno raggiunto una terra sconosciuta. Si chiama Catan! Ma non sei l'unico. Anche altri indiani intrepidi si trovano già a Catan: la corsa alla colonizzazione è iniziata!

Procedura

I bambini sono suddivisi in **4 tribù**. Ogni tribù dispone di un deposito, ciascuno contenente una risorsa specifica (legno, ferro, argilla e grano). Le diverse tribù cercano di impossessarsi delle materie prime delle altre tribù rubandole dai depositi avversari (nota: è possibile rubare solo una materia prima alla volta dal deposito, a meno che non se ne abbia già una con sé). Se un giocatore viene toccato da un avversario, la reazione dipende dalla rispettiva funzione tribale (vedi sezione Funzione tribale). Il vincitore ottiene tutte le risorse che l'avversario ha con sé. (In questo caso è possibile avere più di una risorsa con sé, ma il rischio è maggiore!) Se la funzione tribale è la stessa, entrambi i giocatori mantengono le proprie risorse. Tra le altre cose, ci sono anche i "catturatori", che possono superare qualsiasi funzione indiana.

Al centro del tabellone si trova un altro deposito: l'amministrazione dei territori e delle costruzioni. In questo deposito è ora possibile acquistare territori con le risorse catturate. Ci sono 40 paesi diversi e ogni paese può essere venduto una sola volta. Ogni paese ha una scorta diversa di merci (attrezzi, oro, argento, cavalli, materiali da costruzione e tabacco per il calumet della pace). Queste vengono consegnate quando si acquista un paese. Le merci acquistate non possono essere rubate da altre tribù. Queste diverse merci sono necessarie per costruire un insediamento. Se si dispone di merci sufficienti, è possibile acquistare edifici per l'insediamento presso l'amministrazione dei terreni e delle costruzioni (carro coperto, magazzino delle materie prime, strada, piazza del villaggio, alloggi, stalla e stazione delle diligenze). Questi diversi edifici forniscono un numero diverso di punti vittoria. Anche i punti vittoria non possono essere rubati.

L'obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di punti vittoria per ottenere l'insediamento più grande possibile.

Funzioni tribali

In ogni tribù esistono diverse funzioni tribali (in ordine decrescente di rango):

- Capo (superiore a tutti tranne che allo sciamano)
- Amministratore del tepee
- Cavaliere
- Guerriero
- Mediatore
- Fabbricante di archi
- Sciamano (supera solo l'offerta del capo tribù)

Il capo supera in offerta tutti tranne lo sciamano. Il custode del tepee supera in offerta il cavaliere, il guerriero, chi ha superato l'offerta, l'arciere e lo sciamano. Il cavaliere supera in offerta il guerriero, chi ha superato l'offerta, l'arciere e lo sciamano. Questo continua fino allo sciamano, che può superare in offerta solo il capo.

Catchers (palefaces)

Ora ci sono ancora dei cacciatori (palefaces (=> scala)) che possono superare le offerte di tutti gli indiani e rubare le loro materie prime. Tuttavia, i palefaces possono essere corrotti con del tabacco da pipa della pace e quindi restituire tutte le risorse precedentemente catturate agli indiani a cui stavano cercando di rubarle. Gli indiani non devono catturare i palefaces, anche se hanno del tabacco con sé!

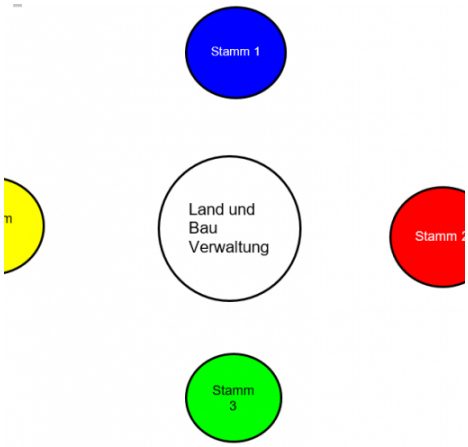
Schema

Procurarsi le materie prime -> Acquistare terreni (raccogliere risorse) -> Costruire (raccogliere punti vittoria)

Informazioni

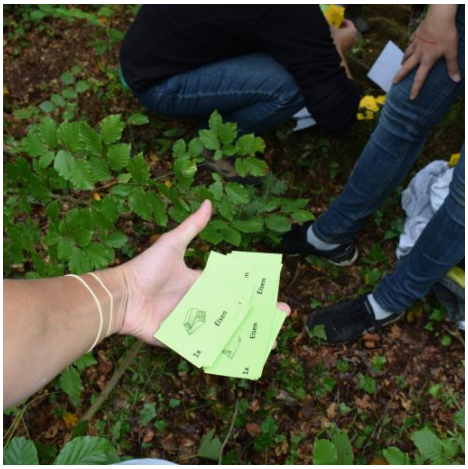
- Il gioco è pensato per ragazzi di età compresa tra i 9 e i 13 anni circa
- Il numero ottimale per gruppo è di 8-10 giocatori e 3-4 "catturatori".
- È preferibile che in ogni deposito sia presente un responsabile che assista i bambini nell’acquisto di terreni e edifici, ad esempio aiutandoli a contare le materie prime.
- Il gioco richiede molta preparazione. Ad esempio, occorre stampare e ritagliare le materie prime, le merci e le funzioni tribali.

Piano di gioco



Immagini







Modelli di stampa

I modelli di stampa si trovano su Dropbox.

Sono disponibili due versioni: una con 120 materie prime per deposito e una con 160 materie prime per deposito.
La versione con 160 materie prime per deposito è logicamente un po’ più lunga (i prezzi nazionali sono più alti). Inoltre, è possibile giocarci con gruppi più numerosi.

https://www.dropbox.com/sh/nyyy2uy4qj66tg7/AAC_VYtVH4z2_DTtxmIC9a-Da?dl=0

File_completi
Gioco all'aperto Sola Vers. 120
Gioco all'aperto 2015 Vers. 160

Crediti immagini

Tutte le immagini e i file: © Jungschar Schöftland & Rued

File

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Far West
Strategia
Insediamento
Giochi all'aperto
Concorso

Età
8–12 anni
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/gli-indiani-di-catan