

Carcassonne

Contenuto

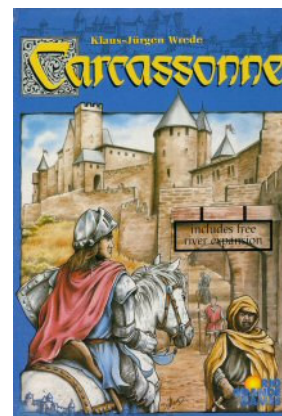
72 tessere territorio di cui una con il retro diverso da usare come punto di partenza (l'espansione prevede ulteriori 18 tessere per un totale di 90);

40 pedine di controllo in 5 diversi colori: rosso, blu, verde, giallo e nero da utilizzare come segna punti e per il gioco (l'espansione prevede ulteriori 8 pedine per un nuovo giocatore – grigio);

1 tabellone punteggio;

1 regolamento

L'espansione inserisce ulteriori 6 pedine di controllo più grandi di valore doppio e 6 tessere segna-punti aggiuntive.



Scopo del Gioco

Ogni giocatore piazza delle tessere territorio e delle pedine di controllo con lo scopo di realizzare punti vittoria. Chi alla fine avrà totalizzato più punti vittoria, sarà proclamato vincitore.

Preparazione del Gioco

Posizionate la tessera territorio di partenza (quella con il retro diverso) al centro del tavolo. Mischiate le restanti tessere e fatene numerose pile con la faccia rivolta verso il basso in modo che non sia possibile vedere il tipo di tessera.

Piazzate il tabellone del punteggio al lato del tavolo e posizionatevi sopra, in corrispondenza dello zero, un segnalino di controllo per ogni giocatore.

Ogni giocatore lascia davanti a se i restanti 7 segnalini di controllo per utilizzarli durante la partita.

Selezionate il primo giocatore.

Variante: Con l'espansione del fiume potete iniziare con la tessera della sorgente. Quindi prendete tutte le tessere del fiume e mischiatele separatamente dalle altre, quindi iniziate la partita pescando queste, una volta terminate procedete con le restanti tessere. Le tessere fiume vanno posizionate in modo che il suo corso non torni mai indietro. Su la usate con *Il Conte*, vi consigliamo di fare in modo che il fiume defluisca via da Carcassonne, altrimenti potreste avere problemi a posizionare tutte le tessere del corso d'acqua.

Svolgimento del Gioco

Il gioco procede in turni, a partire dal primo giocatore si procederà in senso orario.

In ogni turno un giocatore compie le seguenti azioni nel preciso ordine:

1. deve pescare una tessera territorio e la piazza in gioco;
2. se vuole può piazzare uno dei suoi segnalini di controllo sulla tessera appena messa in gioco;
3. se il posizionamento della tessera ha completato una strada, un chiostro o una città, registrate i relativi punti e recuperate i segnalini di controllo relativi.

Piazzamento delle Tessere

Pescate una tessera, mostratela a tutti, quindi mettetela in gioco attenendovi alle seguenti regole:

- la nuova tessera deve avere almeno un bordo in contatto con una delle tessere già in gioco;
- la nuova tessera va posizionata in modo che città, strade, fiumi e campi siano contigui a quelli della/e tessera/e con cui è in contatto (es. una strada non può finire in un campo o un città non può attaccarsi ad un campo senza chiudere le mura).

Se per un qualche motivo la tessera pescata non avesse possibili piazzamenti legali, e tutti i giocatori concordano su questo punto, questa verrebbe scartata e sostituita con un'altra.

Piazzamento delle Pedine di Controllo

Quando un giocatore ha piazzato una tessera può, se lo desidera, piazzare uno dei suoi segnalini di controllo attenendosi alle seguenti regole:

- si può piazzare 1 solo segnalino per turno;
- il segnalino piazzato deve essere uno di quelli che avete ancora disponibili (quindi non potete recuperarlo dalla mappa);
- può essere piazzato esclusivamente sulla tessera che avete appena messo in gioco;
- dovete decidere su che specifica parte della tessera piazzarlo (strada, città, campo, ecc.);
- non si può piazzare in segnalino su una fattoria, strada o città collegato ad un'altra tessera su cui sia già presente un altro segnalino di controllo (non importa quanto questo sia distante, anche se in seguito con il posizionamento delle tessere due città/fattorie/strade si possono unire a formarne una unica).

Nel caso in cui un giocatore dovesse aver terminato tutti i suoi segnalini di controllo, continuerà a giocare le tessere normalmente, ma non potrà posizionarvi sopra alcunché finché non avrà recuperato dei segnalini di controllo.

Totalizzare i Punteggi per Strade, Città e Chiostri completati

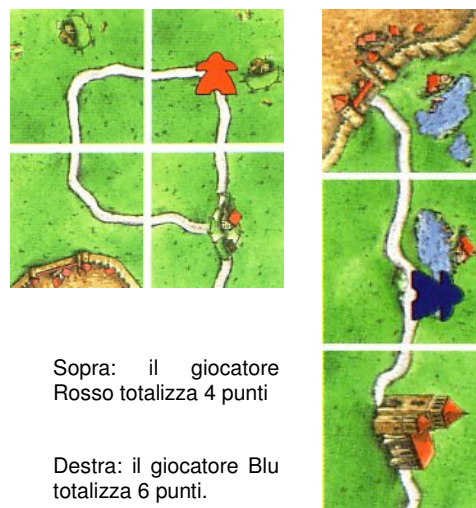
Se una strada, una città od un chiosstro dovessero essere completate quando piazzate una tessera in mappa, totalizzano immediatamente il punteggio relativo rendendo quindi disponibile nuovamente il segnalino di controllo che vi era piazzato sopra. Il punteggio viene registrato quindi sull'apposito tabellone. Qualora un giocatore dovesse superare i 50 punti, gli verrebbe assegnata la tessera punteggio aggiuntiva e ripartirebbe dallo zero; la stessa operazione si applica per la barriera dei 100 punti, nel qual caso si gira la tessera da 50, mostrandone così il lato da 100.

Punteggio Strada

Una strada si considera completa quando ambedue le estremità terminano in un incrocio, una città o un chiosstro o se la strada compie un cerchio completo su se stessa. Non c'è alcun limite al numero di tratti di cui la strada è composta.

Il giocatore che ha un segnalino di controllo sulla strada completa totalizza il relativo punteggio pari ad **1 punto per ogni tessera di strada** (se la strada dovesse passare due volte nella stessa tessera questa varrebbe solo 1 punto) o **2 punti qualora la strada avesse una locanda**.

Nel caso in cui alla fine del gioco la strada restasse incompleta, questa totalizza comunque 1 punto per ogni tessera a meno che non vi sia una locanda, nel qual caso totalizza 0 punti.



Sopra: il giocatore Rosso totalizza 4 punti

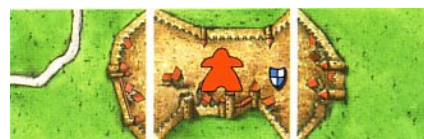
Destra: il giocatore Blu totalizza 6 punti.

Punteggio Città

Una città si considera completa quando è interamente circondata da mura senza alcuno spazio tra queste. Non c'è alcun limite al numero di tessere da cui è composta la città.

Il giocatore che ha un segnalino di controllo nella città completa totalizza il relativo punteggio pari a **2 punti per ogni tessera di città più 2 ulteriori punti per ogni "scudo" presente nelle tessere o 3 punti (anche per gli "scudi") qualora la città avesse una cattedrale**.

Nel caso in cui alla fine del gioco la città restasse incompleta, questa totalizza comunque 1 punto per ogni tessera a meno che non vi sia la cattedrale, nel qual caso totalizza 0 punti.



Sopra: il giocatore Rosso totalizza 8 punti

Sotto: il giocatore Blu totalizza 0 punti.



Se utilizzate l'espansione *Builders & Traders*, al momento del completamento di una città che contenga delle merci di scambio, il giocatore che l'ha "chiusa" ottiene una pedina di merce, del tipo appropriato, per ogni simbolo di merce presente nella città indipendentemente dal fatto che sia presente un suo segnalino o meno. I punti della città continuano ad essere assegnati nel modo consueto.

Alla fine della partita chi possiede una maggioranza di un tipo di merce (vino, grano e tessuto) **guadagna 10 punti bonus**. In caso di parità i punti vengono guadagnati interamente da tutti i giocatori coinvolti

Punteggio Chiostro

Un chiostro si considera completato quando la sua tessera è completamente circondata da altre tessere. Il giocatore con il segnalino di controllo nel chiostro totalizza **9 punti**. Nel caso in cui alla fine del gioco il chiostro fosse incompleto, questo totalizza **1 punto per la sua tessera**, più **1 punto per ogni tessera che lo circonda**.



Sinistra: il giocatore Blu totalizza 9 punti completando il chiostro

Recuperare i Segnalini di Controllo

Ogni qual volta viene completata una città, una strada od un chiostro, dopo aver totalizzato i relativi punti sul tabellone, il segnalino di controllo viene reso nuovamente disponibile per il giocatore.

E' quindi possibile per un giocatore piazzare una tessera che completa qualcosa, metterci sopra il segnalino, totalizzare i punti ed avere il segnalino nuovamente disponibile, tutto nello stesso turno.

Le Fattorie

Sezioni di campo contigue vengono definite "Fattorie". Le fattorie non realizzano alcun punteggio durante il gioco, bensì verranno conteggiate soltanto al termine, pertanto i segnalini di controllo piazzati sui campi resteranno lì fino al termine della partita. I punti delle fattorie sono pari a 4 per ogni città **completa** che toccano.

Le singole fattorie sono delimitate dalle strade, dalle città, dal fiume e dai bordi delle tessere; qualora non vi sia alcuna di queste interruzioni, tutto il campo formato dalle varie tessere verrà considerato come una singola fattoria.

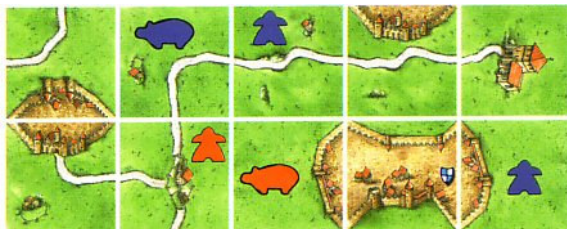


Nell'immagine di sinistra i 3 contadini lavorano ognuno nella sua fattoria delimitata dai confini dell'area di gioco.

Nell'immagine di destra, con l'aggiunta della nuova tessera, si crea un unico campo in cui lavorano i 3 contadini.



Se utilizzate l'espansione *Builders & Traders*, con il “maiale”, questo viene utilizzato solo nei campi e si piazza come un normale segnalino con la sola eccezione che può essere posizionato soltanto su un campo dove sia già presente un segnalino del giocatore. Qualora alla fine della partita siate i controllori del campo dove avete il maiale, guadagnerete un punto bonus per ogni città completata presente su quel campo, **ovvero ogni città avrà un valore pari a 5 punti (solo per voi)**.



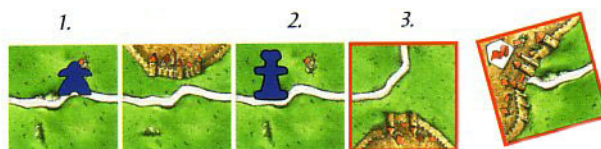
Nell'immagine d'esempio il giocatore blu prende 5 punti per città (10 in totale) mentre il rosso nulla; questo perché il blu ha due contadini nel campo, mentre il rosso solo 1.

E' importante considerare che **una singola città può dare punti una sola volta** anche se è circondata da diverse fattorie (come nella figura sopra a sinistra), in questo caso i punti verranno assegnati al giocatore che ha più fattorie adiacenti ad essa. In caso di parità i punti verranno assegnati a tutti i giocatori.

Il Costruttore

Il costruttore va piazzato su una strada o su una città (ma mai su un campo) con già un vostro segnalino. Una volta che il costruttore è stato piazzato ogni **successivo** ampliamento della strada/città, vi darà diritto ad una mossa bonus da potersi effettuare in un qualsiasi punto della mappa. La mossa bonus di fatto è un turno extra a tutti gli effetti con pesca di una tessera e posizionamento. Si può comunque effettuare **una sola** mossa bonus per turno, quindi se ampliarrete ulteriormente la strada/città su cui avete il costruttore non effettuerete una ulteriore mossa.

Nell'immagine d'esempio, dopo aver piazzato un segnalino di controllo sulla strada (1), il giocatore blu posiziona il costruttore più avanti sulla medesima strada (2). Nella mossa successiva allunga la strada (3) e guadagna il diritto ad una tessera extra.



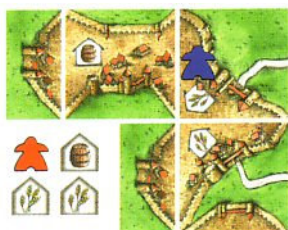
E' possibile che su una strada/città siano presenti costruttori di più giocatori.

Al momento del completamento della strada/città con il costruttore, dopo l'assegnazione degli eventuali punti, questo viene rimosso insieme ai segnalini di controllo e potrà essere riutilizzato in seguito.

Utilizzo delle merci

Con l'espansione Builders & Traders vengono inserite delle tessere di città con dei simboli di merci (tre tipi diversi: vino, grano e tessuto). Una città che dovesse avere al suo interno anche delle merci, verrebbe comunque conteggiata normalmente con la sola differenza che il giocatore che chiude la città, indipendentemente dal fatto che la controlli o meno, prende una tessera di merce per ogni simbolo di merce che questa contiene.

Alla fine della partita il giocatore che controlla il maggior numero di simboli, per ognuna delle tre tipologie, guadagna 10 punti bonus.



Il giocatore rosso piazza l'ultima tessera di città chiudendola. Mentre il giocatore blu guadagna 10 punti per il controllo della città, il rosso prende 2 tessere di grano ed una di vino.

Zone in comune

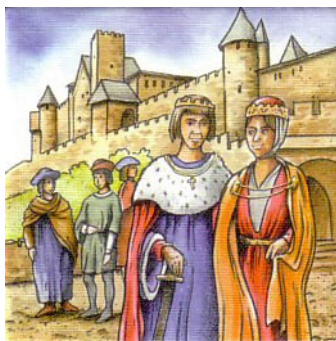
Qualora una città, una strada o una fattoria, dovessero essere contesi tra due o più giocatori, si dovrà determinare quale tra questi esercita un maggior controllo. Si conteggiano quindi i segnalini di controllo (quello grande vale doppio) ed il punteggio verrà attribuito al giocatore con il totale più alto. In caso di parità, tra due o più giocatori, tutti totalizzano il massimo l'intero punteggio.

Il Re ed il Brigante

Le due tessere speciali del re e del brigante fanno parte dell'espansione *King & Scout*.

Il re viene assegnato al giocatore che ha completato la città più grande (non necessariamente al giocatore che la controlla). Chi controlla il re alla fine della partita guadagna un bonus di +1 punto per ogni città completata.

Il Brigante funziona in modo simile al Re, solo che viene assegnato al giocatore che completa la strada più lunga e garantisce un bonus di +1 punto per ogni strada completata.



A sinistra la tessera del Re ed a destra il Brigante.



Il Conte di Carcassonne

Questa seconda mini-espansione data in omaggio ad Essen 2004, introduce un'ulteriore modifica, abbastanza radicale, al gioco.

Rimuovete la tessera iniziale ed al suo posto costruite con le nuove tessere in dotazione la città di Carcassonne.

Una volta posizionate le 12 tessere avrete la città (divisa in 4 quartieri) con 3 uscite, il campo (diviso in 3 sezioni) e due inizi di nuove città.

Mette quindi la pedina del conte nel "Castel" all'interno della città.

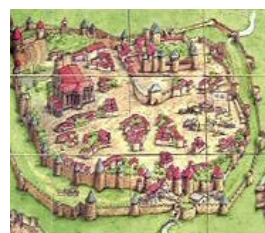
D'ora in poi ogni volta che metterete in gioco una tessera che assegna un punteggio ad un vostro avversario, **ma non a voi**, potrete posizionare uno dei vostri segnalini nella città di Carcassonne in un quartiere a vostra scelta (se utilizzate l'espansione del *Costruttore* potrete avere la possibilità di piazzare due segnalini, uno con la prima tessera ed uno con la seconda). Questo piazzamento è **in aggiunta** al piazzamento del turno.

In seguito quando viene calcolato il punteggio per una città, strada, chiostro o fattoria, potrete spostare i segnalini che avrete a Carcassonne (purché nel quartiere appropriato), direttamente nel punto in cui si stanno calcolando i punteggi, modificando così l'attribuzione dei punti (nel caso utilizzate la prima espansione, la pedina più grande può essere spostata da Carcassonne e vale doppio come di consueto).

La seguente tabella riporta da quale quartiere, in relazione al tipo di punteggio che state calcolando, potete spostare i vostri segnalini sulla relativa zona d'influenza:

Quartiere	Zona d'influenza
Castle [Castello]	Città [City]
Blacksmith [Fabbro]	Strada [Road]
Cathedral [Cattedrale]	Chiostro [Cloister]
Market [Mercato]	Fattoria [Farm]

Nota: Le pedine nel "Market" si spostano solo a fine partita, quando si calcola il punteggio delle fattorie.



A partire dal giocatore a sinistra di chi ha piazzato la tessera che ha attivato un conteggio dei punti, i giocatori possono scegliere se spostare o meno uno dei loro segnalini da Carcassonne al luogo del punteggio (purché, ovviamente, si trovi nel quartiere giusto); in questo modo chi ha piazzato la tessera, sarà l'ultimo a muovere.

In tutto questo sistema bisogna però tener conto della pedina del "Conte". La pedina, inizialmente, si trova nel quartiere del Castello, ma ogni volta che un giocatore piazza una delle sue pedine nella città di Carcassonne, può – se lo desidera – spostare il Conte in un altro quartiere. Il Conte è sempre in uno dei quartiere e non esce mai da Carcassonne.

L'effetto del Conte è che le pedine dei giocatori presenti nel suo stesso quartiere **non** possono essere spostate (nemmeno la pedina più grande se usate l'espansione).

Fine del Gioco

Non appena viene piazzata l'ultima tessera il gioco termina e si procede con il conteggio finale dei punti. Si consiglia di utilizzare un numero di tessere divisibile per il numero dei giocatori, cosicché tutti abbiano la possibilità di effettuare lo stesso numero di mosse.