

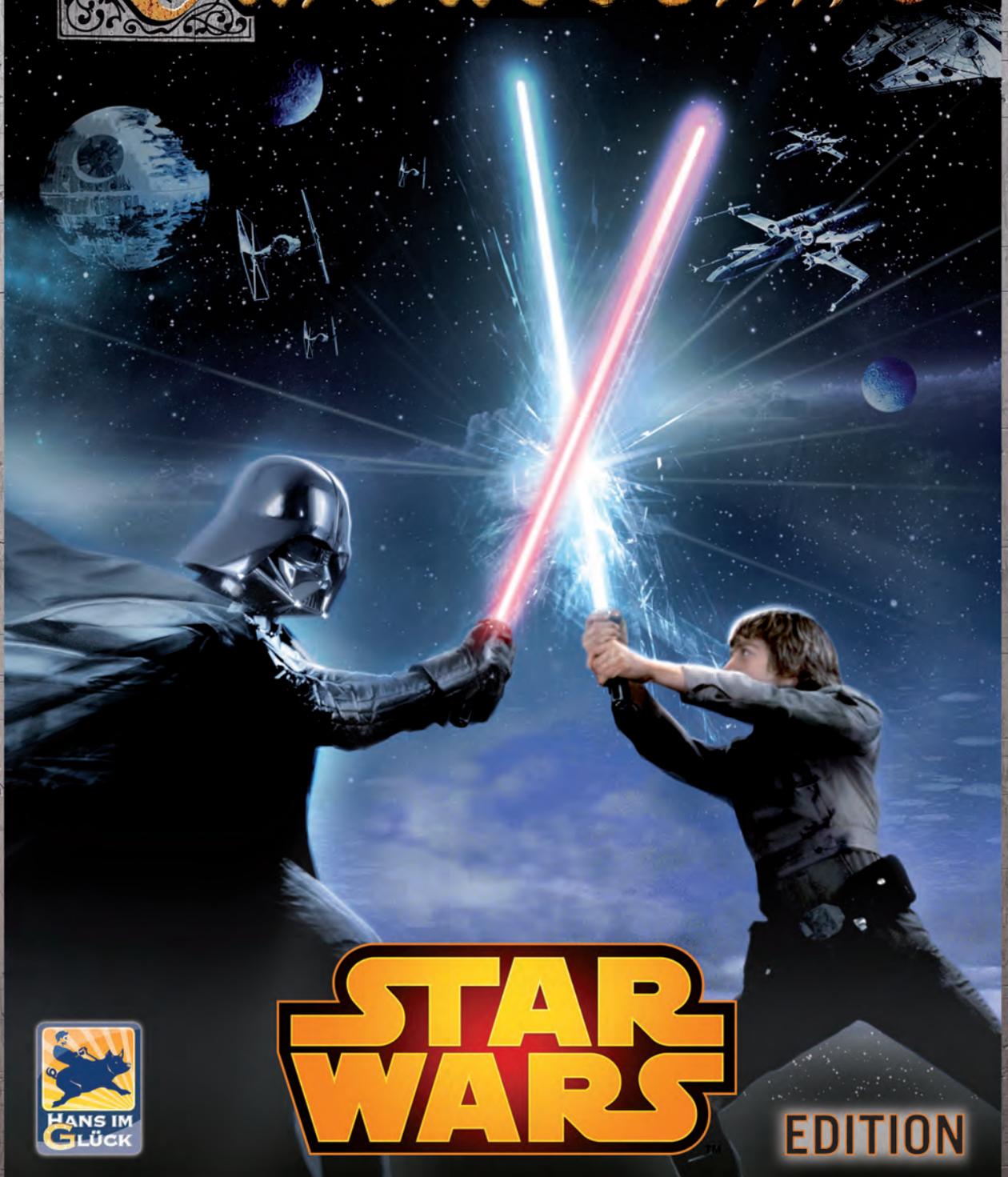
Disney



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

STAR WARS

EDITION

L'intelligente gioco da tavolo per 2 - 5 giocatori dagli 8 anni in su si trasferisce
in una galassia lontana lontana

Vivete le emozionanti avventure dell'universo di *Star Wars*™ nell'avvincente mondo di Carcassonne®! Vi aspettano appassionanti duelli per conquistare la supremazia su una galassia lontana. Dominare le battaglie decisive e posizionare le vostre truppe nel modo migliore per ottenere la vittoria finale. Che la forza sia con voi!

MATERIALE E PREPARAZIONE DEL GIOCO

Benvenuti a *Star Wars Carcassonne*! Queste istruzioni servono per guidarti attraverso le semplici regole del gioco. Già dopo aver letto queste brevi indicazioni, sarai in grado di spiegare il gioco ai tuoi amici. A quel punto non vi resterà che divertirvi con *Star Wars Carcassonne*.

Per prima cosa, è necessario preparare il gioco, ma è rapidissimo. Durante la preparazione ti daremo qualche altra spiegazione sul materiale del gioco:

Guardiamo subito le **TESSERE**. Le **76 tessere** rappresentano rotte commerciali, campi di asteroidi e pianeti.



Tessera con un campo di asteroidi



Tessera con una rotta commerciale



Tessera con un pianeta

Per quanto riguarda gli altri elementi, come i simboli, per il momento non farci caso. Li spiegheremo più avanti.

Il **retro** di tutte le tessere è uguale, soltanto la **tessera iniziale** è arancione così è possibile distinguerla in qualsiasi momento.

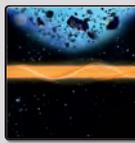


Tessera con retro normale



Tessera iniziale con retro arancione

Per iniziare la preparazione del gioco, posiziona la tessera iniziale (quella con il retro arancione) nel mezzo della superficie di gioco. Mescola le tessere rimanenti e posizionale sul tavolo, mantenendole coperte; dividile in diversi mazzetti in modo che ogni giocatore possa prenderle facilmente.



Tessera iniziale



Diversi mazzetti con le tessere coperte

Ci sono anche il tabellone dei punteggi e 3 dadi rossi e 3 dadi verdi da tenere ai margini della superficie di gioco.



5 meeple piccoli per colore

1 meeple grande per colore



1 carta personaggio per colore (con simbolo di un gruppo)

Prima di iniziare il gioco, incolla sul lato anteriore e posteriore di ogni meeple l'adesivo adatto.

Infine prendiamo le **PEDINE (meeple, si pronuncia: müpl)** e a questo punto hai completato la preparazione.

Il gioco comprende **30 meeple**, 6 di ciascuno dei seguenti colori: **rosso, verde, nero, bianco e arancione**.

Innanzitutto distribuisce a ogni giocatore 5 meeple (4 piccoli e 1 grande) oltre alla relativa **CARTA**

PERSONAGGIO nel colore desiderato. Questa è la riserva del giocatore (naturalmente prendi anche un colore). Quindi posiziona il 6° meeple (piccolo) sul campo 0 del tabellone dei punteggi. Rimetti nella scatola tutti i meeple e le carte personaggio non utilizzati.

SCOPO DEL GIOCO

Cosa bisogna fare in **Star Wars Carcassonne**, qual è lo scopo del gioco? Tu e gli altri giocatori dovete posizionare le tessere una di fianco alle altre. In questo modo create le vostre rotte commerciali, esplorate i campi di asteroidi e conquistate i pianeti. Per farlo, potete utilizzare i vostri meeple (pedine) come commercianti, esploratori o conquistatori. Così avanzate nel gioco fino ad arrivare alla fine. Per stabilire chi ha ottenuto più punti e quindi per proclamare il vincitore, occorre un conteggio finale. Iniziamo a giocare!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In **Star Wars Carcassonne** si procede in senso orario e inizia il giocatore più giovane. Durante il turno, il giocatore esegue sempre le azioni illustrate sotto rispettando la sequenza indicata. Quindi il giocatore successivo fa lo stesso e così via. Innanzitutto elenchiamo le azioni e le spieghiamo in sequenza. Per farlo ci basiamo sulle rotte commerciali, i campi di asteroidi e i pianeti riprodotti sulle tessere. Quali sono allora queste azioni?

1

Posizionare la tessera:

Il giocatore **deve** estrarre 1 tessera e posizionarla a fianco di un'altra tessera già posata.



2

Posizionare un meeple: Il giocatore **può** mettere un proprio meeple sulla tessera posata.



3

Si combatte:

Quando meeple di colori diversi si trovano in una stessa zona si combatte.



4

Effettuare un conteggio dei punti:

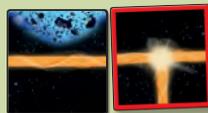
Si **devono** eseguire tutti i conteggi basandosi sulle posizioni.



Le rotte commerciali

1. Posizionare la tessera

La tessera che hai estratto mostra 3 rotte commerciali che si irradiano da un incrocio. Tu la posizioni accanto alla tessera iniziale. Devi però verificare che almeno un lato della tessera estratta combaci con un lato della tessera già posata.



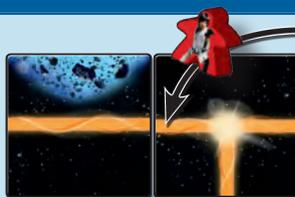
Hai posato questa tessera. La rotta commerciale combacia con la rotta già posizionata, perfetto!

2. Utilizzare un meeple come commerciante

Dopo aver posizionato la tessera, puoi utilizzare un meeple con funzione di commerciante su una rotta commerciale di questa tessera. Questo però è possibile solo se non è presente nessun altro commerciante su questa rotta.

La rotta commerciale non è ancora chiusa e quindi non porta a nessun **conteggio di punti (azione 4)**. Tocca al giocatore successivo.

Il giocatore estrae una tessera e la posiziona. Poiché sulla rotta commerciale a destra dell'incrocio è già presente un meeple (**il tuo commerciante**), il giocatore non può posizionare nessun meeple qui. Quindi colloca il suo meeple, come esploratore, nel campo di asteroidi della tessera appena posata.



Sulla tessera appena posizionata hai collocato un meeple con funzione di commerciante. Poiché su questa rotta commerciale non c'era ancora nessun meeple, la tua mossa era consentita senza nessun problema.



*Siccome la rotta commerciale verso destra era già occupata, il giocatore **Bianco** decide di usare il suo meeple come esploratore e di metterlo nel campo di asteroidi.*

3. Si combatte

Si combatte sempre quando meeple di diversi giocatori si trovano nella stessa zona (per es. su una stessa rotta commerciale). Spiegheremo meglio questa situazione in un paragrafo extra (vedi pagina 5).

4. Effettuare un conteggio dei punti

Quando una rotta commerciale è chiusa a entrambe le estremità, si procede al conteggio della rotta. La rotta commerciale deve finire in un incrocio, in un campo di asteroidi, in un pianeta o in se stessa.

Ogni tessera inclusa nella tua rotta commerciale vale **1 punto**.

Inoltre ci sono anche 3 simboli di gruppi diversi (Alleanza dei ribelli 🗡️, Impero 🪖 e Cacciatori di taglie 🗡️) di cui parleremo in modo più dettagliato a pagina 5). Quando ottieni dei punti e sulla tua zona sono presenti dei simboli di gruppi, ricevi sempre **2 punti per ogni simbolo** (non importa a quale gruppo appartiene).



Anche se un altro giocatore ha posato questa tessera, la tua rotta commerciale è chiusa. Poiché la rotta commerciale comprende 3 tessere, tu ricevi 3 punti.



Ora entra in gioco il tabellone dei punteggi. Invece di scrivere sempre il proprio punteggio, è più comodo e semplice spostare il proprio meeple in avanti sul tabellone dei punteggi. In questo caso, sposti in avanti il meeple di 3 posti sul tabellone.

Dopo ogni conteggio al giocatore sarà restituito il meeple che ha partecipato al conteggio e che tornerà a far parte della sua riserva.

Se a un certo punto hai completato il giro sul tabellone dei punteggi, posiziona il tuo meeple in modo da indicare che hai già ottenuto 50 punti.



Rimetti tra le tue riserve il commerciante che ti ha fatto guadagnare 3 punti. Il meeple bianco rimane sul campo da gioco perché non ha partecipato al conteggio dei punti.

Perfetto! Hai già imparato le regole più importanti del gioco. Adesso dedichiamoci agli altri dettagli:

I campi di asteroidi

1. Posizionare la tessera

Come sempre, estrai solo una tessera per posizionala sul tavolo. Anche qui la tessera deve combaciare. Accanto a un campo di asteroidi aperto deve essere posizionato un campo di asteroidi.



2. Utilizzare un meeple come esploratore

Quindi controlli anche qui se è già presente un meeple nel campo di asteroidi. Poiché qui non ci sono meeple, puoi posizionarne uno con funzione di esploratore.



Hai posizionato la tessera in modo perfetto, così hai allargato il campo di asteroidi aperto di 1 tessera. Il campo di asteroidi non è ancora occupato, quindi puoi metterci il tuo meeple.

3. Si combatte

Quando su un campo di asteroidi sono presenti meeple di diversi giocatori, si combatte (vedi pagina 5).

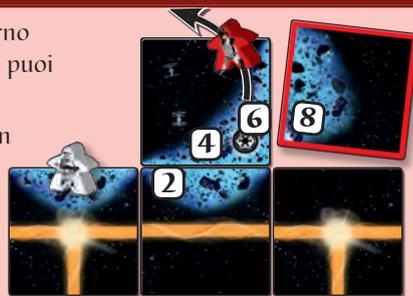
4. Effettuare un conteggio dei punti

Andiamo avanti rapidamente a questo punto e supponiamo che, nel turno successivo, tu abbia estratto questa tessera (quella profilata di rosso). La puoi mettere accanto al tuo campo di asteroidi.

Così hai chiuso la zona (in questo caso il campo di asteroidi). Quando un campo di asteroidi è circondato esclusivamente dall'universo e non presenta più nessuna parte mancante, viene considerato chiuso. Poiché il tuo meeple è presente nel campo di asteroidi, tu ricevi i punti relativi al campo.

Ogni tessera con campo di asteroidi compresa in un campo di asteroidi chiuso vale 2 punti. Inoltre ogni simbolo di un gruppo compreso in un campo di asteroidi chiuso vale altri 2 punti.

Non importa di quale gruppo sia il simbolo.



Poiché qui è presente il simbolo di un gruppo (dell'Impero), ottieni altri 2 punti. In tutto quindi sono 8 punti. Come dopo qualsiasi altro conteggio, ti viene restituito il meeple oggetto del conteggio.

I pianeti

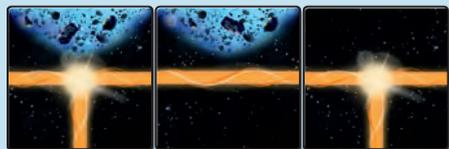
1. Posizionare la tessera

Come sempre, estrai solo una tessera per posizionala sul tavolo. Anche qui la tessera deve combaciare. Un pianeta si trova sempre nel mezzo di una tessera. Tuttavia su alcune tessere di pianeti sono presenti anche rotte commerciali o campi di asteroidi. Se vuoi collocare la tessera, devi prestare attenzione (come sempre) ai suoi bordi.



2. Utilizzare un meeple come conquistatore

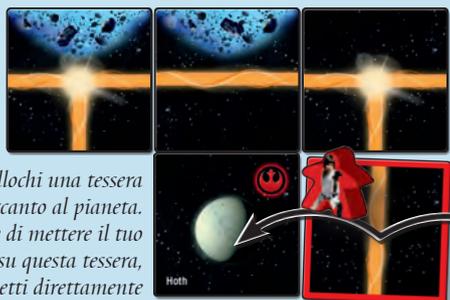
Anche sui pianeti puoi mettere un tuo meeple, che farà la funzione di conquistatore. Lo prendi dalle tue riserve e lo posizioni nel centro del pianeta.



Il pianeta si trova nel mezzo di una tessera. Puoi posizionare il pianeta qui perché ai lati delle tessere l'universo combacia con l'universo.



Esiste un'altra possibilità di utilizzo di un conquistatore su un pianeta: ovvero quando posizioni una tessera su uno degli 8 campi liberi che si trovano intorno a un pianeta. In breve: colloca una tessera accanto a un pianeta (a lato o anche vicino in diagonale) e puoi posizionare uno dei tuoi meeples o sulla carta posata (come di consueto) oppure **direttamente sul pianeta**. Diversamente dalla rotta commerciale o dal campo di asteroidi, puoi anche posizionare il meeples su un pianeta che è già occupato. Questa è un'eccezione in **Carcassonne Star Wars** che chiariremo meglio in seguito (pagina 7).



Collochi una tessera accanto al pianeta. Invece di mettere il tuo meeples su questa tessera, la metti direttamente sul pianeta.

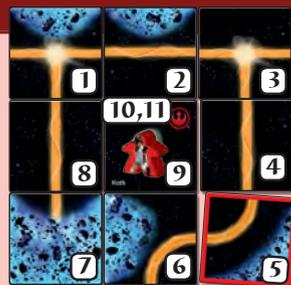
3. Si combatte

Quando su un pianeta sono presenti meeples di diversi giocatori, si combatte (vedi pagina 5).

4. Effettuare un conteggio dei punti

Calcoli il punteggio per un pianeta non appena questo è circondato completamente di tessere. Ogni tessera (inclusa quella del pianeta) vale 1 punto. Inoltre il simbolo di un gruppo sul pianeta vale altri 2 punti. Non importa di quale gruppo sia il simbolo. I simboli dei gruppi presenti sulle 8 tessere che si trovano attorno al pianeta non vengono conteggiati perché vengono considerati nelle altre zone (rotte commerciali o campi di asteroidi).

Con questa tessera hai completamente circondato il pianeta; per questo ricevi 11 punti e riprendi indietro il tuo meeples.



■ Più meeples in una zona

Non è consentito posizionare meeples su rotte commerciali o campi di asteroidi su cui sono già presenti altri meeples. Tuttavia può accadere che, a causa di un "allargamento" della zona o in seguito al posizionamento diretto su un pianeta occupato, in una zona si trovino più meeples. In **Star Wars Carcassonne** però possono trovarsi in una zona sempre e solo meeples di un colore. Non appena si uniscono zone con meeples di diversi colori, **si combatte**; il combattimento avviene lanciando i dadi.

3. Si combatte

GRUPPI: Insieme al tuo meeples hai ricevuto una carta personaggio su cui c'è il simbolo di un gruppo. Ci sono tre gruppi diversi. Questi simboli sono presenti anche sulle tessere.

QUANDO SI COMBATTE? Non appena più meeples di giocatori diversi si trovano su una zona (rotta commerciale, campo di asteroidi o pianeta), si inizia subito a combattere. Il combattimento precede sempre il conteggio dei punti e viene svolto come 3° azione. Anche quando il giocatore che ha unito una zona non è coinvolto nella battaglia.

QUANTI DADI RICEVE OGNI GIOCATORE? Per **ognuno** dei tuoi meeples piccoli che partecipano alla battaglia riceverai **1 dado**. **Se combatti con il meeples grande**, riceverai **2 dadi**. Se uno o più **simboli del tuo gruppo** appartengono alla zona oggetto del combattimento, riceverai **1 ulteriore dado**. **Indipendentemente dal numero di tuoi** meeples o simboli che partecipano alla battaglia, puoi ricevere al **massimo 3 dadi** per un combattimento.

LA BATTAGLIA: Tutti i giocatori che partecipano al combattimento lanciano i dadi. Per designare il vincitore, per ogni giocatore si tiene conto solo **del dado con il numero più alto**. Gli altri dadi non vengono considerati. Il vincitore è chi ha lanciato il dado che ha ottenuto il numero più alto.

PAREGGIO: In caso di parità, cioè se il numero più alto è stato ottenuto da più di un dado, **tutti i giocatori che hanno pareggiato ottengono 1 punto**. Gli altri giocatori con punteggi più bassi vengono eliminati. I giocatori che hanno ottenuto i punteggi più alti lanciano nuovamente i dadi finché non si arriva a un unico vincitore.

SCONFITTA: Se un giocatore perde la battaglia (anche se gli altri stanno continuando a combattere), riprende il suo (o i suoi) meeples e lo (li) rimette tra le riserve. **Egli riceve 1 punto per ogni dado che ha utilizzato**. Il vincitore lascia il meeples dove si trova (oppure fa il conteggio della zona, se questa è stata chiusa).



Alleanza dei ribelli



Impero



Cacciatori di taglie



I simboli dei gruppi sono indipendenti dai pianeti raffigurati sulle tessere e si riferiscono a questo aspetto separato del meccanismo di gioco.

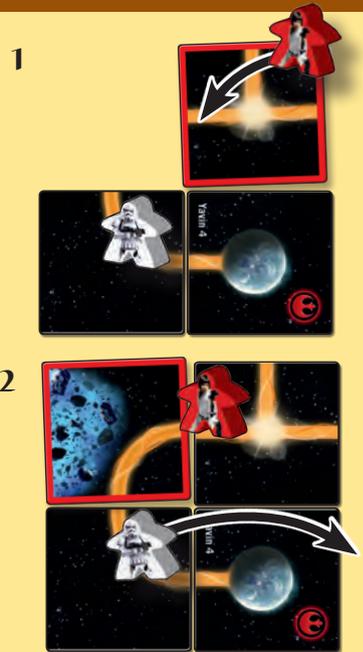
Ora osserviamo in che modo si può arrivare al combattimento sulle singole zone e come si decide la battaglia.

La lotta per una rotta commerciale

- 1) La tessera che hai estratto potrebbe allungare la rotta commerciale. Tuttavia sulla rotta è già presente un commerciante di un altro giocatore e perciò non puoi mettere il tuo meeple sulla tessera. Per questo motivo decidi di posizionare la tessera in modo che non si colleghi alla rotta commerciale.
 - 2) In uno dei turni successivi, posizioni questa tessera accanto alla rotta commerciale aperta. Sulla rotta non puoi mettere nessun altro meeple, ma sul campo di asteroidi o sul pianeta sì. Dopo la tua mossa, sulla rotta commerciale che è stata collegata inizia la battaglia.
- Tu e il giocatore **bianco** prendete un dado a testa. (Il simbolo dell'alleanza dei ribelli accanto al pianeta non ti porta nessun dado extra perché vale solo per il pianeta.) Come appartenente al gruppo dell'Alleanza dei ribelli, tu prendi i dadi rossi, mentre l'Impero usa i dadi verdi.



Il giocatore **bianco** ha perso, rimette il suo meeple tra le riserve e riceve 1 punto perché ha combattuto con 1 dado. Poiché la rotta commerciale ora è chiusa, viene effettuato anche un conteggio nel quale tu ricevi 4 punti.



La lotta per un campo di asteroidi

- 1) Nella speranza di poter portar via al giocatore **nero** e al giocatore **bianco** il campo di asteroidi, posizioni la tessera del campo di asteroidi e ci metti sopra il tuo meeple come esploratore. Questo è consentito perché il campo di asteroidi non è collegato a nessun altro campo di asteroidi su cui è già presente un esploratore. Se in un turno successivo troverai la tessera che combacia, potrai attaccare con il tuo esploratore i campi di asteroidi dei giocatori **nero** e **bianco**.
- 2) Hai fortuna e in un turno successivo trovi la tessera adatta per trasformare tutte le tessere in un grande campo di asteroidi chiuso. **E ora si combatte.**

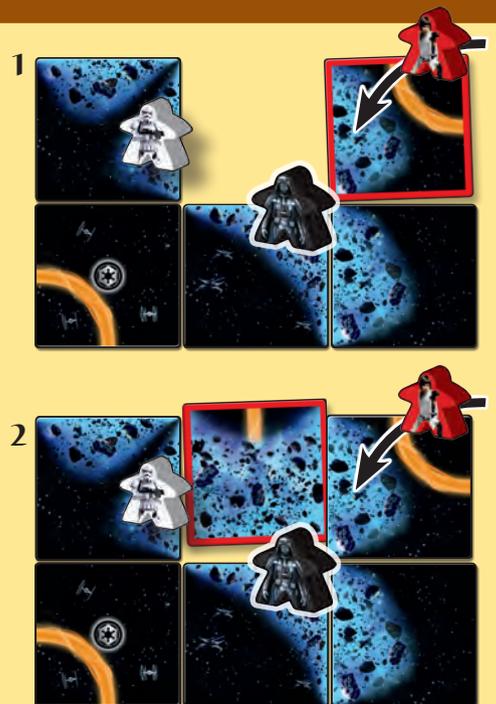
Siccome hai 1 meeple e su uno dei campi di asteroidi è presente il simbolo del tuo gruppo, puoi utilizzare 2 dadi. Il giocatore **bianco** può usare 1 dado, corrispondente a 1 meeple. Il giocatore **nero** ha un meeple grande e può quindi lanciare 2 dadi. Il simbolo di gruppo sulla rotta commerciale non appartiene al campo di asteroidi e quindi i giocatori nero e bianco non ricevono dadi supplementari.



Il giocatore **bianco**, con un 3, ottiene il punteggio più basso rispetto a te e al giocatore **nero**. Il giocatore **bianco** perde e toglie il suo meeple. Poiché il giocatore **bianco** ha usato 1 dado, ottiene 1 punto. Tra te e il giocatore **nero** c'è una situazione di parità perché entrambi avete ottenuto un 4. Ricevete entrambi 1 punto e lanciate nuovamente i dadi.



Grazie al suo 6, il giocatore **nero** ha ottenuto il punteggio più alto e vince la battaglia. Tu hai perso e togli il tuo meeple. Avendo usato 2 dadi, ricevi 2 punti. Ora il campo di asteroidi è chiuso. Il giocatore **nero** riceve 12 punti (5 tessere portano 2 punti ciascuna, il simbolo del gruppo porta altri 2 punti). Una volta terminato il conteggio, il giocatore **nero** riprende il suo meeple.



La lotta per un pianeta

La lotta per la conquista di un pianeta ha un ruolo particolare in *Star Wars Carcassonne*: si può anche attaccare un pianeta direttamente. Come già detto in precedenza, puoi collocare un conquistatore su un pianeta anche se posizioni una tessera in uno degli 8 campi liberi che si trovano intorno al pianeta. Questo è consentito perfino quando su questo pianeta si trova già un meeple di un altro giocatore. A questo punto puoi decidere se vuoi utilizzare la funzione normale della tessera (come rotta commerciale, campo di asteroidi o pianeta) o se desideri attaccare il pianeta occupato.

Anche qui, secondo la stessa regola, ricevi dei dadi: 1 dado per un meeple piccolo, 2 per un meeple grande e 1 dado per il simbolo del **proprio** gruppo sul pianeta. Se sulle 8 tessere che circondano il pianeta compaiono dei simboli di gruppo, questi non hanno importanza per la battaglia per la conquista del pianeta. Questi simboli non valgono per il pianeta. Anche in questo caso, ogni giocatore può usare al massimo 3 dadi per il combattimento.

- 1) *Deponi la tessera con la rotta commerciale in una delle 8 posizioni che circondano il pianeta. Invece di mettere il meeple sulla rotta commerciale come commerciante, decidi di attaccare il meeple grande del giocatore **bianco** che si trova sul pianeta.*

Tu ricevi 1 dado in più perché il simbolo del tuo gruppo si trova sul pianeta.

Così puoi lanciare 2 dadi.

*Anche il giocatore **bianco** riceve 2 dadi perché combatte con il meeple grande.*

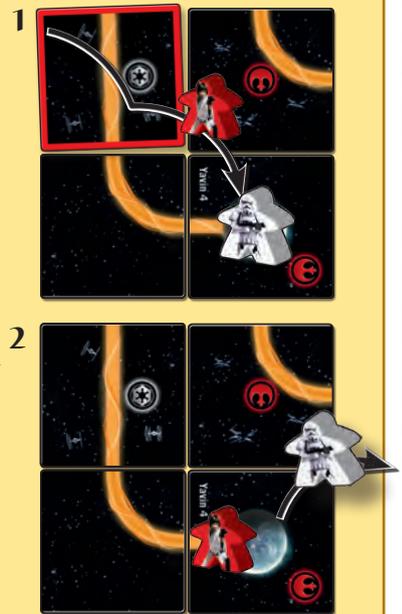
Nessuno dei simboli di gruppo sulle tessere con le rotte commerciali fa ottenere altri dadi ai giocatori. Vale solo il simbolo sul pianeta.



Al primo lancio entrambi i giocatori ottengono un 5 come numero più alto. Quindi abbiamo una situazione di parità e per questo entrambi ricevono 1 punto. I giocatori lanciano di nuovo i dadi.



- 2) *Grazie al 5 che hai ottenuto, superi il 4 del giocatore bianco. Il giocatore **bianco** riprende il suo meeple. Avendo usato 2 dadi nella battaglia, riceve 2 punti. Tu posizioni il meeple sul pianeta che hai appena conquistato e ora tocca al prossimo giocatore.*



E questo è tutto. Ora conosci le regole più importanti e puoi iniziare a giocare a *Star Wars Carcassonne*. Riassumiamo ancora una volta i concetti più importanti e ricordiamo un paio di dettagli che si dovrebbero sempre tenere a mente:

In sintesi

1. Posizionare la tessera

- Devi sempre posizionare la tessera che hai estratto in modo tale che combaci con almeno una tessera già posata.
- Nella remota eventualità che tu non riesca a collocare la tessera da nessuna parte, rimettila nella scatola ed estrai una nuova tessera.

2. Posizionare un meeple

- Puoi mettere un meeple soltanto su una tessera che hai posizionato tu.
- Inoltre devi controllare che non sia già presente un altro meeple in questa zona.
- Quando posizioni la tessera accanto a un pianeta, puoi anche attaccare il pianeta confinante e mettere il tuo meeple sul pianeta stesso (anche se è già presente un altro meeple).

3. Si combatte

- Durante un combattimento che coinvolge 3 o più meeple di colori diversi tutti i giocatori lanciano i dadi contemporaneamente. Se i dadi non sono sufficienti, segnate i risultati e lanciate i dadi in più fasi. In caso di parità di 2 o più giocatori che hanno ottenuto il punteggio più alto, gli altri giocatori con i punteggi inferiori sono eliminati dalla battaglia.
- Durante il gioco può accadere che giocatori appartenenti allo stesso gruppo si combattano tra loro.

4. Effettuare un conteggio dei punti

- Una **rotta commerciale** viene chiusa quando entrambe le estremità finiscono in un incrocio, in un campo di asteroidi, in un pianeta o in se stesse. Ogni tessera di una rotta commerciale porta 1 punto.
- Un **campo di asteroidi** viene chiuso quando non è più possibile collocarvi accanto una tessera rispettando le regole del gioco e non presenta parti mancanti. Ogni tessera di un campo di asteroidi porta 2 punti.
- Inoltre, ogni **simbolo di un gruppo** fa guadagnare 2 punti (non importa che gruppo è).
- Un **pianeta** viene chiuso quando è circondato completamente da 8 tessere. Ogni pianeta porta 11 punti (9 punti per le tessere e 2 punti per il simbolo di gruppo del pianeta).
- Alla fine di un turno di gioco si esegue sempre un conteggio dei punti. Tutti i giocatori che hanno posizionato meeple in zone chiuse possono ottenere punti.
- Dopo ogni conteggio, ciascun giocatore si riprende il meeple per il quale ha ottenuto i punti.

TERMINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE

Purtroppo anche **Star Wars Carcassonne** finisce prima o poi. Naturalmente è un peccato, ma d'altra parte vogliamo anche proclamare un vincitore. Il gioco termina quando un giocatore non può più estrarre altre tessere e posizionarle. A quel punto viene eseguito il **conteggio finale** e viene stabilito il vincitore.

Quando finisce il gioco, rimangono ancora punti da assegnare per tutte le zone su cui sono presenti dei meeple:

- Ogni **rotta commerciale** porta **1 punto** per ogni tessera con la rotta commerciale, proprio come durante il gioco.
- Ogni **campo di asteroidi** porta **1 punto** per ogni tessera. Quindi purtroppo solo la metà.
- Ogni **pianeta** vale **1 punto e in più 1 punto per ogni tessera che lo circonda**.
- In ogni zona (rotta commerciale, campo di asteroidi e pianeta), ogni **simbolo di gruppo** porta **2 punti**.

Conteggio finale per campi di asteroidi:
Il giocatore **verde** riceve 5 punti (3 tessere + 1 simbolo di gruppo) per il campo di asteroidi grande.
Il giocatore **nero** riceve 1 punto (1 tessera).



Conteggio finale per pianeta:
Il giocatore **arancione** riceve 6 punti (4 punti per le tessere circostanti e la tessera del pianeta + 2 punti per il simbolo di gruppo) per il pianeta non chiuso.

Conteggio finale per campo di asteroidi:
Il giocatore **bianco** riceve 2 punti (2 tessere) per il campo di asteroidi aperto.

Conteggio finale per rotta commerciale: Per la rotta commerciale aperta il giocatore **rosso** riceve 3 punti (3 tessere).

Una volta completato il conteggio finale sul tabellone dei punteggi, il giocatore che ha accumulato più punti sarà il vincitore della vostra prima partita a **Star Wars Carcassonne**. Congratulazioni!

LA VARIANTE A SQUADRE – Che la forza sia con voi

Se giocate a **Star Wars Carcassonne** con 4 giocatori, potete anche dividervi in squadre. In questo caso, i giocatori che siedono uno di fronte all'altro giocano insieme così i giocatori dei diversi gruppi si alternano nell'ordine di gioco. Distribuite i personaggi nel modo seguente:

- I giocatori del **team Alleanza dei ribelli** (☉) ricevono i meeple dei colori **rosso** e **verde**.
- I giocatori del **team Impero** (☾) ricevono i meeple dei colori **nero** e **bianco**.

Poiché i giocatori di un team guadagnano punti insieme, per ogni squadra viene posizionato un solo meeple sul tabellone dei punteggi. I meeple in più dell'altro colore vengono rimessi nella scatola.

I giocatori di un team non possono mai lottare tra loro. Si combatte solo quando meeple appartenenti a gruppi diversi si trovano nella stessa zona. Durante la battaglia i dadi sono lanciati da un solo giocatore per team che può lanciare 1 dado per ogni meeple del suo gruppo. Come al solito, il giocatore ottiene un dado in più per un meeple grande e per il simbolo del suo gruppo. Anche in questo caso, si può combattere al massimo con 3 dadi per team. Per il resto, lo svolgimento del gioco è identico a quanto già spiegato.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Monaco
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Pezzi sostitutivi, mini-ampliamenti e molto altro ancora sono disponibili alla pagina:
www.cundco.de

Autore: Klaus-Jürgen Wrede
Layout regole: Christof Tisch



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd