



Contenuto

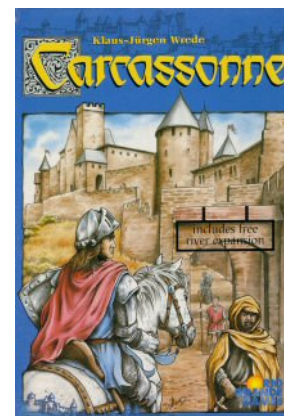
72 tessere territorio di cui una con il retro diverso da usare come punto di partenza (l'espansione prevede ulteriori 18 tessere per un totale di 90);

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

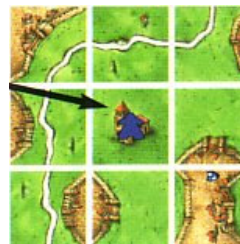
Sotto: il giocatore Blu totalizza 0 punti.

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.

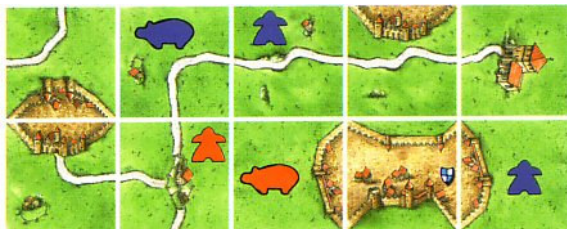
Le singole fattorie sono delimitate dalle strade, dalle città, dal fiume e dai bordi delle tessere; qualora non vi sia alcuna di queste interruzioni, tutto il campo formato dalle varie tessere verrà considerato come una singola fattoria.



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)**.



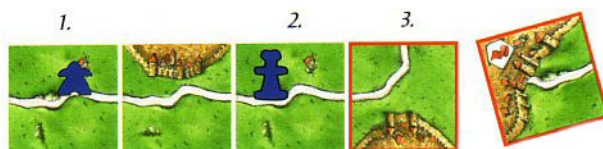
Nell'immagine d'esempio il giocatore blu prende 5 punti per città (10 in totale) mentre il rosso nulla; questo perché il blu ha due contadini nel campo, mentre il rosso solo 1.

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.



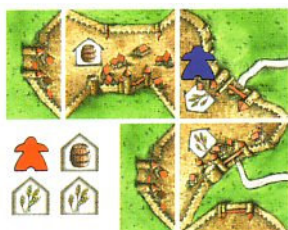
E' possibile che su una strada/città siano presenti costruttori di più giocatori.

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

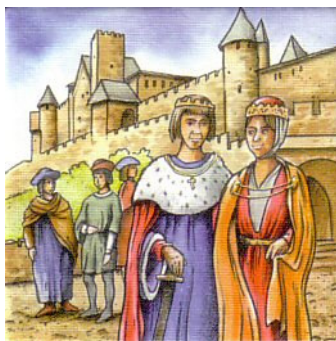
Qualora una città, una strada o una fattoria, dovessero essere contesi tra due o più giocatori, si dovrà determinare quale tra questi esercita un maggior controllo. Si conteggiano quindi i segnalini di controllo (quello grande vale doppio) ed il punteggio verrà attribuito al giocatore con il totale più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

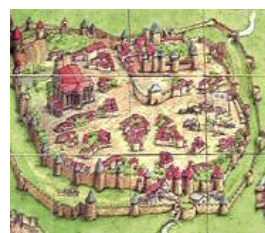
D'ora in poi ogni volta che metterete in gioco una tessera che assegna un punteggio ad un vostro avversario, **ma non a voi**, potrete posizionare uno dei vostri segnalini nella città di Carcassonne in un quartiere a vostra scelta (se utilizzate l'espansione del *Costruttore* potrete avere la possibilità 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

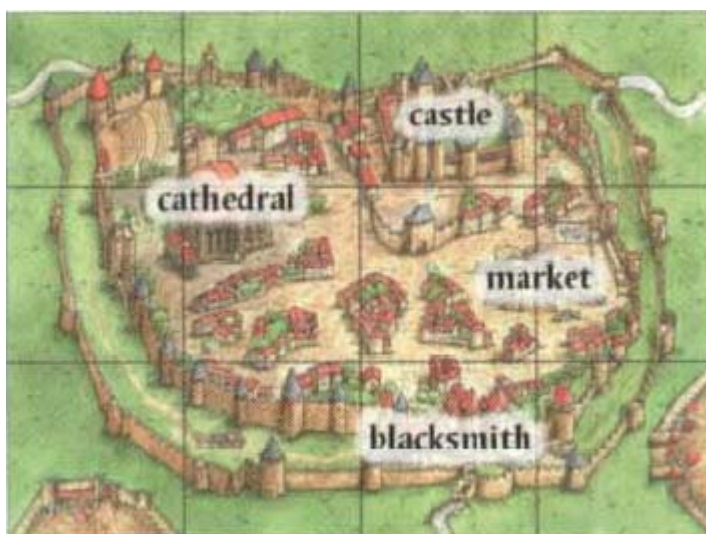
Non appena viene piazzata l'ultima tessera il gioco termina e si procede con il conteggio finale dei punti. Si consiglia di utilizzare un numero di tessere divisibile per il numero dei giocatori, cosicché tutti abbiano la possibilità di effettuare lo stesso numero di mosse.



Carcassonne - Il conte

Traduzione a cura di Piergiorgio Ghezzi (PJ@piggei.com)

Prima della partita piazzare le 12 tessere dell'espansione sul tavolo, affiancate nel modo illustrato a fianco, in modo tale da costruire la città di Carcassonne, che diventa il punto di partenza del gioco; occorre quindi rimuovere dal mazzo la normale tessera di partenza col dorso nero. Piazzare la pedina del conte di Carcassonne all'interno della città nel quartiere del castello, quindi cominciare la partita seguendo le normali regole di gioco.



Il giocatore che durante il suo turno piazza una tessera in modo tale da far assegnare almeno un punto ad un suo avversario senza guadagnarne può piazzare uno dei suoi seguaci a disposizione in uno dei quartieri di Carcassonne a scelta; il piazzamento di questo seguace è aggiuntivo rispetto a quello consueto del gioco, ma può piazzare solo un seguace all'interno della città, indipendentemente dalle possibilità di guadagno che ha offerto agli avversari.

Successivamente, prima di applicare la regola della maggioranza per assegnare il valore di una città, strada, monastero o campo (in caso di completamento degli stessi o al termine della partita), tutti i giocatori che hanno almeno un seguace nel corrispondente quartiere di Carcassonne (si veda sotto) possono decidere di spostarlo sull'elemento in questione, a meno che la pedina del conte non sia presente in quello stesso quartiere.

I seguaci possono essere spostati secondo queste regole:

dal **castello** ad una **città**

dal **maniscalco** ad una **strada**

dalla **cattedrale** ad un **monastero**

dal **mercato** ad un **campo**

I seguaci nel mercato possono essere mossi solo alla fine del gioco.

Questi spostamenti vengono effettuati cominciando dal giocatore alla sinistra di chi ha piazzato la tessera che ha causato l'assegnazione dei punti, procedendo uno per volta in senso orario; al proprio turno ciascun giocatore può muovere quanti seguaci vuole dal quartiere corrispondente di Carcassonne all'elemento in questione. Al termine degli spostamenti si procede all'assegnazione dei punti osservando le normali regole di gioco.

Il conte

Quando un giocatore piazza un seguace all'interno di Carcassonne può decidere di spostare la pedina del conte in un quartiere a sua scelta, impedendo a tutti i giocatori di muovere i propri seguaci situati in tale quartiere: questi rimangono inutilizzati fino a quando il conte non viene spostato in un altro quartiere. Il conte deve sempre essere collocato in uno dei quartieri all'interno della città, non può mai lasciare Carcassonne!



Esempio: si sta procedendo al conteggio dei punti di una città completata ed il conte è situato nel castello (castello → città). Nessun giocatore può spostare i propri seguaci dal castello alla città.

Casi speciali con le espansioni

★ Inns & Cathedrals

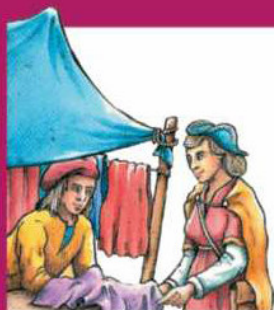
Anche il seguace grande può essere piazzato dentro la città di Carcassonne: quando successivamente viene spostato, questo viene valutato il doppio del seguace normale, secondo la regola della maggioranza utilizzata dall'espansione.

★ Traders and Builders

Se ad un giocatore è permesso effettuare una seconda mossa in seguito all'utilizzo del costruttore ed entrambe le mosse causano l'assegnamento di punti agli avversari senza guadagnarne alcuno, egli potrà spostare all'interno di Carcassonne un seguace per ogni spostamento.

★ Fiume

Dopo aver disposto le dodici tessere della città di Carcassonne sul tavolo di gioco, collocare la sorgente del fiume in maniera tale da partire da un angolo della città. I giocatori dovrebbero cercare di disporre le tessere fiume in maniera tale da allontanarsi dalla città stessa per evitare problemi di piazzamento delle tessere.



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Castles, bridges and bazaars



Venditori ambulanti arrivano nelle città e aprono dei bazar, dove si incomincia a mercanteggiare. Nel contempo, ingegneri realizzano ponti per migliorare le strade e sorgono castelli per rendere più sicure le terre.

Usate le regole del gioco base CARCASSONNE ed aggiungete le regole specifiche descritte in seguito.

Contents

- 12 ponti in legno



- 12 nuove tessere segnate con



- 12 tessere castello



Preparation

Unite le **12 nuove tessere** con le tessere del gioco base. I giocatori piazzeranno le tessere come descritto dalle regole di base.

All'inizio della partita **ogni** giocatore riceverà:

3 ponti e 3 castelli, per 2-4 giocatori.

2 ponti e 2 castelli, per 5-6 giocatori.

The Bazaar (8 tiles)



Quando un giocatore pesca una tessera con un bazar, la gioca come una qualunque altra tessera (mettendo un seguace, facendo punti, ed eventualmente non piazzandola se non è possibile). Successivamente inizia il **bazar**, che si sviluppa nell'asta di altre tessere territorio.

Il giocatore attivo pesca tante tessere quanti sono i giocatori e le posiziona sul tavolo faccia in alto. Successivamente, **il giocatore alla sua sinistra** sceglie una tessera ed inizia l'asta (come banditore) dicendo quanti punti offre per la stessa (può offrire 0 punti). Successivamente gli altri giocatori, in senso orario, **a turno ed una volta sola**, fanno una offerta superiore o passano.

Quando tutti i giocatori hanno fatto l'offerta o passato, il banditore può:

- **Comprare** la tessera al giocatore che ha offerto il maggior numero di punti
OPPURE
- **Vendere** la tessera al miglior offerente e prendere da lui i punti offerti.

Quando si effettua una transazione il compratore toglie i punti offerti dal suo punteggio di gioco corrente e li mette al venditore.

Nel caso in cui il banditore abbia l'offerta più alta, vengono tolti i punti dell'offerta dal suo punteggio e nessuno li riceve.

Ora, in senso orario, chi non ha ancora acquistato una tessera a questo bazar deve scegliere un'altra tessera da bandire (può essere il banditore precedente se non si è aggiudicato la tessera). Durante l'asta il giocatore che si è già aggiudicato una tessera non può fare offerte. L'ultimo giocatore si aggiudicherà l'ultima tessera senza pagare.

I giocatori possono offrire più punti di quelli che hanno: in questo caso piazzeranno il segnalino dei punti dietro lo 0 di tanti punti quanti è in negativo e su di un lato per far vedere che sono in negativo.

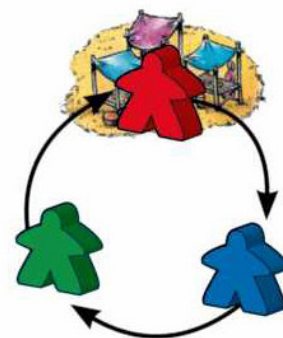
Finita l'asta i giocatori piazzano le tessere appena comprate come se le avessero pescate, in accordo con le normali regole di gioco, iniziando dal primo banditore.

Esempio con 3 giocatori:

Rosso pesca una tessera con il bazar. La piazza sul terreno e mette un seguace su di essa.

Successivamente pesca 3 carte e le posiziona faccia in alto.

- *Blu* è alla sinistra del giocatore attivo, sceglie una tessera e offre 2 punti per essa. *Verde* passa e *Rosso* offre 3 punti. *Blu* (banditore) vuole la tessera per se, paga 3 punti a *Rosso* (miglior offerente). Adesso *Blu* riduce i suoi punti vita di 3 ed aumenta i punti vita di rosso di 3.
- Successivamente *Verde* sceglie una delle tessere restanti e offre 2 punti. *Rosso* offre 3 punti (*Blu* non può fare offerte), e *Verde* lascia la carta a *Rosso* e prende 3 punti da lui.
- Ora resta una sola tessera che *Verde* può prendere a costo zero.



Nessuna reazione a catena: tutte le tessere bazar giocate come conseguenza di un bazar, non generano un altro bazar. Devono essere giocate come tessere normali. Un bazar si può ottenere solo da tessere pescate in un turno normale di gioco.

Variante senza asta: il giocatore che inizia pesca il bazar pesca tante tessere quanti sono i giocatori e le mette a faccia in su. Iniziando dal giocatore alla sua sinistra, ogni giocatore sceglie una tessera e la gioca come in un turno normale. Così tutti i giocatori piazzano una tessera a costo zero, senza asta.

Bridges



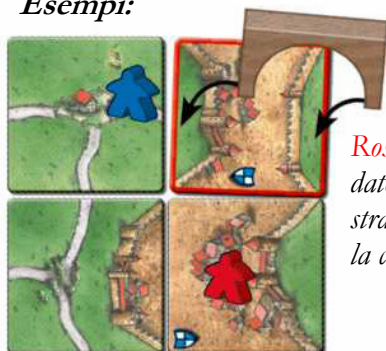
Durante il proprio turno, un giocatore può piazzare 1 **ponte** in aggiunta al normale turno di gioco (piazzamento tessera e seguace). Il ponte continua una strada, conduce ad una strada nella tessera adiacente e conta esattamente come un segmento di strada di una tessera di territorio.

Le seguenti regole governano la costruzione di ponti:

- Il ponte può essere costruito nella **tessera appena piazzata** o in una tessera ad essa adiacente (non in diagonale).
- Le due estremità del ponte devono essere poste su segmenti di prato (non città, strade, fiumi, etc..)

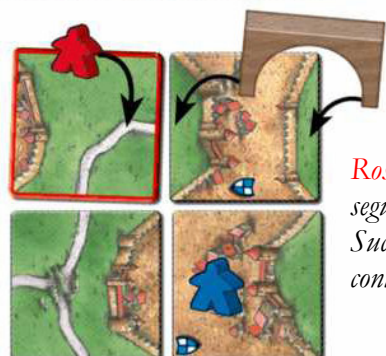
Un giocatore può affiancare una tessera che ha una strada ad una che ha un prato se gioca un ponte che continua la strada attraverso il campo. Il giocatore può mettere un seguace come in un turno normale, se mette un ponte può mettere il seguace sul ponte come fosse su di una strada, sempre che sia legale. Campi e città sotto un ponte non sono divise. Due ponti possono essere costruiti adiacenti uno all'altro.

Esempi:



Costruire un ponte sulla tessera appena piazzata:

Rosso vuole estendere la sua città e, dato che la tessera non ha una strada, piazza il ponte che attraversa la città.

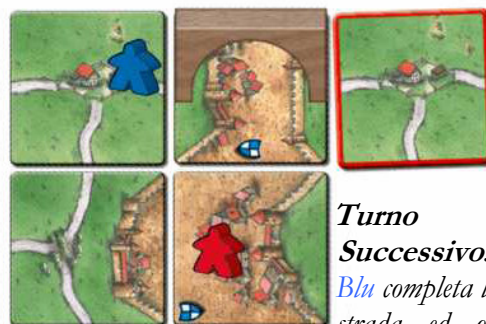


Costruire un ponte sulla tessera adiacente a quella appena piazzata:

Rosso piazza una tessera ed un seguace sulla strada della tessera. Successivamente gioca un pinte che continua la strada attraverso la città.



Non è consentito costruire un ponte in questo modo, perché una estremità del ponte viene piazzata su di una strada.



Turno Successivo:

Blu completa la sua strada ed ottiene 3 punti (il ponte conta 1 punto come un normale segmento di strada).

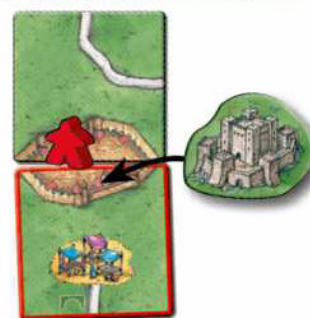


Ponti possono essere costruiti in sequenza ed anche sopra un monastero (anche se occupato).

Castles



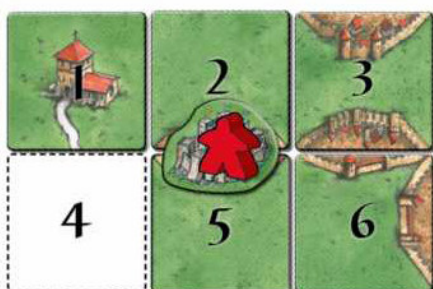
Quando un giocatore realizza una città, formata da sole due tessere, il possessore della città può decidere se prendere i 4 punti (come da normali regole) o costruire un castello. Se converte la città in castello, il giocatore piazza una tessera castello sulla città e vi mette il suo seguace che era sulla città. Una città che viene convertita in castello non è da considerarsi completata.



Con questa tessera, *Rosso* realizza una città e ci costruisce un castello.

Quando costruisce un castello, il giocatore non realizza punti.

Il giocatore realizzerà punti quando la prima opera (monastero, città o strada) nelle vicinanze del castello sarà completata. Ovvero: una parte della struttura completata deve essere nelle tessere che compongono il castello o in quelle vicine. Le tessere che compongono le vicinanze del castello sono le due del castello (2 e 5) più le 2 tessere a sinistra (1 e 4) di queste ultime e le due a destra (3 e 6). In tutto sono 6 tessere.

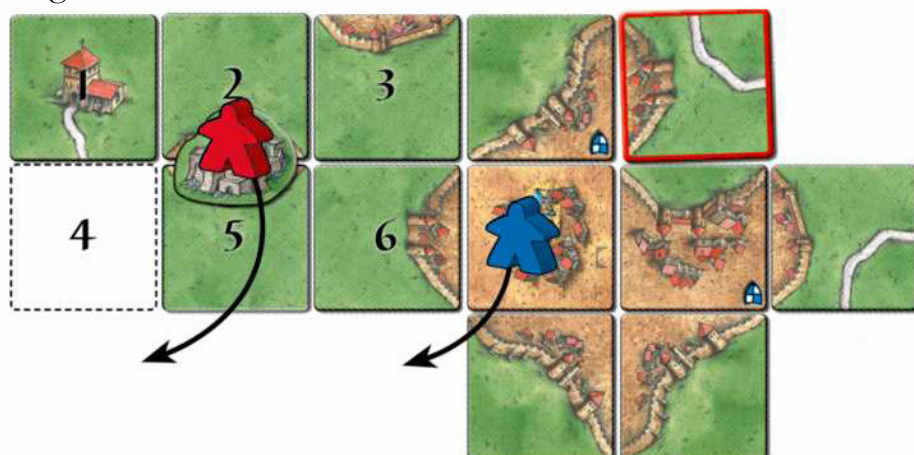


Le tessere/spazi per tessere numerate da 1 a 6 formano le vicinanze del castello rosso. Le strutture che attualmente possono fornire punti al castello alla loro chiusura sono:

- Il **monastero** nella tessera 1
- la **strada** nella tessera 1
- la **città incompleta** nella tessera 3
- la **città** nella tessera 6

(la città formata dalle tessere 3 e 6 era completa prima della realizzazione del castello e, di conseguenza, non assegna punti al possessore del castello).

Solamente quando una costruzione (monastero, città, strada o un altro castello) che è nelle vicinanze del castello viene completata il castello in questione risulta completato. Il proprietario/i della struttura ed il proprietario del castello ottengono entrambe il punteggio pieno della struttura. I seguaci posti sulla struttura ultimata e quello posto sul castello ritornano ai legittimi proprietari, mentre il castello resta sul terreno di gioco, in ogni caso.



Esempio di calcolo del punteggio:

la città **blu** viene completata e realizza 20 punti. Dato che un pezzo di città è nelle vicinanze (6) del **castello rosso** e la città risulta essere la prima struttura nelle vicinanze del castello ad essere completata, **Rosso** realizza 20 punti. Entrambe i seguaci tornano ai proprietari.

Devono essere rispettate le seguenti regole:

- Un **monastero** è nelle vicinanze di un castello solo se il monastero stesso risulta essere in una delle 6 tessere delle vicinanze. Le altre 8 tessere che chiudono un monastero non contano.
- Il seguace posto sul castello realizza punti per la **prima opera ultimata** dopo il castello. Non deve essere lasciato sul castello per ottenere punti dalle opere ultimate successivamente alla prima.
- Non ha importanza se l'opera ultimata fornisce punti o no, infatti un castello fornisce punti anche se l'opera ultimata non ha un proprietario.
- Se una tessera completa **simultaneamente** più opere nelle vicinanze di un castello, il proprietario del castello può decidere da quale opera ottenere i punti. Un castello può prendere punti da **una sola** opera.
- Dato che una città non è da considerarsi completata quando viene convertita in un castello, due castelli possono sorgere nelle vicinanze. In questo caso, un castello completato nelle vicinanze di un altro completa anche il secondo, entrambi forniscono lo stesso numero di punti.
- **Alla fine del gioco**, tutti i castelli incompleti non forniscono punti ed i seguaci su di essi vanno rimossi. Un castello non genera punti dovuti ai campi.
- Un giocatore può convertire una città in un castello anche se la città è già occupata al momento del completamento oppure se il giocatore, completando una città, mette il seguace su di una città non occupata.
- I castelli separano i campi esattamente come farebbe una città.

Quando si conteggiano i poteri un castello porta 4 punti (contro i 3 di una città) o 5 punti se si ha un maiale sul podere (Inns & Cathedrals) o una fattoria (Abbey & Mayor).



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043

riogames@aol.com

www.riograndegames.com

www.carcassonne.de

Rules layout: Christof Tisch

Rules editing: Hanna & Alex Weiß

Rules translation: Jay Tummelson

Carcassonne can be played online

at www.brettspielwelt.de

by **ANDY** SD 100656

Carcassonne Traders & Builders

Contenuto

24 tessere (9 con vino, 6 con grano, 5 con tessuti, 4 senza merci)
20 segnalini merce (9 vino, 6 grano, 5 tessuti, da mettere di fianco alla tabella del punteggio)
12 nuovi seguaci in 6 colori (1 maiale e un costruttore per ogni giocatore)
1 sacchetto (per le tessere)

Traders & Builders non è un gioco completo, ma deve essere giocato con Carcassonne. Questa espansione contiene pezzi per 6 giocatori ed è quindi completamente compatibile con Carcassonne Inns & Cathedrals, la prima espansione (ma quest'ultima non è necessaria per giocare). Le regole sono le stesse di Carcassonne, con le seguenti regole aggiuntive per l'uso dei nuovi componenti.

Quando si completa una città con delle merci

Quando una città con una o più merci al suo interno viene completata, il punteggio viene calcolato nel seguente modo. **Il giocatore che ha messo la tessera che ha completato la città** prende un segnalino merce (dalla riserva a fianco della tabella del punteggio) e lo mette davanti a se. Non importa se aveva dei cavalieri nella città o se c'erano cavalieri di altri giocatori.

I segnalini merce danno punti ai giocatori

Il giocatore che ha più segnalini **vino alla fine del gioco**, guadagna **10 punti**. Stessa cosa per il giocatore con il maggior numero di segnalini **grano** e quello con più segnalini **tessuto**. Se c'è un pareggio tra 2 o più giocatori per il "controllo" di un tipo di merce, tutti i giocatori alla pari guadagnano 10 punti.

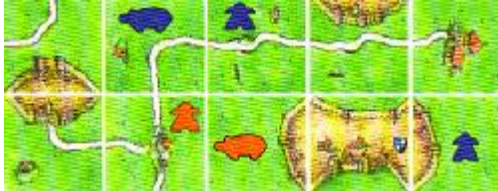
Esempio in una partita a 2 giocatori: il giocatore Blu guadagna 20 punti, il Rosso ne guadagna 30.



I maiali e i costruttori vengono trattati allo stesso modo dei normali seguaci. Devono essere messi su una tessera appena giocata. Non si può mettere un altro seguace su quella tessera.

Il maiale viene giocato su un campo e può aumentare il valore di una città per un contadino.

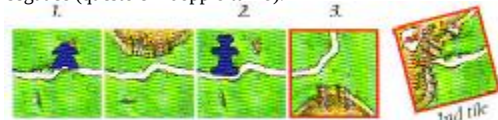
Un giocatore può mettere il proprio maiale solo se ha almeno un contadino in quel campo. Il maiale rimane dove viene messo fino al termine del gioco. Durante il conteggio dei contadini, al termine della partita, il giocatore guadagna 5 punti invece di 4 per ogni città servita dal campo in cui ha un maiale insieme ai propri contadini. Il maiale conta solo se controlla il campo. Per il controllo del campo vengono contati solo i contadini.



Il Blu controlla il campo. Visto che ha un maiale, guadagna 5 punti invece di 4 per ogni città. In questo esempio, il Blu guadagna 10 punti. Il Rosso non controlla il campo e quindi non guadagna alcun punto.

Un giocatore può mettere **il proprio costruttore** su una strada o una città dove ha almeno un seguace per permettergli di fare un altro turno. Come funziona?

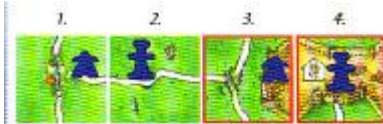
1. Il giocatore mette un "ladro" su una strada. 2. In un turno successivo, mette una tessera che continua quella strada e mette il suo costruttore su di essa. 3. In un turno ancora successivo, il giocatore mette una tessera che allunga o completa la strada dove ha messo il costruttore. Dopo aver finito il suo turno (ossia dopo aver messo il seguace e aver segnato i punti), pesca e mette in gioco una seconda tessera, giocando normalmente, mettendo (se vuole) un seguace (questo è il doppio turno).



1. Metti un ladro.
2. Metti un costruttore.
3. Allunga la strada, pesca e gioca una seconda tessera.

Altri dettagli: non sono permessi doppi turni continui. Quindi se il giocatore allunga la strada su cui ha messo il proprio costruttore con la sua seconda tessera (quindi durante il doppio turno) non guadagna un altro turno.

Fintantoché la strada non viene completata, il costruttore rimane dov'è e il giocatore può fare turni doppi ogni volta che allunga la strada. Quando la strada viene completata e si calcola il punteggio, il giocatore rimette ladro e costruttore nella sua riserva. Il giocatore può mettere un seguace su una o su entrambe le tessere che gioca durante un doppio turno. Se la strada viene completata con il piazzamento della prima tessera (e quindi il giocatore riceve indietro il seguace e il costruttore), il giocatore può mettere il costruttore sulla seconda tessera. I costruttori di più di un giocatore possono stare sulla stessa strada. La seconda tessera non deve necessariamente essere messa adiacente alla prima. Ci possono essere un qualsiasi numero di tessere tra il ladro e il costruttore. Tutti questi dettagli funzionano allo stesso modo per le città. Il giocatore deve semplicemente sostituire la parola "strada" con la parola "città" e la parola "ladro" con "cavaliero". Un costruttore può essere messo prima su una strada e dopo su una città, in qualsiasi ordine, ma mai in un campo.



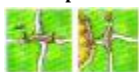
Un giocatore può, per esempio...

1. Mettere un ladro.
2. Mettere un costruttore.
3. Mettere una tessera che completa la strada e mettere un cavaliere nella città (viene quindi calcolato il punteggio della strada e il giocatore rimette il ladro e il costruttore nella sua riserva).
4. Mettere la seconda tessera e mettere il costruttore nella città in cui ha messo il cavaliere.

Il sacchetto

A causa delle possibili leggere variazioni di colore delle varie tessere di Carcassonne e delle espansioni, potete usare il sacchetto per riporre tutte le tessere e pescare dal suo interno senza poter vedere le tessere.

Altri tipi di tessera (esempio)



Una strada termina in una città (1 tessera da sinistra) e l'altra nella casetta (seconda tessera). Il ponte non è un incrocio. Una strada va da sinistra a destra e l'altra dall'alto al basso. I campi sono separati dal ponte. Quindi la tessera a sinistra ha 4 campi separati; quella a destra ne ha 3.

Questo monastero separa la strada in 3 sezioni.



Questa tessera ha 3 sezioni di città separate.



Carcassonne - La Principessa e il Drago

Materiali:

30 nuove tessere



1 Drago di legno



1 Fata di legno

"La Principessa e il Drago" è un'espansione di "Carcassonne", non può essere usata da sola. Naturalmente questa espansione è compatibile con la prima e/o con la seconda espansione (Costruttori e Commercianti), così come con le mini espansioni "Il Fiume", "King & Scout" e "Il Conte di Carcassonne".

Tutte le regole di Carcassonne restano invariate! Qui di seguito troverete le regole supplementari che dovranno essere usate con questa espansione.

Preparazione

Le 30 tessere di questa espansione vanno mescolate con le tessere del gioco base. Nel corso del gioco verranno usate con le stesse regole del gioco base. Il Drago e la Fata di legno vanno messi a lato dell'area di gioco. Essi non appartengono a nessun giocatore e quando entreranno in gioco potranno rimanere su qualsiasi tessera.

Le nuove Tessere e il loro significato

Il Vulcano (6 tessere)

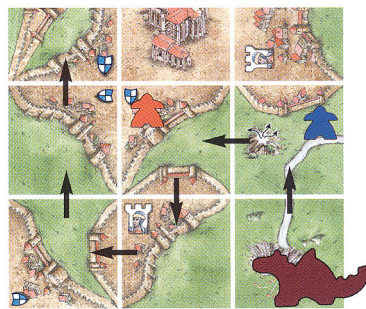


Quando si scopre una tessera con un vulcano, il giocatore, dopo aver piazzato la tessera, prende il Drago (ovunque sia) e lo piazza sulla tessera Vulcano al posto di un suo seguace.

Il Drago (12 tessere)



Quando si scopre una tessera con il Drago il giocatore la posiziona seguendo le regole standard, poi, se vuole, vi posiziona sopra un suo seguace. A questo punto il gioco si ferma e si passa a "La mossa del Drago!".



La mossa del Drago!: Partendo dal giocatore che ha estratto la tessera Drago, ogni giocatore sposterà il Drago di legno di uno spazio, orizzontalmente o verticalmente. Il Drago si sposta sempre di 6 spazi in totale nonostante il numero di giocatori (eccezione: "Vicolo Cieco"). Durante questa fase il Drago non può passare due volte sulla stessa tessera. Il Drago non può transitare su una tessera su cui è posizionata la Fata di legno (vedi oltre). Ogni volta che il Drago transita su una tessera su cui è posizionato un seguace, quest'ultimo torna al suo proprietario. Quando il Drago ha esaurito la sua mossa il gioco prosegue normalmente.

Vicolo Cieco: Quando il Drago si trova su una tessera da cui gli è impossibile spostarsi ulteriormente, il movimento del Drago termina.

Esempio con 4 giocatori: Il Drago parte dalla tessera in basso a destra. Il giocatore A lo sposta di una tessera verso l'alto, il giocatore B lo sposta a sinistra, il giocatore C lo sposta di una tessera verso il basso, il giocatore D lo sposta a sinistra (non può spostarlo a destra in quanto è una tessera già occupata precedentemente). Nella sequenza di gioco il prossimo è il giocatore A che sposta verso l'alto il Drago. Il giocatore B completa il movimento del Drago (6 spazi) spostandolo ancora verso l'alto. A questo punto i seguaci Blu e Rossi toccati dal Drago tornano ai loro proprietari.

Attenzione: Se nessuna tessera vulcano è stata ancora estratta, Il Drago non è ancora entrato in gioco. La tessera Drago viene messa scoperta a lato dell'area di gioco. Viene scoperta una nuova tessera che verrà usata secondo le regole standard. Quando una tessera Vulcano entrerà in gioco, tutte le tessere Drago messe da parte verranno rimesse in gioco rimescolandole con le altre tessere coperte.

Il Valico Magico (6 tessere)



Quando si scopre una tessera con il Valico Magico, il giocatore, dopo averla posizionata, può piazzare un suo seguace o sulla tessera appena messa o su qualsiasi altra tessera in gioco. Il giocatore deve osservare comunque le normali regole per il posizionamento di un seguace. Non si può occupare con un seguace un'area già completata e il cui punteggio è già stato assegnato e neanche in un'area già occupata da un altro seguace.

La Principessa (6 tessere)



Le tessere con il simbolo della Principessa vanno posizionate seguendo le regole standard. Se la tessera viene posiziona in una città dove sono presenti uno o più Cavalieri, uno di questi (a scelta del giocatore che ha giocato la tessera) tornerà al suo proprietario. In questo caso il giocatore non potrà più piazzare un suo seguace sulla tessera giocata, neanche sull'eventuale strada o campo. Se questa tessera è giocata in una città senza Cavalieri o in un altro posto, il giocatore potrà piazzare un suo seguace secondo le regole standard.

La Fata (nessuna tessera)



All'inizio del gioco la Fata è posta vicino all'area di gioco. Ogni volta che un giocatore, durante il suo turno, NON piazza un suo seguace, può prendere la Fata (ovunque lei sia) e posizionarla su una tessera che ospita un suo seguace. La Fata ha 3 effetti:

- Il Drago non può muoversi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace su questa tessera è protetto dal Drago.
- Se all'inizio del turno di un giocatore, la Fata occupa una tessera su cui è presente un seguace del giocatore stesso, questi riceve immediatamente un punto.
- Quando una tessera di un'area che viene completata (Città, Strada, Monastero o Fattoria) ospita la Fata, il giocatore del seguace di quella tessera riceve 3 punti a prescindere dal risultato dell'attribuzione dei punti dell'area completata. Il seguace torna al suo proprietario mentre la Fata rimane su quella tessera.

Altre tessere nuove



Tunnel

La strada passa sotto la Città senza interruzione.

Il Campo superiore non è interrotto e anche quello inferiore non è interrotto.



Monastero in Città

Il giocatore può posizionare il suo seguace sia in Città (Cavaliere) che sul Monastero (Monaco). Se il seguace è giocato sul Monastero, questo sarà completato quando sarà circondato da 8 tessere, anche se la Città non verrà completata.

Il Monaco potrà essere giocato anche se nella Città è già presente un Cavaliere e viceversa (si potrà giocare un Cavaliere in questa Città anche se esiste già un Monaco nel Monastero).

Potete anche giocare online a CARCASSONNE al sito www.brettspielwelt.de



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauerstr. 15 - 80809 München

e-mail: infos@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

Traduzione italiana V.I.O: Luciano Bertone luciano@bert1.it



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Catapult



Its fair time in Carcassonne. A traveling salesman arrives and brings his newest invention: a wondrous catapult! His demonstrations amaze the crowds and inspire the creative to find many uses for this new contraption. Of course, not every planned use is well thought out or successful...

Contents

- 12 landscape tiles (with fair symbol)
- 1 wooden catapult
- 24 catapult tokens
- 1 measuring board

“Carcassonne – Catapult” can only be played with CARCASSONNE! Of course, it can be played with any of the other expansions: “Inns & Cathedrals”, “Traders & Builders”, “Princess & Dragon”, “The Tower”, “Abbey & Mayor”, “River”, “King (& Scout)”, “The Count”, “River 2”, and “Cult, Siege, and Creativity”.

All rules from basic CARCASSONNE remain unchanged!

The following describes the new rules that are used with this expansion.

Rule questions - in particular in connection with the other expansions - are answered by writing RioGames@aol.com.

Preparation

Shuffle the 12 new landscape tiles along with the rest of the tiles. Place the catapult nearby with the measuring board next to it. Each player takes 1 catapult token of each type, such as these 4 shown below:

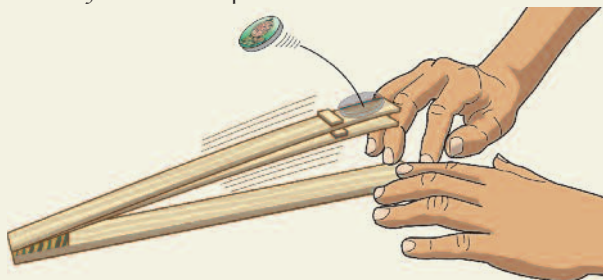


Playing the game

The players draw and place landscape tiles according to the basic rules.



Whenever a player draws a landscape tile with the **fair symbol**, the player completes his normal turn and, afterwards, the game is interrupted for a catapult round. The active player (who drew the token), chooses one of his catapult tokens. He then hurls the token using the catapult. Then, the other players, in clockwise order from the active player, hurl **the same kind of token** from their supplies. Each player has but one try with the catapult.



The effects of the different catapult tokens are described below. After the catapult round, the players take back their catapult tokens and the game continues with the next player in clockwise order.

The catapult tokens



Knock out – remove followers

The goal is to knock out followers of **other players** on the map of Carcassonne you have been building. When a follower is hit (touched) by a hurled token (the follower need not fall down!), the owner of the follower must take it **back** immediately, placing it in his play areas. If several follower are touched, all must return to their owners. If followers of the hurling player are touched, he must also take them back. If the token knocks one follower into another, the second follower must also be taken back. In this way, a chain reaction, involving several followers, can occur.



Seduction – follower exchange

The goal is to hurl this token so that it comes to rest on one or more landscape tiles on the map of Carcassonne you have been building. If it slides off the map, it has no effect! If it does not come to rest on the map, the hurling player takes the token back and takes no action. If the token comes to rest on the map, then the players determine which **opponent's** follower is closest to the token and may use the measuring board in case of doubt. The player, who hurled the token, may exchange one of his followers with this follower. He may use a follower in his play area or one already on the map. He returns the exchanged follower to its owner.



Target hurling – fair contest

The goal here is to hurl your token so that it comes to rest on the fair tile that was just placed. The player whose token lands closest to the fair tile just placed immediately scores **5 points**. In the case of doubt, players use the measuring board to determine the winner. In the case of tied hurls, each tied player scores 5 points.

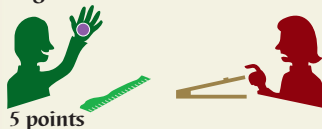


Catch – one hurls, the other catches

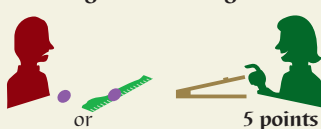
The hurler places the measuring board in the middle between himself and his left neighbor. Then he tries to hurl the token past the measuring board. If he hurls it past the measuring board, his neighbor tries to catch it.

The following can happen:

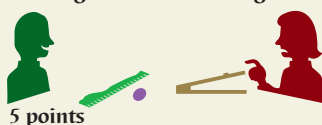
caught



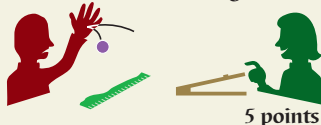
not caught - far enough



not caught - not far enough



touched - but not caught



Then, the left neighbor becomes the hurler and his left neighbor becomes the catcher. Repeat until all players have had a chance at hurler and catcher.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

www.riograndegames.com

Rules layout: Christof Tisch

If you have questions or comments, please write us at: RioGames@aol.com

For all about Carcassonne, try:

www.carcassonne.de

CARCASSONNE 5^ ESPANSIONE: Abbazia e Borgomastro

(a cura fabriziohockey; ringraziamenti a dscheni e Fleur72)

Con questa espansione i giocatori hanno nuove possibilità di consolidare la propria influenza sulla regione di Carcassonne. Ora i mercanti viaggiano portando le loro merci nelle città e nei monasteri circostanti. Le città nella campagna son cresciute tanto da eleggere propri borgomastri. Semplici contadini sono capaci di costruire ricche fattorie e la chiesa prova a consolidare la propria influenza sui dintorni costruendo abbazie.

Materiali di gioco

- 6 fattorie (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 borgomastri (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 carri (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 nuove tessere abbazia (1 per giocatore) in cartoncino ;
- 12 nuove tessere territorio in cartoncino.

Preparazione

All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 1 tessera abbazia nonché 1 borgomastro, 1 fattoria, 1 carro del suo colore da aggiungere ai propri seguaci. Oltre a quanto qui descritto non c'è alcun altro cambiamento alle regole di Carcassonne.

A) Abbazia:

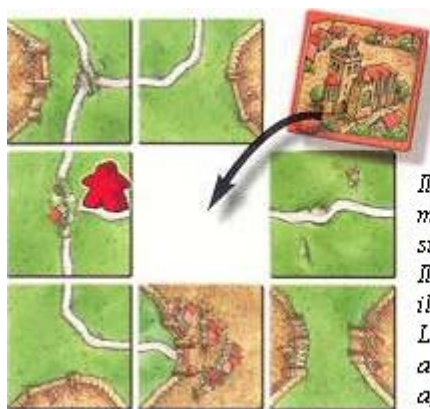
Se un giocatore vuol utilizzare la sua abbazia, non pesca tessere dal mucchio ma, invece, posiziona l'abbazia.

Potete mettere l'abbazia SOLO dove vi sia un "buco" nella mappa (uno spazio vuoto circondato da tessere già giocate sui quattro lati adiacenti); se non c'è un tale "buco" sulla mappa, il giocatore non può mettere l'abbazia. Il giocatore può anche mettere un seguace, come un monaco, sull'abbazia.

Quando un giocatore ha posizionato l'abbazia (e possibilmente un seguace) tutto ciò che è adiacente ai 4 lati di essa si considera completato da quel lato (*come se fosse il pezzo più opportuno; n.d.t.*).

Quindi se l'abbazia completa strade, città o chiese, se ne contano i punti come di consueto.

Se sull'abbazia c'è un monaco, se ne contano i punti come se si trattasse di un monastero.



*Il giocatore blu gioca l'Abbazia in modo da chiudere la strada su cui si trova il seguace rosso.
Il rosso riceve 1 punto e recupera il seguace in mano.
La città sotto l'Abbazia e la strada a destra di essa restano ancora aperte.*

B) Borgomastro:

Potete giocare il borgomastro del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Potete mettere il borgomastro SOLO su una parte di città e purchè non vi si trovino già altri seguaci. Si applicano le normali regole di piazzamento dei seguaci. Per i rapporti di forza vale quanto segue: un seguace normale ha forza 1; un 'big man' dell'espansione "Locande e cattedrali" ha forza 2.

La forza dei borgomastri è pari al numero di stemmi presenti nella città. Se la città è priva di stemmi la loro forza è 0 (*ed i relativi giocatori non ricevono punti; n.d.t.*). Il valore della città non dipende dal borgomastro. Dopo la valutazione della città il borgomastro torna al suo proprietario.



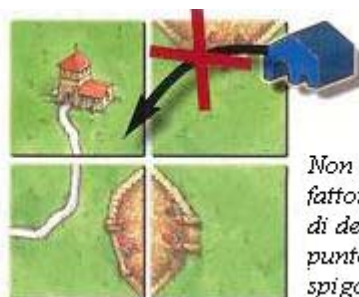
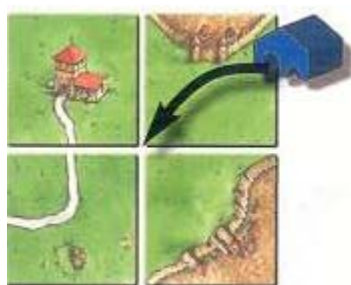
*Il borgomastro ha forza 3 (3 stemmi).
Pertanto il giocatore blu ottiene i 18
punti della città*

C) Fattoria:

Potete giocare la fattoria del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Piazzamento: potete mettere la fattoria SOLO sul punto di incontro centrale tra 4 tessere, di cui una è quella appena giocata, e SOLO se in tale punto siano raffigurati SOLO campi.

La fattoria può esser giocata anche sui campi dove vi siano contadini, ma non su quelli dove vi sia già un'altra fattoria. La fattoria resta lì fino a fine partita.



*Non è consentito giocare la
fattoria come nell'immagine
di destra. C'è una città nel
punto di contatto dei 4
spigoli delle tessere.*

Che cosa accade se si mette una fattoria su un campo in cui già si trovano uno o più contadini di un qualsiasi giocatore:

- i contadini su di esso sono subito restituiti ai proprietari e si valuta il campo come a fine partita e
- chi ha il maggior rapporto di forze in contadini nel campo in questione riceve 3 pt per ogni città chiusa su di esso, oppure 4 pt se vi aveva posto anche il maiale (*il quale pure è restituito; n.d.t.*).

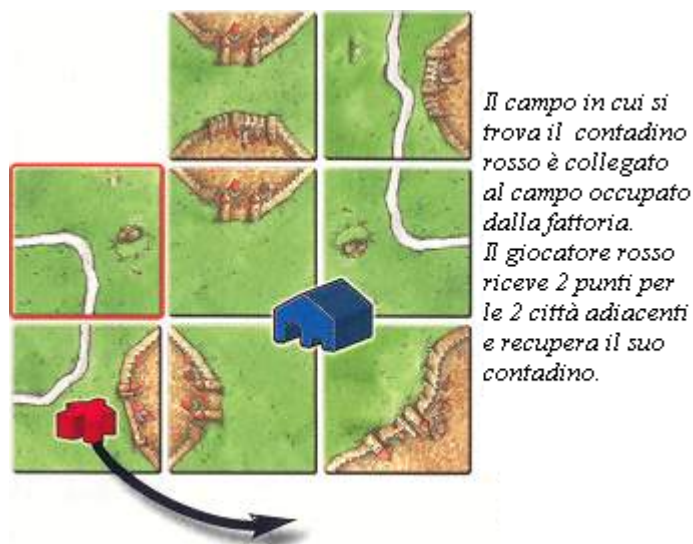
La valutazione è eseguita sempre, a prescindere che coinvolga o meno il proprietario della fattoria.



*Viene piazzata
la fattoria: il
giocatore
giallo riceve 6
punti per le 2
città chiuse e
gli è restituito
il contadino.*

Che cosa accade se il campo su cui è posta una fattoria viene unito ad uno in cui già si trovano uno o più contadini di un qualsiasi giocatore:

- su un campo ove vi sia una fattoria non possono esserci seguaci e quindi, appena ciò accade,
- i contadini su di esso sono subito restituiti ai proprietari e si valuta il campo come a fine partita, ma
- chi ha il maggior rapporto di forze in contadini nel campo in questione riceve solo 1 pt per ogni città chiusa su di esso (*includere le città poste sul campo in cui si trova la fattoria; n.d.t.*), oppure 2 pt se vi aveva posto anche il maiale (*il quale pure è restituito; n.d.t.*).



A fine partita: le fattorie rendono 4 pt per ciascuna città chiusa sul campo ove esse sono state poste (*non si può mettere il maiale su un campo con fattoria per aggiungere i relativi punti; n.d.t.*). Se ci sono più fattorie nel medesimo campo, tutti i relativi giocatori ricevono gli stessi punti a fine partita.

La fattoria non può esser distrutta dal drago (*che ritengo possa comunque muoversi sulle relative 4 tessere; n.d.t.*) nè catturata con la torre.

D) Carro:

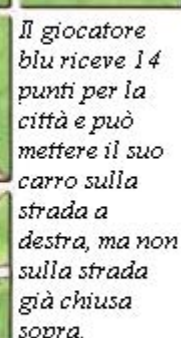
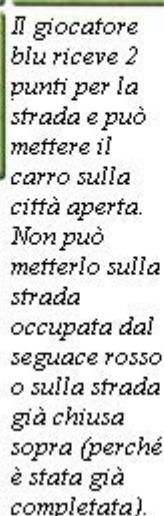
Potete giocare il carro del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Potete mettere il carro SOLO su un tratto di strada, una parte di città o una chiesa, purchè liberi da altri seguaci (*e non ancora completati; n.d.t.*); esso non può mai esser posto sul prato.

Quando viene chiusa la zona su cui è posto il carro, esso vale "1" come un seguace normale; dopo la valutazione potete riprendere in mano il carro oppure, se possibile, giocarlo su un tratto di strada, una parte di città o una chiesa direttamente connessi alla zona appena valutata, purchè liberi da altri seguaci (*e non ancora completati; n.d.t.*). Se ciò non è possibile, il carro torna al suo proprietario.

Se sulla medesima zona appena completata si trovano più carri, i rispettivi proprietari decidono che farne in senso orario (*a partire dal giocatore di turno; n.d.t.*).





Carcassonne Der Turm

Contenuto

18 tessere terreno, ciascuna con uno spazio Torre
30 pezzi Torre, in legno
1 Torre porta tessere



Carcassonne: The Tower può solo essere giocato con il gioco Carcassonne. E' anche compatibile con le precedenti espansioni: *Inns & Cathedrals*, *Traders & Builders*, *the Princess & the Dragon*.

Tutte le regole di Carcassonne rimangono inalterate.

Le variazioni introdotte da questa espansione sono descritte in seguito.

Si raccomanda di non smontare la Torre porta tessere. Quando la si usa, mescolate tutte le tessere a faccia in giù, sul tavolo di gioco, e successivamente posizionatele all'interno della Torre, senza guardarle, a faccia in giù. Potrete pescarle indifferentemente sia dal basso che dall'alto, ma noi suggeriamo di pescarle dall'alto, per ridurre il caso che le tessere cadano quando estratte dal basso.

Preparazione

Mescolate le 18 nuove tessere con tutte le altre. Caricate la Torre con tutte le tessere, senza curarvi di quali andranno a destra e di quali andranno a sinistra della stessa. Posizionate la Torre in modo che tutti i giocatori la possano facilmente raggiungere, sul tavolo di gioco.

A seconda del numero di partecipanti ciascun giocatore prenderà il numero di pezzi Torre (quelli in legno) sotto indicati e li terrà davanti a sé:

2 giocatori: 10 pezzi **3 giocatori:** 9 pezzi
4 giocatori: 7 pezzi **5 giocatori:** 6 pezzi
6 giocatori: 5 pezzi (possibile solo se si usa l'espansione *Inns & Cathedrals*)

Svolgimento del gioco

Primo, il giocatore pesca una tessera terreno e la gioca secondo le regole del gioco base. Le regole di piazzamento si applicano anche alle 18 nuove tessere. Poi il giocatore può svolgere una delle seguenti **4 possibili** azioni:

- Posiziona il suo seguace sulla tessera appena giocata, come nel gioco base.

3 nuove possibili azioni:

- Posiziona uno dei suoi pezzi Torre su una delle tessere che contengono lo spazio apposito (già piazzata o appena piazzata)
- Piazza uno dei suoi pezzi Torre su una Torre già iniziata
- Piazza uno dei suoi seguaci (quelli non ancora in gioco) su una Torre già iniziata, così completandola.

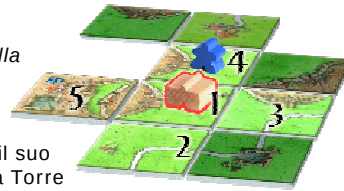
Giocare un pezzo Torre e prendere un prigioniero

Quando un giocatore gioca un pezzo Torre può immediatamente prendere **uno** dei seguaci dei suoi avversari e farlo prigioniero. Il giocatore terrà il prigioniero sul tavolo di gioco, davanti a sé.

L'altezza (il piano) alla quale si è giocato il proprio pezzo Torre sulla Torre determina la scelta del seguace avversario da imprigionare.

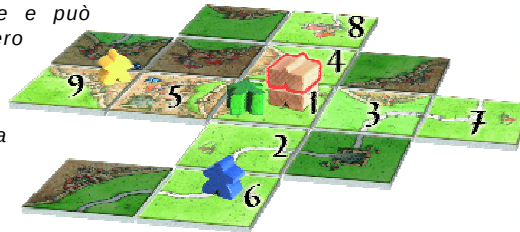
Quando un giocatore posiziona il suo pezzo come primo piano della Torre può scegliere il seguace da imprigionare solo da 5 tessere terreno: quella su cui è posata la Torre e ciascuna tessera ortogonalmente adiacente (non diagonale!) alla tessera con la Torre.

Il rosso gioca il primo piano della Torre e prende prigioniero il seguace blu della tessera 4



Quando un giocatore posiziona il suo pezzo come secondo piano della Torre può scegliere il seguace da imprigionare fino a 9 tessere terreno.

Il rosso gioca il secondo piano della Torre e può prendere prigioniero il seguace verde sulla tessera 1 oppure il seguace blu della tessera 6 oppure il seguace giallo sulla tessera 9.



A ciascuna crescita di livello della Torre il giocatore aumenta di 4 possibili tessere raggiungibili la distanza per fare prigionieri. La distanza raggiungibile può estendersi attraverso spazi vuoti sul tabellone di gioco e sopra altre Torri, di qualsiasi altezza. Non c'è limite all'altezza raggiungibile da una Torre.

Piazzare un seguace su una Torre

Quando un giocatore piazza un seguace su una Torre, la costruzione della medesima termina. La Torre non può più crescere. Questo seguace resta sulla vetta fino alla fine del gioco. Il seguace non può essere fatto prigioniero o ripreso indietro dal proprietario. I giocatori usano questa azione per proteggere i propri seguaci ed evitare che vengano imprigionati.



I Prigionieri

Ogni volta che 2 giocatori hanno seguaci reciprocamente imprigionati, i medesimi sono immediatamente oggetto di scambio. Non è necessaria né consentita nessuna negoziazione. Lo scambio di prigionieri è automatico!

Inoltre un giocatore, nel suo turno, può liberare uno dei suoi seguaci imprigionati, da un avversario a sua scelta. Per farlo deve pagare all'avversario un riscatto di 3 punti vittoria, indietro reggiando il proprio segnalino di tre caselle, ed avanzando quello dell'avversario di altrettante caselle, sul segnapunti. Se il giocatore non dispone di 3 punti vittoria non può riscattare il proprio seguace. Il seguace liberato può essere utilizzato immediatamente.

Nuove tessere terreno

Le nuove tessere terreno non aggiungono altre caratteristiche, a parte lo spazio per la Torre.



Nota bene: sulla tessera mostrata la strada e la città separano i campi uno dall'altro.

Traduzione: Fabrizio Tpx V1.0



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com

Construction of the tower:
Christof Tisch
Please visit our website at:
www.riograndegames.com
For more Carcassonne
information, visit:
www.carcassonne.de

Carcassonne Crop Circles

Game Material

- 6 new landscape maps "crop circles"

Game Preparation

Mix the 6 "crop circles" landscape maps tiles into the rest area map tiles prior to play starting.

Game Rules

If a player draws a "crop circle" tile it is placed according to the normal rules, once played the player then finishes his turn. At the end of the players turn the following sequence is played out:

Starting with the player next to him, either:

- a. Can place a follower at a location that another follower exists.
- b. Remove a follower from the map back to their stock pile.

It should be noted:

- The active player must choose "a" or "b", all other players follow this choice.
- What kind of follower is involved is determined by the type of crop circle on the card drawn.

"Pitchfork" crop circle - Farmers.

"Club" crop circle - Thieves.

"Shield" crop circle - Knights.

- If "a" is selected, they can place a follower on the same tile where a follower of this type already exists; farmer by a farmer, thief by a thief, and knight by a knight.
- If a player does not have follower of the type in question then play moves on to the next player.
- The active player takes his turn last so that normal play then continues with the next player.

Example for Scenario "a"

1. Red places the card with the "shield" crop circle and then places a follower on it as part of their normal turn. Red chooses option A. Each player is allowed a knight on a tile where one of their knights already exists.
2. Green places a knight next to their existing knight.
3. Blue has no knights in play, and therefore cannot add a follower to the board.
4. Red is now able to place another knight. There are two choices; on the tile with the knight placed this turn, or by the knight in the top left. They cannot place the knight though, on the city at the top of the tile placed this turn, as there is no knight here.
5. Play continues.

Example for Scenario "b"

1. Green places the tile with the "pitchfork" crop circle a follower in the city segment. The city is finished, Green gets 6 points and removed his knight. They then select Option "b" and each player must remove a farmer ("pitchfork" symbol refers to farmers).
2. Blue removes his farmer.
3. Red removes his farmer.
4. Green has no farmers and therefore does not need to remove anything.
5. Play continues.

Carcassonne - I Catari

Contenuto: 4 tessere in cartone rappresentanti altrettante sezioni di città attaccate dai Catari ed il regolamento.

Descrizione

Questa volta il concetto di "Mini-Espansione" è sì è davvero superato: l'espansione The Cathars consta infatti di sole quattro tessere da aggiungere a piacere al gioco Carcassonne.

L'espansione in questione viene venduta in allegato alla rivista The Carcassonne Almanac, acquistabile direttamente da Spielbox.de presso questo indirizzo: <http://www.spielbox-online.de/> e riguardante unicamente l'apprezzato gioco di Klaus-Jürgen Wrede, in tutte le sue "manifestazioni", espansioni e via dicendo.

In dettaglio, l'espansione include quattro tessere che mostrano parti di città assaltate dai Catari: una città completa che incorpora una o più di queste tessere vede il suo valore ridotto a 1 punto per ciascuna tessera, a prescindere dal altri bonus. Inoltre, una città incompleta assalita dai Catari non fornisce alcun punteggio al termine della partita.

Al contrario, i contadini traggono maggiori punti dai Catari (poiché vendono le loro merci anche agli invasori assediati, i furbastri...), per cui i punti forniti dal supporto di una fattoria ad una città assediata raddoppiano.

Infine, se viene piazzato un monastero in "contatto" con un assedio dei Catari, il proprietario della città assediata può far "fuggire" un suo cavaliere (segnalino in città), riprendendolo in mano.

Regole semplici che però funzionano incredibilmente bene e aggiungono una piccola ma gustosa variante al gioco. Chiunque apprezzi Carcassonne e ha modo di rimediare a prezzo decente questa mini-espansione non dovrebbe perderla: si integra bene con tutte le altre espansioni (ad esempio, i Catari influenzano anche le cattedrali, limitandone il potere) e riesce, nel suo piccolo, ad aggiungere un (altro) pò di pepe al gioco.

Carcassonne la scuola

Components :

- 1 teacher meeple (in a random colour and doesn't count as a particular player colour)
- 2 landtiles 'the school'

Game preparations:

The 2 tiles are placed side by side next to the regular starting tile. Placing them school tiles left or right to the starting tile is optional. The school tiles however should fit together.

Gameplay:

The rules of Carcassonne remain the same.

The player, who completes one or more roads leading to the school, scores the street and obtains the teacher meeple.

The player takes the teacher meeple from the school and puts it in front of him. As soon as the next feature is completed and scored, the player with the teacher scores the same amount of points. In case the player with the teacher is also the player who completes the feature, he will score twice the amount of points. After scoring with the teacher, the teacher meeple has to be returned to the school.

When all 6 roads are completed, the teacher won't leave the school anymore.

Carcassonne the cult- siege

Contenuto: 6 tessere "The Cult", 4 tessere "The Siege", 2 tessere bianche "Creativity" e i relativi regolamenti.

Descrizione

Una mini-espansione per Carcassonne, o meglio: un set di tre mini-espansioni:

The Cult

Queste 6 tessere rappresentano dei templi pagani e se giocate autonomamente funzionano come i monasteri del gioco-base (9 punti se completati). Ma se una di queste tessere viene collocata in una delle 9 caselle adiacenti ad un monastero di un avversario, allora si scatena una "guerra di religione": chi riesce a completare per primo il proprio luogo di culto prende i 9 punti, mentre l'avversario recupera il proprio seguace e non prende nulla. Anche se si finisce per avere un numero complessivo di luoghi di culto un po' eccessivo, il meccanismo della "guerra di religione" è divertente.

The Siege

Le 4 tessere rappresentano parti di città poste sotto assedio. Una città che comprenda una di queste tessere non vale nulla fino a quando non viene completata, e se viene chiusa ogni tessera vale la metà: un punto le tessere semplici, due quelle con lo stemma bianco e blu; una città assediata è più appetibile per i poteri, perché porta il doppio dei punti ai contadini, che servono sia la città che gli assediati. Permette di mettere in difficoltà un avversario che sta costruendo una città, oppure di avvantaggiare notevolmente i propri poteri.

carcassonne the River 1 e 2

Contenuto: 12 tessere "fiume".

Descrizione

Questa piccola espansione introduce la presenza di un fiume (con sorgente e foce) all'interno di Carcassonne. Ora è integrata all'interno di tutte le nuove edizioni del gioco.

Non vi sono cambiamenti di alcun tipo nel regolamento, ma occorre modificare leggermente l'inizio del gioco. Infatti, prima bisogna piazzare tutte le tessere fiume e solo in seguito si procede con le altre, al fine di evitare pericolose disposizioni che potrebbero bloccarvi nel proseguimento della partita.

Sicuramente è un'aggiunta interessante, che crea qualche problematica in più nel piazzamento dei contadini.

The River 2 permette di giocare con tutte le espansioni.

carcassonne Tunnel

Questa espansione per Carcassonne consiste di 4 nuove tessere e 2 tokens per ogni giocatore.

Preparazione

Le quattro tessere sono mischiate con quelle del gioco base. Ogni giocatore riceve un paio di Pedine Tunnel corrispondenti al proprio colore. In una partita con tre giocatori ogni giocatore prende due paia di pedine. In una partita con due giocatori ogni giocatore prende tre paia di pedine.

Regole Base

Tutte le regole del gioco base vengono utilizzate, con queste aggiunte:

Contraddistinguere i Tunnel con le Pedine

Durante il proprio turno, un giocatore può piazzare una delle proprie Pedine Tunnel su un qualsiasi entrata di un tunnel non occupata, inclusa quella eventualmente presente sulla tessera appena piazzata. Questo piazzamento è in aggiunta a quello di un Seguace e può essere effettuato in qualsiasi momento durante il turno. L'entrata di un tunnel senza una Pedina Tunnel non è il termine di una strada.

Quando la seconda Pedina Tunnel di un particolare colore viene piazzata, il tunnel è stato definito: una pedina contraddistingue l'entrata, l'altra l'uscita. Due o più segmenti di strada collegati da Pedine Tunnel vengono considerati come una singola strada a tutti gli effetti. Tunnel completati possono essere utilizzati da qualunque Ladro, indipendentemente dal colore.

Le Pedine Tunnel non possono mai essere spostate o rimosse, una volta che sono state piazzate.

Punteggio

Solo i segmenti visibili di strada vengono conteggiati.

Altre Tessere Tunnel

Le tessere di altre espansioni nelle quali sono riprodotti dei tunnel possono essere utilizzate con questa espansione. Tali strade non si considerano proseguire sulla stessa tessera; invece le entrate dei tunnel vengono trattate esattamente come le entrate dei tunnel sulle tessere di questa espansione.



Klaus-Jürgen Wrede



2010



La Porxada

La Porxada is a Granollers historical edification. It was built in mid Century XVI by order of the town council. It's located in the historic quarter of the city, in front of the city hall. In his time it was a cattle market and a place to trade land products. In the civil war it was destroyed by the Italian air force and it was rebuilt again afterwards.

Quando entra in gioco il giocatore che la piazza puo' scegliere uno fra due usi:

Scambiare un suo seguace in gioco con quello di un altro giocatore.

L'avversario puo' opporsi allo scambio ma deve eliminare dal gioco un seguace. Se il giocatore che posiziona **La Porxada** non ha seguaci in gioco, lo scambio non puo' avvenire;



A fine gioco, i giocatori che hanno un seguace nella città in cui c'è **La Porxada**, contano come completate tutte le città incomplete in cui hanno un cavaliere.

Vale solo se la città con **La Porxada** è stata completata.

A miniminiexpansion by Oriol Comas i Coma for Klaus-Jürgen Wrede's Carcassonne. Illustration by Bascu

Carcassonne Expansion



The Plague

This variant gets right into the guts of the game. The plague that rages across the land increases the importance of the connections between the tiles. After an apparently harmless starting phase, you could quickly get the idea that you will barely be able to scrape up any points against the plague. But that's not quite true. If you can cunningly steer the outbreak towards your opponents, you'll be able to rake in points on the other side of the infections that you have averted.

Concept

Plague is spreading across Carcassonne, starting from the six Outbreak tiles. Once an Outbreak enters the game, each player must spread it on their turn. Followers on infected tiles are removed without being scored. Players can also try to escape the Plague – along the same road or field or even within a city. As the game progresses, players can ward off the Outbreaks, so that the Plague is unable to spread in certain areas.

Components



6 Landscape tiles with a Plague symbol, where the Plague can break out. ("Plague tiles")



6 square Outbreaks

Front (number with rat) "Active Outbreak", numbered from 1 to 6. Reverse (field): "Plague averted"



18 round Flea chips (Fleas), which show where the Plague is raging; Vivid red side = active; Pale red side = latent/inactive

Definitions

A Plague tile with an active Outbreak and all adjacent vivid red Fleas constitute an **active Plague region**. An active Outbreak without adjacent Fleas also counts as an active Plague region.

Adjacent pale red Fleas constitute a **latent Plague region**.

A Plague tile with a passive Outbreak (field) on it is safe from the Plague. It can never form part of a Plague area.

Preparation

Place the starting tile face up. #From the 71 landscape tiles of the base game count off 17 and shuffle them. These tiles must be drawn first. Add the 6 new Plague tiles to the rest of the tiles and shuffle them, too. #Place the chips beside the playing area.

Play

The first Outbreak appears

Once a player has drawn the first Plague tile and has placed it according to the usual rules, an active Plague region is created and the Plague begins to spread from it. Outbreak 1 is placed on the Plague symbol on the tile, with the front side up. Players who place Outbreaks cannot place a Follower on that turn.

Note: Outbreaks never split fields.

Spread the Plague

Once the first Outbreak has appeared, the Plague spreads in **each** subsequent turn (if possible). Starting with the player to the left of the person who placed the first Plague tile, the active player must draw one Flea from the supply and place it, active side up, on a landscape tile that is **orthogonally** (not diagonally) adjacent to the Outbreak and that does not already contain a Flea. As the game progresses, players can also place Fleas on tiles that are adjacent to other active Fleas. **If a Flea is placed on a tile containing one or more Followers, they are returned to their owner without scoring.**

The active player decides at which point of his or her turn to spread the Plague.

Escape

After Plague has broken out, each player may (at a time of his or her choosing during their turn) also help **one** (never more) of their Followers to flee. The Follower is moved any number of tiles but must remain within the same city, field or road.

Note: So an escaping Thief may not cross a crossing or branch intersection. An escaping Farmer may flee crossing under a bridge but may not cross any roads and of course may not move to a different field. Monks in Cloisters can never escape.

Players may not flee onto or across a tile containing a Flea (whether active or inactive) or an active Outbreak (number with rat). Players may move onto tiles which already contain a Follower. Obviously, players may never cross an area which does not yet contain a tile.

Plague breaks out again

When another Plague tile has been ## drawn and placed, the Outbreak with the lowest available number is placed on it. The Plague will now spread from here as well. A player who places a Plague tile does not also place a Flea in the same tile (after all, they had the privilege of choosing where the Outbreak would occur). From this point on, each active player may choose which of the active Plague regions to expand.

Watch out: Flea chips can never be placed on Outbreaks!

Wiping out an Outbreak

Once no Fleas are left in the supply **at the start of a player's turn**, the Outbreak with the lowest visible number is eliminated – that is, it is turned over to show the Field. (Exception: Once the first Plague tile has appeared, there must always be at least one active region, so at least one Outbreak must always be active).

From now on, this area is an "inactive" Plague region. All adjacent Fleas are turned to their latent side. From now on, players draw Fleas from an inactive Plague region instead of from the supply.

Wiping out further Outbreaks

Once no inactive Fleas are left to be moved at the start of a player's turn, another Outbreak is wiped out (always the one with the lowest visible number).

A player may also choose to move a Flea that will divide the remaining Fleas into separate swarms. An active Flea with no connection to an active Outbreak is immediately turned to its passive side: Fleas with no connection to an active Outbreak are always inactive.

Contiguous Plague regions

It is entirely possible that two or more Plague regions might merge. When several Outbreaks are connected to the same region, all except the one with the highest number are turned over. Any inactive Fleas that are connected to an area with

an active Outbreak are turned back to their active side. So fleas that have become inactive can also be turned back to active. Separation can also lead to inactive areas within a region, so that the Fleas must be turned to their latent side.

Outbreaks that have been wiped out can never become active again. Tiles with Outbreaks turned to the field side remain protected from the Plague until the end of the game. Fleas can never be placed on Outbreaks. Once the Plague has been eliminated from a tile with a former Outbreak, players are always protected from infection on that space.

Special case

If all 18 Fleas are part of one Plague region, a player draws one of these and

places it on another tile which must, of course, border an active Plague region. Even in this situation, movement is mandatory: The player must move a Flea to another tile.

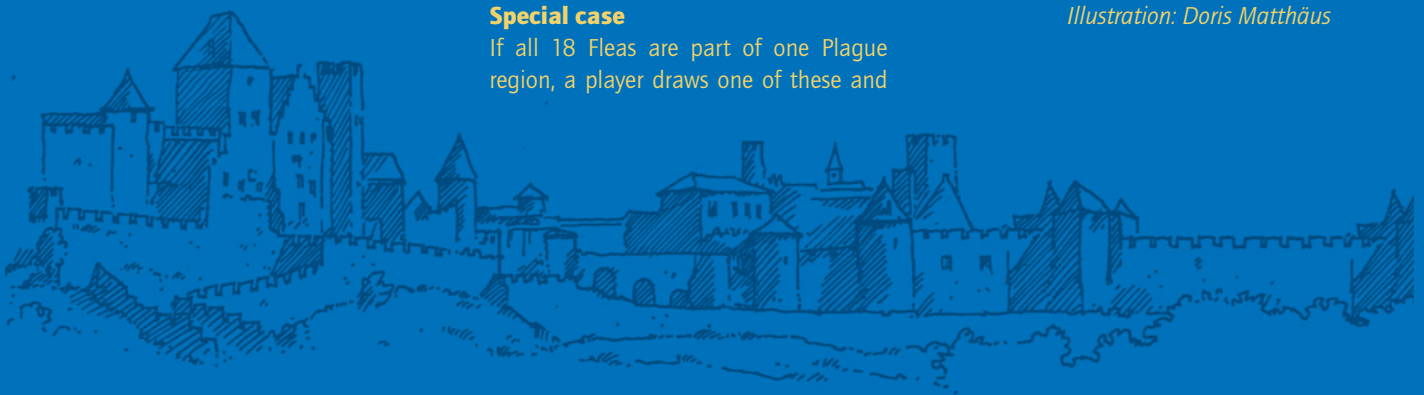
If, later, another Outbreak appears in an unconnected area, the old Plague region becomes inactive. The Outbreak is turned to show the field and all the active 18 Fleas from the old Plague region are turned to their latent side.

Scoring

Infected areas do not affect the scoring, as long as Followers are not affected.

Christwart Conrad/mjr

Illustration: Doris Matthäus



Need a Present?

Send an annual subscription of the magazine spielbox (7 issues) to the address specified below, at the current price of € 45.50 (Europe) or € 56.00 (overseas).
Paypal to barbara@nostheide.de



Just give away

a one-year subscription
to spielbox!

Simply fill out this coupon
and send it to:

w. nostheide verlag
Barbara Nostheide
Bahnhofstrasse 22
96117 Memmelsdorf
Germany
Fax +49-951-406 66 49

Or order at our web shop:
www.spielbox-shop.de

Address of orderer:

First/last name
Street/no
ZIP code/city/state
Country
e-mail

Please send me a voucher:

☐ per e-Mail

Method of payment:

☐ I will pay by Paypal to your account
barbara@nostheide.de

☐ I would like to pay per bank transfer.
Please send me an invoice per e-mail

Address of gift recipient:

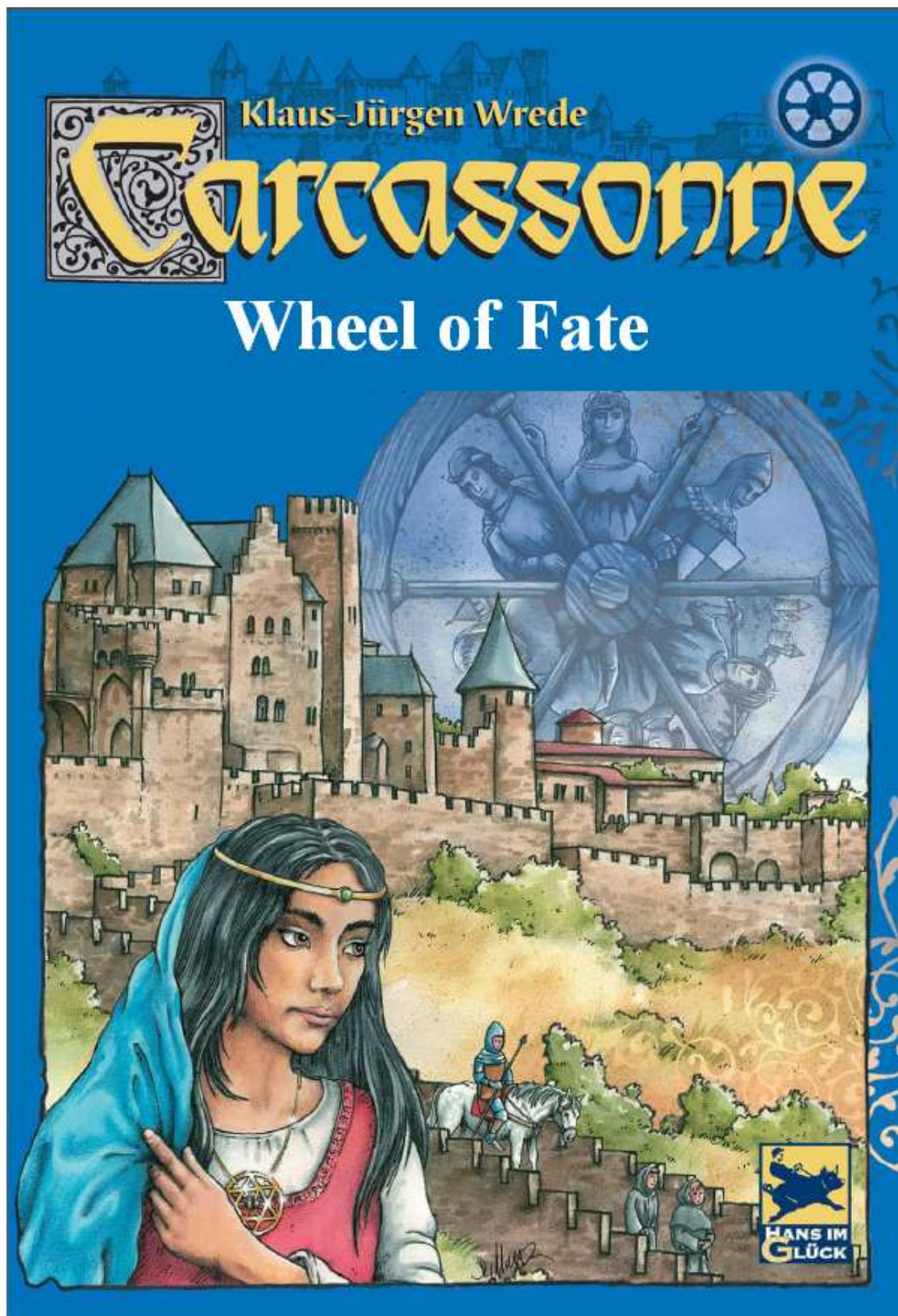
First/last name
Street/no
ZIP code/city/state
Country
e-mail (optional)

☐ Delivery starts with issue

☐ with the current issue

Date

Signature





Wheel of Fate

A clever tile laying game for 2 to 5 players aged 8 years and up by Klaus-Jürgen Wrede.

The rules for this version of Carcassonne are to a large extent identical to those of the original game.

In order to aid experienced Carcassonne players, deviations and new rules have a **red background**.

Contents

- 72 land tiles which show road, cities and field segments and cloisters.

- 40 followers in 5 colours.



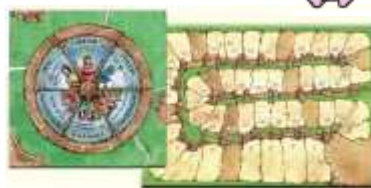
Each follower can be used as a knight, thief, farmer or monk.

One of each player's followers is the players scoring marker.

- 1 wooden pig from wood which moves around the wheel of fate.

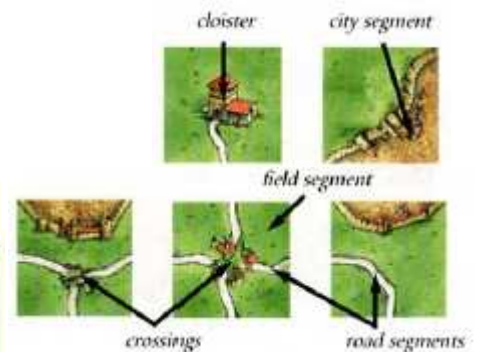


- 1 Wheel of Fate tile: Serves as starting point and brings new actions into play.



- 1 Scoring track. Used to track player's scores.

- 1 Rules booklet



Overview

The players place land tiles turn by turn. As they do so, the roads, cities, fields and cloisters emerge and grow. On these, the players can deploy their followers to earn points. Players score points during the game and at the end. The player with the most points after the final scoring is the winner.

Preparation

Place the Wheel of Fate tile in the centre of the table. The pig is placed on the outside edge of the segment labelled "FORTUNA". This tile serves as the starting point of the map. All features on this tile can be linked to other map tiles and are valued as normal.

Shuffle the remaining land tiles face down and stack them in several face-down stacks so that all the players have easy access to them. Place the scoring track near one edge of the table to leave room for the players to place land tiles in the middle of the table.

Each player takes the 8 followers in his colour and places one as his scoring marker in the large space at the lower left of the scoring track. Each player places his remaining 7 followers before him on the table as his supply. The youngest player decides who will be the starting player.

Playing the Game

Players take turns in clockwise order beginning with the starting player. On a player's turn, he executes the following actions in the order shown:

1a) The player must draw a new land tile. **If a tile showing a Wheel of Fate is drawn, the appropriate action is immediately taken (see page 5).**

1b) The player must place the land tile drawn onto the map.

2) The player may deploy one of his followers from his supply to the land tile he just placed

3) If, by placing the land tile, cloisters, roads or cities are completed, they are now scored.

Placing Land Tiles

First a player must draw a land tile from one of the face-down stacks. He looks at it, shows it to his fellow players (so they can advise him on the "best" placement of the tile), and places it on the table using the following rules:

- The new tile (with the red borders in the examples) must be placed with at least one edge abutting one previously placed tile. The new tile may not simply be placed corner to corner with a previous tile.

- The new tile must be placed so that all the field, city and road segments on the new tile continue to field, city and road segments on all abutting tiles (cloisters are always complete within single tiles).



road and field segments are continued



city segment is continued



on one edge the city segment is continued and on the other edge the field segment is continued



This is an invalid placement

In the rare circumstance where a drawn tile has no legal placement (and all players agree), the player discards the tile from the game (into the box) and draws another tile to place.

Deploying Followers

After the player places a land tile he may deploy one of his followers, using the following rules:

- The player may only play 1 follower on a turn.
- The player must take it from his supply
- The player may only deploy it to the tile he just placed.
- The player must choose where to deploy the follower on the tile:



in a city segment

or



on a road segment

or



in a field segment

or



in a cloister

- The player may not deploy a follower on a field, city or road segment if that segment connects to a segment on another tile (no matter how far away) that already has a follower (from any player) on it. See the following examples.



Blue can only deploy a farmer as there is already a knight in a connected city segment.



Red can deploy his follower as a knight or a thief, but only as a farmer in the small field where the red arrow points. In the larger field area, there is already a farmer on a connected field segment.

If the player did not deploy a follower on a land tile during his turn, he can place a follower on any free crown section on the Wheel of Fate. Each crown section can hold one follower.



When a player has deployed all his followers he continues to play land tiles each turn. Although a follower may not be recalled, followers are returned to players when cloisters, roads and cities are scored.

Scoring completed cloisters, roads and cities

If a cloister, road or city is completed by the placement of the land tile, it is now scored.

Completed Road

A road is complete when the road segments on both ends connect to a crossing, a city segment, or a cloister, or when the road forms a complete loop. There may be many road segments between the ends. The player who has a thief on a completed road scores one point for each tile in the completed road (count the number of tiles; separate segments on a tile count just once).



Red earns 4 points.



Red earns 3 points.

The player moves his scoring marker on the scoring track a number of spaces equal to the points earned. If you pass 50 on the scoring track, lay your marker down to indicate a score greater than 50 and continue along the track.

Completed City

A city is complete when the city is completely surrounded by a city wall and there are no gaps in the wall. There may be many city segments in a city.

The player who has a knight in a completed city scores two points for each tile in the city (count the number of tiles; separate segments on a tile count once). Each pennant on segments in the city earns the player 2 points.

Red
scores 8
points (3
City tiles
and 1
pennant)



Red scores 8 points (4 city tiles, no pennants)

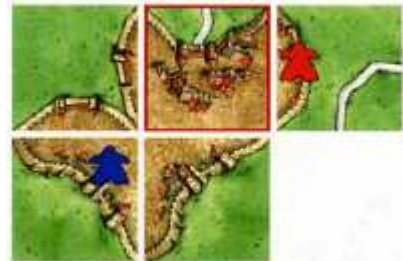
If two segments of the city are on the same tile, they only count once)

What happens when a completed city or road has more than one follower?

It is possible through clever placement of land tiles for there to be more than one thief on a road or more than one knight in a city. When this occurs in a completed road or city, the player with the most thieves (on a road) or the most knights (in a city) earns **all** the points.

When two or more players tie with the most thieves or knights, they each earn the total points for the road or city.

The new land tile connects separate city segments to complete a city.



Red and blue each score the full 10 points for the city as they tie with 1 knight each in the completed city.



Red scores 9 points

Completed Cloister

A cloister is complete when the tile it is on is completely surrounded by land tiles. The player with a monk in the cloister earns 9 points (1 for the cloister tile and 1 each for the other tiles).

Returning followers to player's supplies

After a road, a city or a cloister is scored (and only then), the followers involved are returned to the appropriate players' supplies. The returned followers may be used by the players as any of the possible followers (thief, farmer, knight or monk) in later turns.

It is possible for a player to deploy a follower, score a road, city or cloister, and have the follower returned on the same turn (always in this order).



Red scores 4 points

1. Complete a road or city by placing the new tile.
2. Deploy a knight or thief
3. Score the completed city or road
4. Return the knight or thief.



Red scores 3 points

The Farms

Connected field segments are called farms. Farms are not scored. They exist only as places to deploy farmers. Farmers are only scored in the final scoring.

Farmers remain in the field segments where they are deployed for the entire game and are never returned to the players' supplies!

Farms are bordered by roads, cities, and the edge of the area where the land tiles have been played.



All 3 farmers have their own farms. The city and road segments separate the farms from each other.



After the placement of the new land tile, the farms of the 3 farmers are connected.

Note: the player who played the new land tile may not deploy a farmer because the connected field segments already have farmers.

Wheel of Fate Tiles

If a player plays a land tile which contains a coloured fate wheel symbol , refer to the following rules:

1. The pig moves around the wheel of fate.
2. The action of the Wheel of Fate is derived.
3. Followers on the crowns are scored and taken back.
4. The tile is placed, then followers are placed on the map or Wheel of Fate (and the turn continues as normal).

1. Moving the Pig



The player moves the pig around the fate wheel, moving it the number of segments indicated by the icon on the land tile. The pig always moves in a clockwise direction.



2. The action of the Wheel of Fate is derived.



The wheel of fate has 6 segments. Each segment has a different action. Only the segment, on which the pig lands, is activated. The segment marked as "FORTUNA" only applies to the player whose turn it is while all the other segments apply to all players. The actions are:



Fortuna (Fortune)

The player, whose turn it is immediately gains 3 points

Steuern (Taxes)

Each player receives points for each of their knights: for each knight, each player receives as many points, as pennants in the city plus the number their own knights in this city.

Example:

Blue receives for each knight
2 (knights) + 2 (coats of arms) = 4 points, altogether
thus $2 \times 4 = 8$ points.

Red gets 1 (knight) + 2
(coats of arms) = 3 points.



Hungersnot (Famine)

Each player receives 1 point per complete city, in their farms for each of their farmers (in the same way as during the farmer valuation at the conclusion of the game - see page 6 & 7).



Unwetter (Tempest)

Each player receives 1 point for each follow still in their supply.

Inquisition

Each player receives 2 points for each of their Monks.

Pest (Plague)

Each player must return 1 follower from the landscape back into their supply. They may not take follower from a crown field. The player whose turn it is removed their follower first, followed by the other players in a clockwise direction.

3. Followers on the Crowns.



Now the crowns in the active segment are scored. Followers on crowns in segments, which the pig moved over are not scored and remain where they are.



- A Follower who is alone in a segment with a crown gets 3 points.



- A Follower who is alone in a segment with two sets of crowns gets it 6 points.



- If there are two Followers in a segment with two sets of crowns each Follower receives 3 points (even if both Followers belong to the same player).

After the points have been scored, these followers are then returned to the players supply.

4. The Turn Continues

Now the player, whose turn it is, places the tile on the map and can deploy a Follow is they so wish. If they do not deploy a Follower, then they may place a Follower on to the Wheel of Fate.

Game End

At the end of the player's turn in which the last land tile is placed, the game ends. Then follows the final scoring.

Final Scoring

First, all incomplete cities, roads and cloisters are scored. For each incomplete road and city, the player who has a thief on the road or knight in the city earns 1 point for each road or city segment. Pennants are worth 1 point each. For incomplete roads and cities with more than one follower, use the rules for completed roads and cities to determine who scores. For an incomplete cloister, the player with the monk on the cloister earns 1 point for the cloister and 1 point for each land tile surrounding it.

Scoring Farmers.

Now we account for the farmers in the fields. On each meadow or farm the owner is determined. If only 1 player has farmers on the meadow, then he is the owner. If several players have farmers on the meadow, then it is the player with the most farmers who is the owner. If two or more players have tie with the most farmers, then they both own the meadow. 3 points are scored by the owner of the meadow for each completed city, which borders the meadow or lies within the meadow. If a city borders on several meadows, all the owners of these meadows receive 3 points.



Red earns 3 points for the unfinished road. Yellow earns 5 points for the unfinished cloister

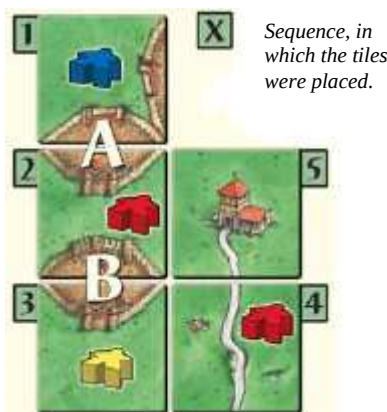
Blue earns 3 points for the unfinished city on the lower right. Green earns 8 points for the unfinished city on the left. Black earns nothing for the large city as green has more knights in it.



Blue gets 6 points. Red gets 3 points.
The unfinished city gives no points.



Blue scores 9 points



Red owns the large meadow as it has the majority of farmers. It receives 6 points (3 each for cities A and B).

Blue owns the small meadow. It also receives 3 points for city A.



In the large meadow red and yellow both have 2 farmers, so both own this meadow. Both receive 6 points (for 3 points each for cities A and B). Blue gets 3 points for city A.

More information on how to score large meadows can be found on page 7

In this way all cities are scored one by one. When all cities have been scored, the final scoring is complete. The player with the most points is the winner!

Play Carcassonne on-line at www.brettspielwelt.de. You can also find variants, expansions and the authors homepage at: www.carcassonne.de



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 089/302336

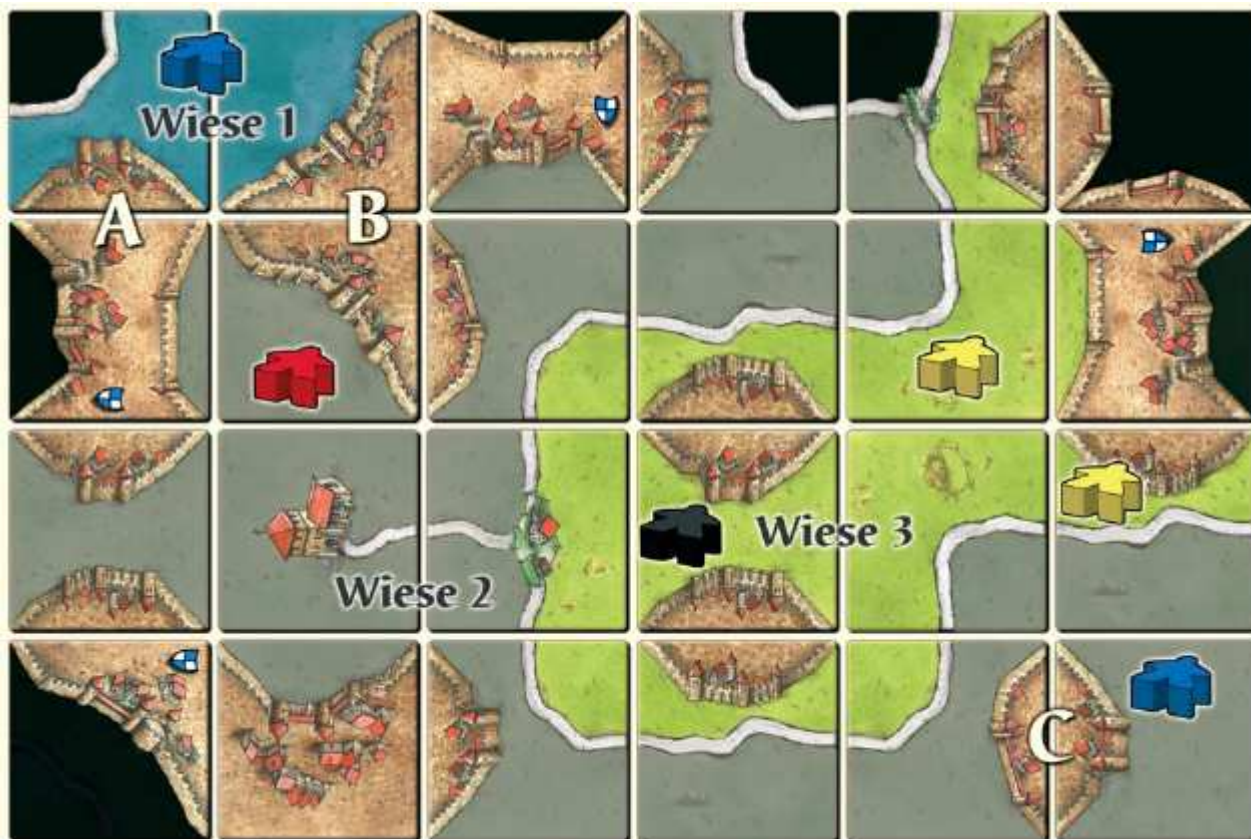


Wir danken insbesondere Karen & Andreas „Leo“ Seyfarth, die wesentlichen Anteil an der Erstellung der Regel hatten und auch sonst mit vielen Ideen und Anregungen zum Gelingen des Spiels beitrugen.
Regellayout: Christof Tisch

Unser weiteres Spieleprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

Examples of Scoring Farms

The space within the rules to describe the final scoring is limited, so here we have a further example on how the farmers on their meadows are scored. Please refer to the rules on page 5 before reading this section.



Farm 1: Blue owns this meadow and it borders 2 finished cities (A and B). For each finished city blue receives 3 points (independent of their size). Blue therefore gets 6 points.

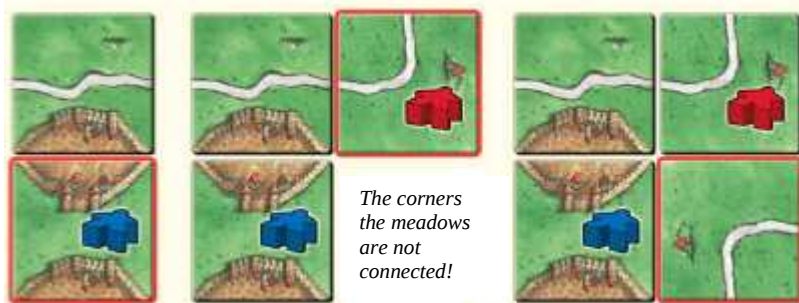
Farm 2: Red and blue own this meadow between them and 3 finished cities (A, B and C) border on this meadow or lie within it. Red and blue both receive 9 points each.

Note: Cities A and B both provide 3 points each to blue from meadow 1 and both red and blue from meadow 2, since they border on both meadows. The city at the bottom left is incomplete and as such confers no points.

Farm 3: Yellow owns this meadow, since it has more farmer in there than black. Four finished cities border on meadow 3 or lie within it. This gives yellow 12 points.

Note the demarcation of the meadows: Meadows are separated by roads, cities (if they are not completely surrounded by the farm) and the edges of the map.

How can several farmers stand in a meadow?



Example 1

Example 2

Example 3

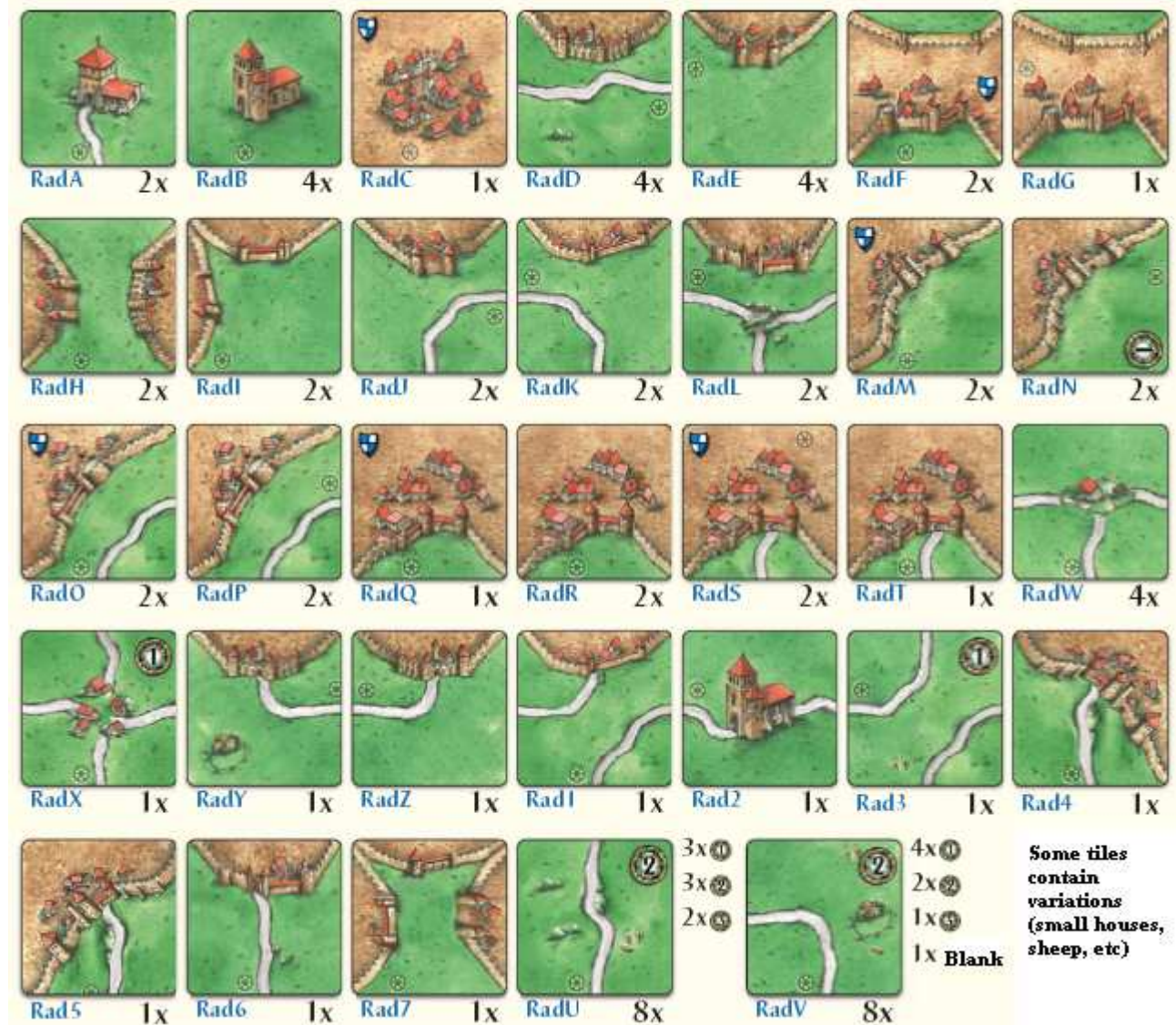
 = Order in which the tiles are played.

Example 1: Blue sets a farmer on the meadow.

Example 2: Red places the tile at the top right and deploys a farmer on the meadow. It may do this, since the two sections of meadow are not yet connected.

Example 3: Now the two meadows are connected to form a large meadow. In this way it is possible that several farmers will end up in one meadow. In the same way several thieves can end up on the same road or several knights in the same city.

Tile Distribution



Summary of Scoring

Features completed play		Incomplete items at the end of the game	
Road (Thief)	1 point per tile		Road (Thief) 1 point per tile
City (Knight)	2 points per tile 2 points per pennant		City (Knight) 1 point per tile 1 point per pennant
Cloister (Monk)	9 points		Cloister (Monk) 1 point per tile (The cloister tile and surrounding tiles)

			
Wheel of Fate 3/6 points for crowns. - Points for Fortune, Taxes, Famine, Tempest, Inquisition and Plague		 Farmers are scored at the END of the game. 3 points for each completed city in the meadow or bordering the meadow.	