

Turno di gioco

1. Piazza 1 tessera territorio
2. Piazza un seguace su questa tessera
3. Totalizza il punteggio per ogni città/strada/monastero completati e riprende il seguace.

Piazzare un seguace

È possibile solo se nella zona interessata non ci sono altri seguaci.

Punteggio per i territori completi

Quando si completano una città /strada/monastero, il giocatore con più seguaci sopra si aggiudica il punteggio secondo la tabella a lato

I giocatori riprendono i loro seguaci posti sul luogo completato; li possono riutilizzare **dal turno successivo**.



Fine del gioco

Il gioco prosegue in senso orario fino a che non si finiscono le tessere.

Territorio	completato	incompleto
<i>Città di 2 tessere</i>	1 punto per tessera	1 punto per tessera
<i>Città di 3/+ tessere</i>	2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo	1 punto per tessera + 1 punto per scudo
<i>Strada</i>	1 punto per tessera	1 punto per tessera
<i>Monastero</i>	9 punti: è completo quando completamente circondato da tessere	1 punto per la tessera monastero + 1 per ogni tessera che la circonda
<i>Campi</i> (Si conteggiano solo a fine partita)	<ul style="list-style-type: none">• (Prima edizione) 4 punti per ogni città servita. Una singola città può dare punti una sola volta anche se è circondata da diverse fattorie.• (Seconda edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città non può dare punti allo stesso giocatore più di una volta.• (Terza edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore.	

In caso di **luoghi con più seguaci** (possibili con successivi raggruppamenti di strade/città/campi) il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci; in caso di parità, a tutti i giocatori che hanno il maggior numero di seguaci nel luogo.

Turno di gioco

1. Piazza 1 tessera territorio
2. Piazza un seguace su questa tessera
3. Totalizza il punteggio per ogni città/strada/monastero completati e riprende il seguace.

Piazzare un seguace

È possibile solo se nella zona interessata non ci sono altri seguaci.

Punteggio per i territori completi

Quando si completano una città /strada/monastero, il giocatore con più seguaci sopra si aggiudica il punteggio secondo la tabella a lato

I giocatori riprendono i loro seguaci posti sul luogo completato; li possono riutilizzare **dal turno successivo**.



Fine del gioco

Il gioco prosegue in senso orario fino a che non si finiscono le tessere.

Territorio	completato	incompleto
<i>Città di 2 tessere</i>	1 punto per tessera	1 punto per tessera
<i>Città di 3/+ tessere</i>	2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo	1 punto per tessera + 1 punto per scudo
<i>Strada</i>	1 punto per tessera	1 punto per tessera
<i>Monastero</i>	9 punti: è completo quando completamente circondato da tessere	1 punto per la tessera monastero + 1 per ogni tessera che la circonda
<i>Campi</i> (Si conteggiano solo a fine partita)	<ul style="list-style-type: none">• (Prima edizione) 4 punti per ogni città servita. Una singola città può dare punti una sola volta anche se è circondata da diverse fattorie.• (Seconda edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città non può dare punti allo stesso giocatore più di una volta.• (Terza edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore.	

In caso di **luoghi con più seguaci** (possibili con successivi raggruppamenti di strade/città/campi) il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci; in caso di parità, a tutti i giocatori che hanno il maggior numero di seguaci nel luogo.

ESPANSIONI

"The river"

Si inizia dalla tessera sorgente, costruendo il fiume fino al lago. Sulle città/strade/monasteri si possono collocare seguaci.

"Inns & Cathedrals"

Locanda sul lago: la strada, se completata, vale 2 pt./tessera; se incompleta, non dà punti.

Cattedrale: la città, se completata, vale 3 pt./tessera (più 3 pt. per ogni scudo); se incompleta, non dà punti.

Seguace grande: per stabilire la proprietà di città/strada/campo, conta come 2 seguaci normali.

"Traders & Builders"

Merci: Vanno al giocatore che **COMPLETA** la città (1 per ogni simbolo presente). A fine partita, chi ha più vino /grano/tessuti guadagna 10 punti (per ciascun tipo).

Maiale: va posto su un campo in cui c'è già un contadino dello stesso colore e rimane lì fino alla fine. Aumenta di 1 i punti forniti da ogni città (4 o 5 secondo le edizioni).

Costruttore: va posto su una città/strada in cui c'è già un seguace dello stesso colore. Consente una *mossa aggiuntiva* (pesca/posa di una tessera) ogni volta che il giocatore continua o conclude la strada/città (è consentita una sola doppia mossa per turno). Ritorna nella dotazione del giocatore al completamento della strada/città e può essere riusato in un turno successivo.

"King & Scout"

Il Re: va al giocatore che **COMPLETA** la città più

Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne

grande. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni città completa in gioco.

Il Brigante: va al giocatore che **COMPLETA** la strada più lunga. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni strada completa in gioco.

"The Cathars"

Assedio: una città sotto assedio (= con tessera dei Catari) vale 1 pt./tessera se completata (2 pt. con la Cattedrale). Se incompleta non fornisce pt.

Approvvigionamento: le città sotto assedio danno il doppio di pt. ai contadini.

Fuga: se vicino (anche in diagonale) alla tessera dei Catari c'è un monastero, il giocatore a fine turno può ritirare il proprio cavaliere dalla città assediata.

"The Count of Carcassonne"

Costruite la città e mettete il Conte nel castello. Ogni volta che posate una tessera che dà pt a 1/+ avversari, ma nessuno a voi, potete mettere un seguace (anche il grande) in C., in aggiunta al piazzamento del turno (1 seguace per turno, 2 con la mossa aggiuntiva del Costruttore) e spostare il Conte in un altro quartiere.

Quando si calcolano i pt per una città/strada/monastero/fattoria, potete spostare i seguaci da C. al luogo del punteggio e modificare il calcolo dei pt., se in quel quartiere non c'è il Conte. Questi gli spostamenti: da Castello → città; Fabbro → strada; Cattedrale → monastero; Mercato → fattoria.

ESPANSIONI

Da sin. di chi ha piazzato la tessera, i giocatori possono spostare 1/+ seguaci da C.: chi ha piazzato la tessera è l'ultimo a muovere.

Il Conte resta sempre in C. e viene spostato dai giocatori che piazzano un seguace in un quartiere. Blocca tutti i seguaci del quartiere in cui si trova.

"Princess & Dragon"

tessere vulcano: si posa il drago invece del seguace.

tessere Drago, il drago si muove di 6 tessere (tranne → vicolo cieco), in orizzontale e verticale (1 movimento per giocatore). Il Drago non può piazzarsi 2 volte sulla stessa tessera o su una con la fata. I seguaci sulle tessere raggiunte dal drago sono restituiti ai proprietari.

Se il Drago non è ancora in gioco, le tessere drago sono messe da parte e ripescate in seguito.

Passaggio magico: il giocatore può posizionare un seguace su una qualsiasi tessera in gioco, a meno che l'area non sia già stata conteggiata o se nella stessa zona c'è già un seguace.

Tessere principessa: se nella città ci sono 1/+ Cavalieri, il giocatore ne restituisce uno al suo proprietario. In questo caso non può più piazzare un proprio seguace.

La fata: ogni volta che un giocatore non posiziona alcun seguace, può collocare la Fata su una tessera in cui ha un seguace.

- Il Drago non può spostarsi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace è protetto.
- Il giocatore che all'inizio del proprio turno ha un seguace con la Fata riceve 1 pt.
- Valutando una zona in cui c'è la Fata, il giocatore con seguace e Fata riceve 3 punti.

ESPANSIONI

"The river"

Si inizia dalla tessera sorgente, costruendo il fiume fino al lago. Sulle città/strade/monasteri si possono collocare seguaci.

"Inns & Cathedrals"

Locanda sul lago: la strada, se completata, vale 2 pt./tessera; se incompleta, non dà punti.

Cattedrale: la città, se completata, vale 3 pt./tessera (più 3 pt. per ogni scudo); se incompleta, non dà punti.

Seguace grande: per stabilire la proprietà di città/strada/campo, conta come 2 seguaci normali.

"Traders & Builders"

Merci: Vanno al giocatore che **COMPLETA** la città (1 per ogni simbolo presente). A fine partita, chi ha più vino /grano/tessuti guadagna 10 punti (per ciascun tipo).

Maiale: va posto su un campo in cui c'è già un contadino dello stesso colore e rimane lì fino alla fine. Aumenta di 1 i punti forniti da ogni città (4 o 5 secondo le edizioni).

Costruttore: va posto su una città/strada in cui c'è già un seguace dello stesso colore. Consente una *mossa aggiuntiva* (pesca/posa di una tessera) ogni volta che il giocatore continua o conclude la strada/città (è consentita una sola doppia mossa per turno). Ritorna nella dotazione del giocatore al completamento della strada/città e può essere riusato in un turno successivo.

"King & Scout"

Il Re: va al giocatore che **COMPLETA** la città più

Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne

grande. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni città completa in gioco.

Il Brigante: va al giocatore che **COMPLETA** la strada più lunga. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni strada completa in gioco.

"The Cathars"

Assedio: una città sotto assedio (= con tessera dei Catari) vale 1 pt./tessera se completata (2 pt. con la Cattedrale). Se incompleta non fornisce pt.

Approvvigionamento: le città sotto assedio danno il doppio di pt. ai contadini.

Fuga: se vicino (anche in diagonale) alla tessera dei Catari c'è un monastero, il giocatore a fine turno può ritirare il proprio cavaliere dalla città assediata.

"The Count of Carcassonne"

Costruite la città e mettete il Conte nel castello. Ogni volta che posate una tessera che dà pt a 1/+ avversari, ma nessuno a voi, potete mettere un seguace (anche il grande) in C., in aggiunta al piazzamento del turno (1 seguace per turno, 2 con la mossa aggiuntiva del Costruttore) e spostare il Conte in un altro quartiere.

Quando si calcolano i pt per una città/strada/monastero/fattoria, potete spostare i seguaci da C. al luogo del punteggio e modificare il calcolo dei pt., se in quel quartiere non c'è il Conte. Questi gli spostamenti: da Castello → città; Fabbro → strada; Cattedrale → monastero; Mercato → fattoria.

ESPANSIONI

Da sin. di chi ha piazzato la tessera, i giocatori possono spostare 1/+ seguaci da C.: chi ha piazzato la tessera è l'ultimo a muovere.

Il Conte resta sempre in C. e viene spostato dai giocatori che piazzano un seguace in un quartiere. Blocca tutti i seguaci del quartiere in cui si trova.

"Princess & Dragon"

tessere vulcano: si posa il drago invece del seguace.

tessere Drago, il drago si muove di 6 tessere (tranne → vicolo cieco), in orizzontale e verticale (1 movimento per giocatore). Il Drago non può piazzarsi 2 volte sulla stessa tessera o su una con la fata. I seguaci sulle tessere raggiunte dal drago sono restituiti ai proprietari.

Se il Drago non è ancora in gioco, le tessere drago sono messe da parte e ripescate in seguito.

Passaggio magico: il giocatore può posizionare un seguace su una qualsiasi tessera in gioco, a meno che l'area non sia già stata conteggiata o se nella stessa zona c'è già un seguace.

Tessere principessa: se nella città ci sono 1/+ Cavalieri, il giocatore ne restituisce uno al suo proprietario. In questo caso non può più piazzare un proprio seguace.

La fata: ogni volta che un giocatore non posiziona alcun seguace, può collocare la Fata su una tessera in cui ha un seguace.

- Il Drago non può spostarsi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace è protetto.
- Il giocatore che all'inizio del proprio turno ha un seguace con la Fata riceve 1 pt.
- Valutando una zona in cui c'è la Fata, il giocatore con seguace e Fata riceve 3 punti.