



HALL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum

<http://www.hall9000.de>

CARCASSONNE – VARIANTI



Translation: Andrea Garino

Nome della variante	Descrizione	autore
"Monasteri per tutti"	All'inizio della partita, viene assegnato un monastero a ciascun giocatore, che lo piazza davanti a sé con la faccia visibile. I giocatori possono inserire questo monastero, invece di pescare una tessera, in qualunque punto del gioco.	<i>Bernd Eisenstein</i>
"Pianificazione individuale"	All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 3 tessere. Durante il proprio turno di gioco, ognuno gioca una delle tre tessere che ha in mano e ne pesca una nuova per mantenere costante la propria dotazione. Quando non è più possibile pescare alcuna tessera, i giocatori utilizzano quelle che hanno in mano senza sostituirla.	<i>Bernd Eisenstein</i>
"Pianificazione collettiva"	All'inizio della partita, 3 tessere vengono posate con la faccia visibile. Durante il proprio turno di gioco, ciascuno può scegliere se pescare una tessera coperta o se utilizzare una delle tre con la faccia visibile. In questo caso, alla fine del turno, pesca una tessera dal mucchio per mantenere a 3 il numero delle tessere scoperte.	<i>Bernd Eisenstein</i>
"Seguace tardivo"	I giocatori non possono collocare il loro seguace sulla tessera appena posata, ma possono farlo su una qualsiasi tessera vuota già in campo (normali regole permettendo, ovviamente).	<i>Bernd Eisenstein</i>
"Costruzioni instabili"	Alla fine della partita, le costruzioni non terminate (città, strade e monasteri) non danno alcun punto.	<i>Bernd Eisenstein</i>
"Gli architetti"	I tasselli vengono distribuiti tra tutti i giocatori. Ogni giocatore può guardare le carte della propria dotazione in qualunque momento. Si raccomanda di utilizzare contemporaneamente la variante " Monasteri per tutti ".	<i>Tobias Stapelfeldt</i>
"Stile di vita"	Ad ogni turno, invece di piazzare il proprio seguace, ogni giocatore può scegliere tra le seguenti azioni: <ul style="list-style-type: none"> • Colonizzazione: spostare un proprio ladro su un campo adiacente libero; • Borghesia: spostare un contadino da un campo adiacente a una città non finita all'interno della città stessa; • Guerra di religione: spostare due propri cavalieri in un monastero occupato da un altro giocatore. L'avversario dovrà immediatamente riprendersi tutti i monaci in gioco; • Barone ladro: spostare un cavaliere da una città a una strada situata sulla medesima tessera. 	<i>Tobias Stapelfeldt</i>
"Breccia"	Si utilizza la variante " Stile di vita ". Dopo un'azione, oppure dopo avere inserito nel gioco un proprio seguace, il giocatore di turno può scambiare un punto con il diritto di intraprendere un'altra azione o di mettere in gioco un ulteriore seguace.	<i>Tobias Stapelfeldt</i>
"Montagne"	Invece di piazzare una tessera nel modo abituale, un giocatore può posare il suo tassello a faccia in giù, purché sia adiacente a un campo senza strade. In questo modo crea una montagna. Alla stessa maniera, i tasselli che vengono posati successivamente attorno alla montagna possono toccarla solo con i lati di campo senza strade. Fino alla fine del gioco il giocatore può posizionare un seguace (come minatore) sulla montagna. Nel caso ci siano scudi a distanza di 1-2 tasselli, essi rappresentano delle fucine e il minatore conta come <p>a) cavaliere nel conto delle città con tali scudi;</p>	<i>Tobias Stapelfeldt</i>



HALL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum

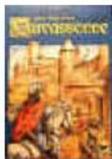


<http://www.hall9000.de>

CARCASSONNE – VARIANTI

Translation: Andrea Garino

	b) come contadino addizionale nella valutazione finale di tali città.	
"Ricostruzione"	Dopo aver posato il consueto tassello, il giocatore può togliersi dei punti vittoria per spostarne altri. Subito dopo aver posizionato una tessera, un giocatore può togliersi dei punti vittoria e per ogni punto tolto, può prendere dal tavolo di gioco un tassello 'libero' e posizionarlo altrove. Un tassello è considerato libero se è senza seguace, tocca il resto dei tasselli con al massimo due lati e, se tolto, non divide la mappa in più sezioni separate. Sulla tessera ricollocata, il giocatore può posizionare un seguace e procedere alla valutazione dei punti secondo il regolamento tradizionale.	<i>Tobias Stapelfeldt</i>
"Uno decide per tutti"	Questa variante richiede un segnalino aggiuntivo per indicare qual è giocatore di turno. Questo giocatore pesca un numero di tessere pari al numero dei giocatori presenti; guarda il contenuto di queste tessere e ne distribuisce una a ciascun giocatore; naturalmente, ne tiene una per sé. Variante a) le tessere sono passate coperte Variante b) le tessere sono passate con la faccia visibile; così ognuno può controllare il contenuto delle tessere dei propri avversari. I giocatori piazzano al proprio turno le tessere sulla mappa: il primo a cominciare è il giocatore che ha provveduto a distribuire le tessere. Quando tutti i giocatori hanno piazzato il loro tassello, il segnalino passa al giocatore successivo e il gioco continua secondo lo stesso principio.	<i>Robert Voetter</i>
"Scarsità di seguaci"	Il numero dei seguaci dipende dal numero dei giocatori: 2 giocatori – 7 seguaci 3 giocatori – 4 seguaci 4 giocatori – 5 seguaci Il bello di questa variante consiste nel valutare con ciascun tassello, se vale o meno la pena di posizionarvi temporaneamente un seguace	<i>Holger Peine (proposta nel forum di Spielbox- Online)</i>
"Fiumi e porti"	Per questa variante occorrono due giochi di Carcassonne. In uno le tessere vengono colorate per introdurre i fiumi. Nelle 25 tessere che contengono solo strade, quest'ultime vengono colorate di blu e usate come fiumi. Nelle tre tessere con strade e città, le strade vengono colorate di blu e le città sono interpretate come porti. Anche nei due monasteri con strade, si dipingono di blu le strade e i monasteri vengono considerati dei mercati. Queste sono le modifiche applicate al regolamento: <ul style="list-style-type: none"> • dal momento che la mappa viene raddoppiata, il contadino dà solo due punti per ogni città finita; • si possono collocare seguaci sui fiumi. È permesso avere seguaci di diversi giocatori sullo stesso fiume (purché non piazzati sulla stessa tessera); • Nel caso che il fiume sia concluso da un incrocio (non da un porto né da un mercato) i fiumi contano come le strade; • Se un fiume è concluso da un porto, il giocatore che ha piazzato quella tessere ottiene immediatamente 2 punti. Un mercato dona 3 punti; • Il mercato non viene trattato come un monastero e dunque non offre punti addizionali; • Il porto può essere inserito in una normale città, ma non dà punti addizionali nella valutazione della città stessa; 	<i>Manfred Stenzel (proposta nel forum di Spielbox- Online)</i>



HALL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum

<http://www.hall9000.de>

CARCASSONNE – VARIANTI



Translation: Andrea Garino

	<ul style="list-style-type: none"> • ciascun giocatore che ha un seguace (= nave) sul fiume quando la prima tessera-porto è collocata, acquisisce il diritto di posizionare un seguace del proprio colore sul campo di una tessera-porto nel corso del suo prossimo turno (invece di pescare una carta dal mucchio). È consentito piazzare un seguace addizionale, che rappresenta i beni commerciali, per campo. Sono disponibili 10 beni per giocatore e donano 2 punti ciascuno alla fine del gioco. Inoltre, il giocatore che possiede il maggior numero di beni in un porto riceve un bonus di ulteriori 3 punti. 	
<p>“La battaglia per i monasteri finiti”</p>	<p>Ogni giocatore può scegliere tra due tasselli, quando è il suo turno. Inoltre, nella valutazione finale ogni monastero non completato dà i punti all'avversario. In caso vi siano più di due giocatori, riceve i punti il giocatore successivo in senso orario. Naturalmente, questa regola spinge i giocatori a tentare di bloccare più attivamente il completamento dei monasteri avversari, per acquisirne i punti alla fine del gioco.</p>	<p><i>Frank Rudloff</i></p>
<p>“Non una variante aggiuntiva ma una regola non opzionale”</p>	<p>Dal momento che il gioco si compone di 71 tessere, bisogna assicurarsi che ogni giocatore possa giocare il medesimo numero di turni, una o più tessere devono essere posizionate a faccia coperta:</p> <p>2 giocatori: 1 tessera 3 giocatori: 2 tessere 4 giocatori: 3 tessere 5 giocatori: 1 tessera.</p>	<p><i>Bernd Eisenstein</i></p>