

Carcassonne Mari del Sud

Comprende 73 tessere territorio compresa quella di partenza

Segmenti di Isole, Ponti, Regioni di Mare e Mercati posti su Isole Piccole si possono ritrovare sulle tessere Territorio. Alcune tessere includono simboli di Banane, Conchiglie, Pesce indicanti prodotti che il giocatore può ottenere con la costruzione di tali Tessere.

60 gettoni di merci (banane, conchiglie e pesci) di due misure, quelle grandi equivalgono a 3 piccole.

20 isolani. 4 per ognuno dei 5 colori. Gli isolani possono funzionare come raccoglitori di banane, raccoglitori di conchiglie o pescatori. Essi possono anche funzionare come mercanti se piazzati sui mercati.

24 simboli nave. La combinazione di merci necessarie per completare il carico di ciascuna nave è indicato sulle vele, mentre nell'angolo in basso a destra indica il punteggio ottenibile.

19 simboli navi da pesca. Essi servono solo per nascondere alcune icone di pesci, in modo da non riconteggiarle nei turni successivi.

Preparazione del gioco

La tessera iniziale viene posta al centro del tavolo a faccia in su. Tutti gli altri territori vengono mescolati e posti a faccia in giù in varie pile.

I gettoni navi vengono mescolati e posti a faccia in giù sul tavolo in due pile. 4 di queste navi vengono poste a faccia in su a fianco delle due pile. Queste sono le prime 4 navi pronte per essere caricate con i prodotti accumulati dai giocatori. Sulle vele è indicata la quantità delle merci, mentre in basso a dx è indicato il punteggio ottenibile.

Ogni giocatore riceve 4 Isolani del suo colore, il fatto di avere solo 4 omini, contro i 7 di Carcassonne fa sì che le decisioni da prendere siano inevitabilmente alquanto più accurate. Comunque come vedremo dopo, le novità di questo South Seas permettono un gioco molto più dinamico. Gli omini sono un po' differenti con magliette corte tipiche di quelle latitudini.

I differenti gettoni merci (banane, conchiglie e pesci) vengono poste sul tavolo insieme ai gettoni Navi da pesca

Struttura del turno

Nel proprio turno ogni giocatore dovrà sottostare ad una sequenza simile a quella del classico Carcassonne, ma con alcune importanti differenze.

- 1) Il giocatore deve prendere una tessera e piazzarla sul tavolo, con almeno un lato contiguo con le altre tessere presenti, e vi deve essere continuità nelle forme delle isole, Ponti e Regioni di Mare

- 2) Il giocatore deve effettuare una scelta tra 3 possibilità
 - 2a deporre 1 seguace della propria scorta sulla tessera appena messa se questa non è reclamata da nessun altro
 - 2b togliere un proprio seguace messo in gioco nei turni precedenti
 - 2c non effettuare alcuna delle due scelte precedenti.
- 3) Nel caso che venga completata un'Isola o un Ponte o una Regione di Mare, il giocatore con il maggior numero di seguaci in ciascuno degli edifici completati riceve le merci corrispondenti tramite i gettoni corrispondenti. Un solo gettone per ogni icona presente. In caso di parità fra giocatori, tutti ricevono le merci vinte. Tutti i seguaci presenti nelle combinazioni completate devono tornare al giocatore corrispondente, che le potrà usare nei prossimi turni.

I giocatori ricevono Banane per le Isole completate, Conchiglie per i Ponti e Pesci per i Mari. Quando viene completato un Mercato che sia occupato da un seguace di un giocatore, quel giocatore riceve come premio il punteggio più alto tra quelli disponibili tra le 4 navi presenti sul tabellone a faccia in su. Nel caso vi siano più navi a parità di punteggio, si può scegliere la nave preferita, a quel punto bisognerà scoprire un nuovo segnalino Nave da disporre scoperto sul tavolo. Nel caso vengano completati più Mercati contemporaneamente, inizierà la procedura il giocatore di turno, con assegnazione dei punti vinti e successiva esposizione di una quarta nave, si prosegue nella stessa maniera per ogni altro giocatore in senso orario.

Se la tessera posata contiene un simbolo Nave da Pesca, il giocatore con più Pescatori riceverà il bonus Pesce di quella Regione Marina anche se non completa. I seguaci vanno rimessi nella scorta del giocatore ed inoltre bisogna coprire con un segnalino Nave da Pesca un'icona Pesce della Regione in modo da non ricalcolarla successivamente quando la si completerà o se verrà esposta di nuovo una tessera con il simbolo Nave da Pesca.

- 4) L'ultima parte del turno di gioco di ogni partecipante consiste nel cercare di completare il carico di una sola delle navi presenti sul tavolo con la giusta combinazione di merci. In tal caso egli dovrà restituire le merci usate ai loro depositi ed acquisirà la corrispondente nave caricata, solo allora si potrà girare un'altra nave da mettere assieme alle altre disponibili. Questo pone fine al turno di gioco che ora passerà al giocatore alla sinistra (senso orario)

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del turno del giocatore che ha posizionato l'ultima tessera territorio, oppure quando vengono esaurite tutte le navi disponibili. Strutture incomplete, ma esclusi i Mercati, forniscono al giocatore con la maggioranza, il numero indicato di Merci.

Ogni giocatore somma i punti ottenuti con le navi spedite ai punti ottenuti con le Merci (ogni tre merci di qualunque tipo si ottiene 1 Punto Vittoria) Chi ha più punti VINCE!!!!