

# Carcassonne

## RIEPILOGO CALCOLO DEI PUNTEGGI (III edizione)

### Gioco base + I espansione

#### Durante il gioco

strada completa	1 punto per tessera (con LOCANDA: 2 punti per tessera)
città completa	2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo (con CATTEDRALE: 3 punti per tessera + 3 per ogni scudo)
monastero completo	9 punti

(Nota: le città da due tessere valgono sempre 4 punti quando completate - vedi ediz. prec.)

#### Alla fine del gioco

strada non completa	1 punto per tessera (con LOCANDA: 0 punti)
città non completa	1 punto per tessera + 1 punto per ogni scudo (con CATTEDRALE: 0 punti)
monastero non completo	1 punto per ogni carta (monastero + ogni carta adiacente)
fattorie	3 punti per ogni città completa che riforniscono.

Il giocatore con la maggioranza di contadini in ogni campo prende 3 punti per ogni città rifornita da quel campo. In caso di parità ogni giocatore prende 3 punti. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore (si fa riferimento ai campi e non alle città).

#### SECONDA EDIZIONE - VARIANTE CALCOLO DEI PUNTI FATTORIA

fattorie 3 punti per ogni città completa che riforniscono.

Il giocatore con la maggioranza di contadini in ogni campo prende 3 punti per ogni città rifornita da quel campo. In caso di parità ogni giocatore prende 3 punti. Una città non può dare punti allo stesso giocatore più di una volta (si fa riferimento alle città e non ai campi).

(Nota: le città da due tessere valgono 2 punti quando completate.)

#### PRIMA EDIZIONE - VARIANTE CALCOLO DEI PUNTI FATTORIA

fattorie 4 punti per ogni città completa che riforniscono.

Per ogni città completa, il giocatore con la maggioranza di contadini nei campi adiacenti prende 4 punti. In caso di parità ogni giocatore prende 4 punti.

(Nota: le città da due tessere valgono 2 punti quando completate.)

A cura di Franco Sarcinelli (Ciaci)

# Carcassonne

## RIEPILOGO CALCOLO DEI PUNTEGGI (III edizione)

### Gioco base + I espansione

#### Durante il gioco

strada completa	1 punto per tessera (con LOCANDA: 2 punti per tessera)
città completa	2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo (con CATTEDRALE: 3 punti per tessera + 3 per ogni scudo)
monastero completo	9 punti

(Nota: le città da due tessere valgono sempre 4 punti quando completate - vedi ediz. prec.)

#### Alla fine del gioco

strada non completa	1 punto per tessera (con LOCANDA: 0 punti)
città non completa	1 punto per tessera + 1 punto per ogni scudo (con CATTEDRALE: 0 punti)
monastero non completo	1 punto per ogni carta (monastero + ogni carta adiacente)
fattorie	3 punti per ogni città completa che riforniscono.

Il giocatore con la maggioranza di contadini in ogni campo prende 3 punti per ogni città rifornita da quel campo. In caso di parità ogni giocatore prende 3 punti. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore (si fa riferimento ai campi e non alle città).

#### SECONDA EDIZIONE - VARIANTE CALCOLO DEI PUNTI FATTORIA

fattorie 3 punti per ogni città completa che riforniscono.

Il giocatore con la maggioranza di contadini in ogni campo prende 3 punti per ogni città rifornita da quel campo. In caso di parità ogni giocatore prende 3 punti. Una città non può dare punti allo stesso giocatore più di una volta (si fa riferimento alle città e non ai campi).

(Nota: le città da due tessere valgono 2 punti quando completate.)

#### PRIMA EDIZIONE - VARIANTE CALCOLO DEI PUNTI FATTORIA

fattorie 4 punti per ogni città completa che riforniscono.

Per ogni città completa, il giocatore con la maggioranza di contadini nei campi adiacenti prende 4 punti. In caso di parità ogni giocatore prende 4 punti.

(Nota: le città da due tessere valgono 2 punti quando completate.)

A cura di Franco Sarcinelli (Ciaci)