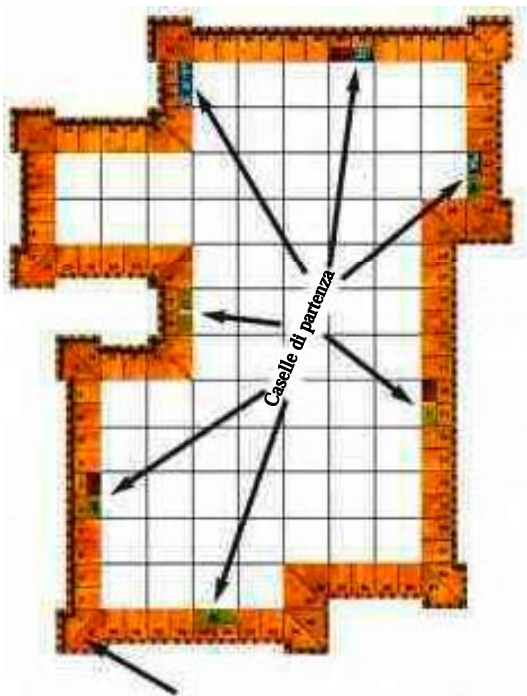




Un gioco per 2 giocatori, di Reiner Knizia, basato sul sistema di gioco di Hans-Jurgen Wrede  
*L'imponente profilo della città di Carcassonne si staglia nella luce del sole cocente. Cavalieri e cortigiani accudiscono i cavalli nelle scuderie. I mercanti gridano per vendere i loro prodotti e i messaggeri corrono a Palazzo. Su tutto, si eleva il castello, con le sue torri imponenti e le sue mura invalicabili.*

### Materiale di gioco

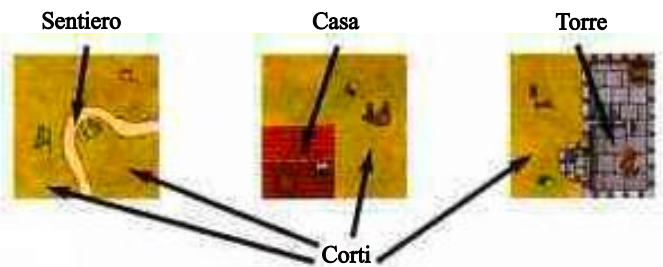
- Le mura del castello, costituite da 10 parti assemblate come un puzzle prima di ogni partita.



Le caselle segnapunti corrono lungo le mura

- 60 tessere Castello

#### Le tessere Castello



#### Le tessere speciali del Castello



I personaggi, animali e oggetti disegnati sulle tessere non hanno alcun significato particolare!

- 18 tessere Bonus (due per ogni tipo)



- 14 omini (7 per colore)



- 2 palazzi (1 per colore)



- Queste istruzioni

## Scopo del gioco

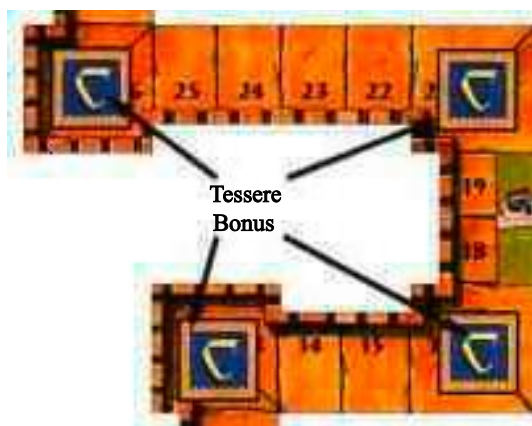
I giocatori devono piazzare, al loro turno, delle tessere all'interno del castello. Creeranno così dei sentieri, delle torri, delle case e delle corti di differente grandezza sulle quali piazzeranno gli omini, realizzando così dei punti. E' possibile realizzare punti durante e al termine della partita; si saprà chi è il vincitore solo al termine della partita.

## Preparazione

Le mura del castello sono assemblate come indicato nell'illustrazione di pag.1, i numeri dei segnapunti si susseguono in ordine crescente, da 0 a 99.

Le 60 tessere castello sono mescolate a faccia in giù e riunite in pile a portata di mano dei giocatori.

Le 18 tessere Bonus sono ugualmente mescolate a faccia in giù. Su ogni torre d'angolo delle mura del castello, (con l'eccezione della torre numero 0/1), si piazza una tessera Bonus a faccia in giù. Le tessere Bonus restanti sono scartate definitivamente dalla partita senza essere rivelate.



Ogni giocatore prende i 7 omini e il palazzo del suo colore davanti a sé. Piazza un omino come segnapunti sulla casella 0 dei segnapunti, i suoi 6 omini restanti e il palazzo costituiscono la sua riserva. Il giocatore più giovane decide chi gioca per primo.

## Svolgimento

Durante il suo turno, ogni giocatore deve effettuare le quattro azioni seguenti nell'ordine indicato:

1. Il giocatore deve pescare una tessera castello da una delle pile a faccia in giù e piazzarla (vedi più avanti).
2. Il giocatore può prendere un omino dalla sua riserva e piazzarlo sulla tessera appena piazzata.
3. Se un sentiero, una torre, o una casa sono completate in seguito al piazzamento di questa tessera, queste zone devono essere conteggiate.
4. Se, muovendo il suo omino segnapunti, un giocatore arriva esattamente sulla casella di una tessera Bonus, se ne impadronisce.

### 1. Piazzare una tessera-Castello

All'inizio del suo turno, un giocatore deve pescare una tessera da una delle pile sul tavolo. La mostra al suo avversario (e può così ricevere dei consigli) e la piazza a faccia in su. Deve seguire le seguenti regole:

- la prima tessera del gioco deve confinare con una delle caselle partenza del muro del castello;
- la tessera seguente (sempre inquadrata di rosso negli esempi) deve avere almeno uno dei suoi lati interamente adiacente con un'altra casella partenza o con una tessera precedentemente piazzata;
- i sentieri devono sempre continuare da una tessera all'altra. Gli altri elementi - torri, case e corti - possono essere piazzati in tutti i modi possibili;
- tutte le tessere possono essere piazzate lungo le mura di cinta (sentieri, torri, case o corti);
- se una tessera non può essere piazzata seguendo le regole sopra esposte, viene ritirata dal gioco e il giocatore ne pesca un'altra in rimpiazzo.

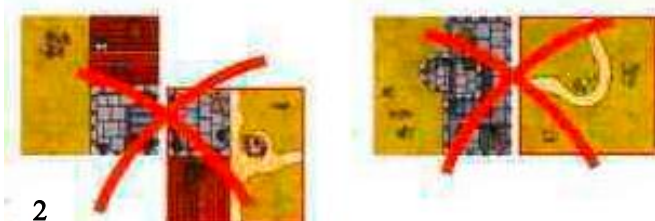


La prima tessera può per esempio essere piazzata qui. Uno dei suoi lati deve essere totalmente adiacente alla casella partenza.

Piazzamento di tessere corretto



Piazzamento di tessere scorretto



## 2. Piazzare un omino

Dopo che un giocatore ha piazzato una tessera puo' posarci sopra un omino. Deve rispettare le regole seguenti:

- puo' piazzare un solo omino;
- deve prendere l'omino dalla sua riserva;
- puo' piazzarlo solo sulla tessera appena giocata;
- deve decidere il luogo esatto dove piazzarlo.



Una nuova tessera puo' prolungare un sentiero, una torre una casa o una corte gia' esistenti. Se vi e' gia' un omino piazzato in un turno precedente sulla zona in questione, nessun altro omino puo' essere posato (chiunque ne sia il proprietario).

La distanza che separa gli omini non va considerata. I due esempi seguenti renderanno le cose piu' chiare:



Nella casa che viene espansa, nessun cortigiano puo' essere piazzato, perche' c'e' gia' un cortigiano bianco. Ma un cavaliere o un mercante potrebbero essere piazzati.



Nella corte che viene espansa nessun mercante puo' essere piazzato, perche' vi e' gia' un mercante bianco. Ma un cortigiano potrebbe essere piazzato.

E' tuttavia possibile che nel corso del gioco piu' omini condividano lo stesso luogo. Fare riferimento alle spiegazioni di unione delle zone a pagina 4.

Se, durante la partita, un giocatore si ritrova senza omini nella sua riserva, non ne puo' piu' piazzare. E' possibile recuperarli sotto certe condizioni.

Il turno del giocatore e' terminato, e tocca giocare al suo avversario.

Eccezione: se un sentiero una torre o una casa sono stati completati dalla posa di una tessera, bisogna aggiornare il punteggio. Le corti sono calcolate al termine della partita. (vedere la sezione dei punteggi).

## 3. Conteggio dei sentieri, delle torri e delle case

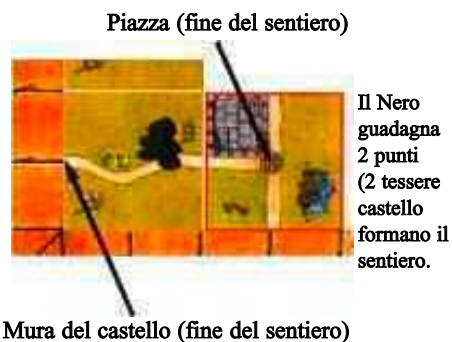
Un sentiero completato

Un sentiero e' completato quando le estremita' del sentiero terminano con una piazza o le mura del castello, quando raggiungono una costruzione, o quando manca la tessera.

Un sentiero puo' essere costituito da qualunque numero di tessere.

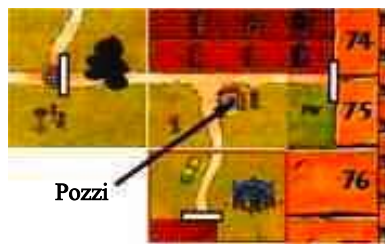
Per ogni sentiero completato, il giocatore che possiede il maggior numero di messaggeri ottiene un punto per ogni tessera facente parte del sentiero (se il sentiero inizia o finisce su una casella-partenza con un sentiero, anche quest'ultima aggiunge un punto).

Come per tutti gli altri conteggi, anche questo viene immediatamente conteggiato sul segnapunti che e' sulle mura del castello. Se un giocatore supera 99 punti ottiene un secondo giro di pista coricando il suo omino segnapunti.





Se uno o piu' pozzi sono rappresentati lungo il percorso dei sentieri, il giocatore riceverà due punti per ogni tessera facente parte del sentiero completato. Anche se i pozzi sono piu' di uno, i punti saranno sempre e solo due per tessera.



Pozzi

Il Nero vince 8 punti (3 tessere e la sezione della casella partenza formano un percorso completo. I pozzi fanno raddoppiare il punteggio).

Questo simbolo indica la fine del sentiero.

#### Una torre completata

Una torre è completata quando ogni singola sezione è interamente circondata da sentieri, case, corti, o dalle mura del castello (non ci devono essere tessere mancanti nella torre). Una torre può avere qualunque dimensione, cioè può essere costituita da qualunque numero di tessere.

Per ogni torre completata, i giocatori che hanno il maggior numero di cavalieri dentro la torre segnano due punti per tessera facente parte della torre (se una casella partenza fa parte della torre, va calcolata anch'essa).



Il Bianco totalizza 8 punti (quattro tessere castello numerate 1, 2, 3, e 4 formano la torre).

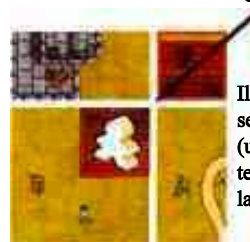
#### Una casa completata e i palazzi

Una casa è completata quando ogni singola sezione è interamente circondata da sentieri, torri, corti, o dalle mura del castello (non ci devono essere tessere mancanti nella casa).

Una casa può avere qualunque dimensione, cioè può essere costituita da qualunque numero di tessere.

Per ogni casa completata, i giocatori che hanno il maggior numero di cortigiani dentro la casa segnano due punti per tessera facente parte della casa (se una casella partenza fa parte della casa, va calcolata anch'essa).

Le due case non sono collegate.



Il Bianco segna 1 punto (una sola tessera forma la casa).

Nota: non importa chi completa una zona (sentiero, torre o casa). I punti sono sempre assegnati a chi possiede la maggioranza di omini nella zona in questione.



Quando un giocatore completa la sua prima casa, ritira il suo omino e piazza il suo palazzo. Se in seguito completa una casa più grande, (formata da più tessere) nella quale ha la maggioranza di cortigiani, trasferisce il suo palazzo nella nuova casa. Al termine del gioco, il palazzo indica la casa più grande che un giocatore ha costruito.

#### Unione di due zone

Due zone possono essere unite dal piazzamento di una tessera. Si può dunque avere più messaggeri su un sentiero, più cavalieri in una torre, più cortigiani in una casa, o più mercanti in una corte.



Quando i due giocatori hanno piazzato i loro cavalieri, essi avevano delle torri divise. Il piazzamento di una nuova tessera ha collegato le due torri, formandone una sola. Adesso ci sono due cavalieri nella stessa torre, che è stata completata dalla posa della nuova tessera.

Durante il conteggio di sentieri, torri e case completate, è fondamentale stabilire chi ne detiene il controllo con la maggioranza degli omini. Solo quel giocatore può vincere dei punti. Se i due giocatori hanno lo stesso numero di omini in una zona, nessuno vince i punti dati dalla zona (nell'esempio qui sopra, il Bianco e il Nero non vinceranno alcun punto).

Attenzione: possedere più omini nella stessa zona non contraddice la regola di pag. 3. Se c'è già un omino piazzato in un turno precedente nella zona in questione, nessun altro omino potrà essere piazzato (chiunque sia il suo proprietario). Questa regola non riguarda che il piazzamento degli omini. Le due zone sono divenute una sola. Gli omini erano in due zone diverse durante il loro piazzamento, ma si sono ritrovati insieme dopo l'unione delle zone.

## Recuperare gli omini

Dopo il conteggio dei punti di un sentiero, una torre o una casa completati, e solamente a quel punto, e' permesso (ad eccezione dei mercanti che si trovano nelle corti) ai giocatori di recuperare i propri omini posati su di essi.

Il o i giocatori rimettono gli omini nella loro riserva; potranno nuovamente utilizzarli nei turni futuri (il ruolo di ogni omino sara' definito secondo la zona dove verra' piazzato).

### Conteggio rapido



Il sentiero completato fa guadagnare un punto al messaggero nero.

E' permesso, in un solo turno, di piazzare un omino ottenendo punti, e di recuperarlo. Per farlo, e' sufficiente eseguire nell'ordine le seguenti azioni:

1. Completare un sentiero, una torre o una casa piazzando una tessera.
2. Posare un omino (secondo le regole della pagina 3).
3. Contare i punti della zona completata.
4. Recuperare l'omino.



La torre completata fa guadagnare 4 punti al cavaliere nero.

## 4. Le mura del castello

Quando, avanzando con il proprio omino segnapunti, i giocatori si fermano esattamente su una delle due caselle d'angolo devono prendere la tessera Bonus e piazzarla visibile davanti a loro. Le tessere Bonus superate non possono piu' essere prese!

I giocatori potranno utilizzare questa tessera Bonus a partire dal loro prossimo turno. Nel corso del suo turno, un giocatore puo' utilizzare piu' di una tessera Bonus, e dovra' scartarla definitivamente dopo averla utilizzata. Queste tessere sono descritte a pagina 6.

Per ottenere le tessere Bonus, e' importante notare che: se devono essere assegnati dei punti ai due giocatori durante il piazzamento di una tessera Castello, il giocatore che ha piazzato la tessera Castello avanza' per primo il suo omino segnapunti.



Il Nero ottiene 2 punti e avanza il suo omino segnapunti fino alla casella 33. Prende la tessera Bonus.

## Le corti

Le corti sono separate una dall'altra dai sentieri, dalle torri e dalle case. Quando un giocatore posa un mercante in una corte, lo deve mettere coricato per indicare che quell'omino non sara' piu' recuperato fino alla fine della partita. Le corti sono conteggiate unicamente alla fine della partita.



3 corti distinte

## Fine del gioco

La partita termina quando l'ultima delle tessere Castello viene piazzata. Si scartano tutte le tessere Bonus non recuperate e si inizia il conteggio finale.

### Conteggio finale (palazzi, corti e tessere Bonus)

Nel conteggio finale bisogna assommare i punti dati per il palazzo piu' grande e dai mercanti nelle corti. Anche le tessere Bonus da 4 a 9 possono dare dei punti. I sentieri, le torri e le case incomplete non portano nessun punto.

Eccezione: i possessori delle tessere Bonus 4, 5 e 6 possono cambiare quest'ultima regola.

### Conteggio del palazzo piu' grande

Il giocatore con il palazzo piu' grande (la piu' grande casa completata) otterra' dei punti nel seguente modo:

Una volta piazzate tutte le tessere Castello, ci saranno almeno 16 caselle vuote (potrebbero essere di piu', se sono state scartate delle tessere). Il giocatore con il piu' grande palazzo otterra' tanti punti quante sono le caselle della piu' grande zona vuota dentro il castello. Se entrambi i giocatori hanno il palazzo composto dallo stesso numero di caselle, nessuno otterra' punti.



Le caselle bianche sono senza tessera. La maggior zona vuota e' di 11 caselle. Il giocatore col palazzo piu' grande otterra' 11 punti.

Importante: fate attenzione alla tessera Bonus numero 8!

## Conteggio delle corti

Il giocatore che ha la maggioranza dei mercanti in una corte ottiene 3 punti per ogni mercato presente nella corte. In caso di parità, nessuno ottiene punti.



Il Bianco ottiene 3 punti. Ha un mercato nella corte piccola (che e' separata dalla corte grande da sentieri e una casa).

Vi sono 5 mercati nella corte grande (compreso quello che si trova sulla casella partenza adiacente alla corte, a sinistra). Il Nero ha la maggioranza dei mercanti. Egli ottiene 15 punti. Il Bianco non ottiene nulla per questa corte.

Se il Nero avesse potuto giocare la tessera Bonus 7, avrebbe ottenuto 4 punti per mercante e avrebbe così ottenuto 20 punti.

Infine i punteggi per le tessere Bonus 4, 5 e 6 (che riguardano le zone incomplete) e 9 vengono calcolati, se sono state acquisite dal giocatore durante il gioco.

Il giocatore che ha il punteggio maggiore vince il gioco.

### Descrizione delle tessere Bonus

- |   |  |  |   |  |  |
|---|--|--|---|--|--|
| 1   |  | Permette di giocare due turni di seguito   | 5 |  | Una torre incompleta rende 2 punti per tessera nel conteggio finale.   |
| 2   |  | Una torre completata rende il doppio dei punti al possessore della tessera (4 punti per tessera invece di 2) | 6 |  | Una casa incompleta rende 1 punto per tessera nel conteggio finale.  |
| 3   |  | Una casa completata rende il doppio dei punti al possessore della tessera (2 punti per tessera invece di 1)  | 7 |  | Ogni mercato in una corte a scelta rende 4 punti nel conteggio finale.   |
| 4   |  | Un sentiero incompleto rende 1 punto per tessera nel conteggio finale.                                       | 8 |  | Il vostro palazzo e' piu' grande di 2 tessere. Per es., se e' di 5 tessere, la sua grandezza nel conteggio finale e' di 7 tessere. |
| Il giocatore che intende utilizzare le tessere Bonus dalla 2 alla 7 deve essere in maggioranza nelle zone indicate. |  |  | 9 |  | Voi vincete 5 punti supplementari nel conteggio finale.  |

### Tavola riassuntiva dei punteggi

Sentiero	Sentiero con pozzi	Torre	Casa	Mercato
1	2	2	1	3



© 2003 Hans im Gluck

Trad. dall'inglese di Walter Obert