

CARCASSONNE 5^ ESPANSIONE: Abbazia e Borgomastro

(a cura fabriziohockey; ringraziamenti a dscheni e Fleur72)

Con questa espansione i giocatori hanno nuove possibilità di consolidare la propria influenza sulla regione di Carcassonne. Ora i mercanti viaggiano portando le loro merci nelle città e nei monasteri circostanti. Le città nella campagna sono cresciute tanto da eleggere propri borgomastri. Semplici contadini sono capaci di costruire ricche fattorie e la chiesa prova a consolidare la propria influenza sui dintorni costruendo abbazie.

Materiali di gioco

- 6 fattorie (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 borgomastri (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 carri (1 per giocatore) in legno ... ;
- 6 nuove tessere abbazia (1 per giocatore) in cartoncino ;
- 12 nuove tessere territorio in cartoncino.

Preparazione

All'inizio della partita ciascun giocatore riceve 1 tessera abbazia nonché 1 borgomastro, 1 fattoria, 1 carro del suo colore da aggiungere ai propri seguaci. Oltre a quanto qui descritto non c'è alcun altro cambiamento alle regole di Carcassonne.

A) Abbazia:

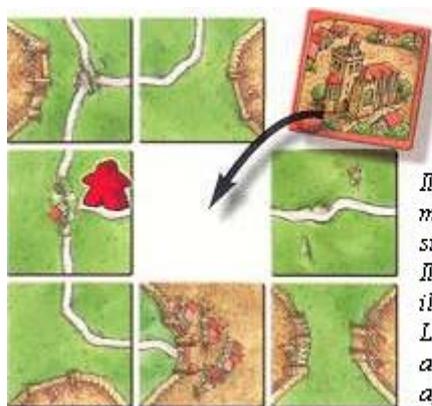
Se un giocatore vuol utilizzare la sua abbazia, non pesca tessere dal mucchio ma, invece, posiziona l'abbazia.

Potete mettere l'abbazia SOLO dove vi sia un "buco" nella mappa (uno spazio vuoto circondato da tessere già giocate sui quattro lati adiacenti); se non c'è un tale "buco" sulla mappa, il giocatore non può mettere l'abbazia. Il giocatore può anche mettere un seguace, come un monaco, sull'abbazia.

Quando un giocatore ha posizionato l'abbazia (e possibilmente un seguace) tutto ciò che è adiacente ai 4 lati di essa si considera completato da quel lato (*come se fosse il pezzo più opportuno; n.d.t.*).

Quindi se l'abbazia completa strade, città o chiese, se ne contano i punti come di consueto.

Se sull'abbazia c'è un monaco, se ne contano i punti come se si trattasse di un monastero.



Il giocatore blu gioca l'Abbazia in modo da chiudere la strada su cui si trova il seguace rosso.

Il rosso riceve 1 punto e recupera il seguace in mano.

La città sotto l'Abbazia e la strada a destra di essa restano ancora aperte.

B) Borgomastro:

Potete giocare il borgomastro del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Potete mettere il borgomastro SOLO su una parte di città e purchè non vi si trovino già altri seguaci. Si applicano le normali regole di piazzamento dei seguaci. Per i rapporti di forza vale quanto segue: un seguace normale ha forza 1; un 'big man' dell'espansione "Locande e cattedrali" ha forza 2.

La forza dei borgomastri è pari al numero di stemmi presenti nella città. Se la città è priva di stemmi la loro forza è 0 (*ed i relativi giocatori non ricevono punti; n.d.t.*). Il valore della città non dipende dal borgomastro. Dopo la valutazione della città il borgomastro torna al suo proprietario.



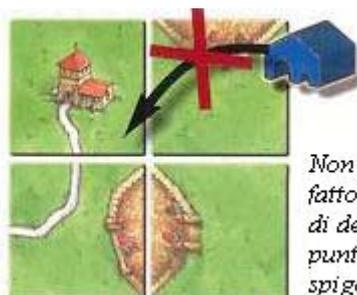
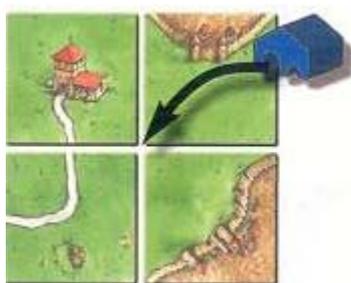
*Il borgomastro ha forza 3 (3 stemmi).
Pertanto il giocatore blu ottiene i 18
punti della città*

C) Fattoria:

Potete giocare la fattoria del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Piazzamento: potete mettere la fattoria SOLO sul punto di incontro centrale tra 4 tessere, di cui una è quella appena giocata, e SOLO se in tale punto siano raffigurati SOLO campi.

La fattoria può esser giocata anche sui campi dove vi siano contadini, ma non su quelli dove vi sia già un'altra fattoria. La fattoria resta lì fino a fine partita.

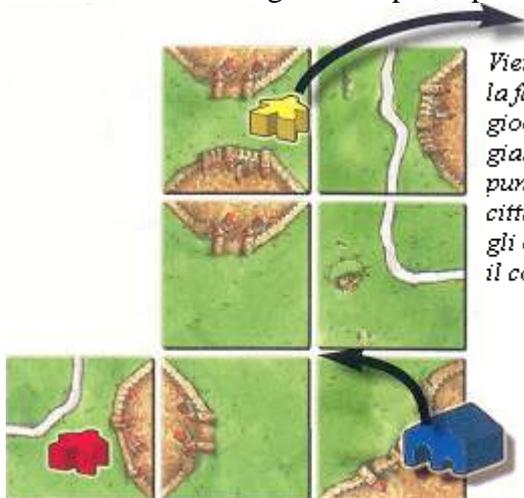


*Non è consentito giocare la
fattoria come nell'immagine
di destra. C'è una città nel
punto di contatto dei 4
spigoli delle tessere.*

Che cosa accade se si mette una fattoria su un campo in cui già si trovano uno o più contadini di un qualsiasi giocatore:

- i contadini su di esso sono subito restituiti ai proprietari e si valuta il campo come a fine partita e
- chi ha il maggior rapporto di forze in contadini nel campo in questione riceve 3 pt per ogni città chiusa su di esso, oppure 4 pt se vi aveva posto anche il maiale (*il quale pure è restituito; n.d.t.*).

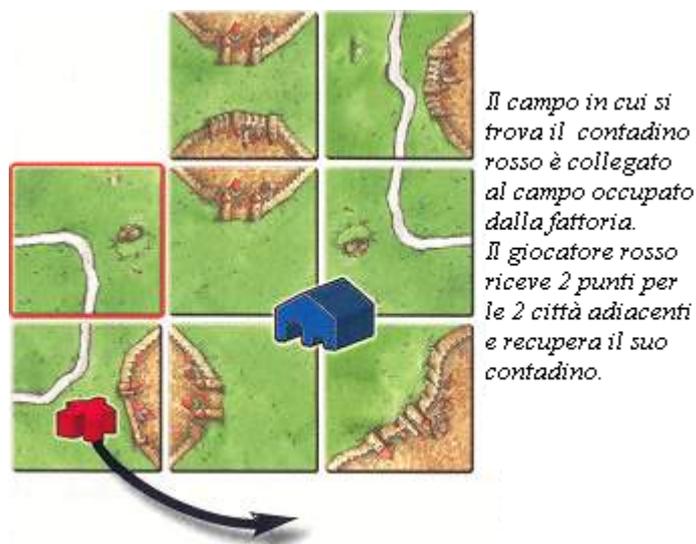
La valutazione è eseguita sempre, a prescindere che coinvolga o meno il proprietario della fattoria.



*Viene piazzata
la fattoria: il
giocatore
giallo riceve 6
punti per le 2
città chiuse e
gli è restituito
il contadino.*

Che cosa accade se il campo su cui è posta una fattoria viene unito ad uno in cui già si trovano uno o più contadini di un qualsiasi giocatore:

- su un campo ove vi sia una fattoria non possono esserci seguaci e quindi, appena ciò accade,
- i contadini su di esso sono subito restituiti ai proprietari e si valuta il campo come a fine partita, ma
- chi ha il maggior rapporto di forze in contadini nel campo in questione riceve solo 1 pt per ogni città chiusa su di esso (*includere le città poste sul campo in cui si trova la fattoria; n.d.t.*), oppure 2 pt se vi aveva posto anche il maiale (*il quale pure è restituito; n.d.t.*).



A fine partita: le fattorie rendono 4 pt per ciascuna città chiusa sul campo ove esse sono state poste (*non si può mettere il maiale su un campo con fattoria per aggiungere i relativi punti; n.d.t.*). Se ci sono più fattorie nel medesimo campo, tutti i relativi giocatori ricevono gli stessi punti a fine partita.

La fattoria non può essere distrutta dal drago (*che ritengo possa comunque muoversi sulle relative 4 tessere; n.d.t.*) né catturata con la torre.

D) Carro:

Potete giocare il carro del vostro colore anziché un seguace (*v. anche * in fondo; n.d.t.*).

Potete mettere il carro SOLO su un tratto di strada, una parte di città o una chiesa, purché liberi da altri seguaci (*e non ancora completati; n.d.t.*); esso non può mai essere posto sul prato.

Quando viene chiusa la zona su cui è posto il carro, esso vale "1" come un seguace normale; dopo la valutazione potete riprendere in mano il carro oppure, se possibile, giocarlo su un tratto di strada, una parte di città o una chiesa direttamente connessi alla zona appena valutata, purché liberi da altri seguaci (*e non ancora completati; n.d.t.*). Se ciò non è possibile, il carro torna al suo proprietario.

Se sulla medesima zona appena completata si trovano più carri, i rispettivi proprietari decidono che farne in senso orario (*a partire dal giocatore di turno; n.d.t.*).





Il giocatore blu riceve 2 punti per la strada e può mettere il carro sulla città aperta. Non può metterlo sulla strada occupata dal seguace rosso o sulla strada già chiusa sopra (perché è stata già completata).



Il giocatore blu riceve 14 punti per la città e può mettere il suo carro sulla strada a destra, ma non sulla strada già chiusa sopra.

E) 12 nuove tessere territorio:

Tutte le nuove tessere, incluse le abbazie, recano il simbolo di una fattoria per distinguerle da quelle del gioco base e delle altre espansioni.

Alcune di esse hanno caratteristiche particolari descritte qui di seguito:



Tessera con parti di città incrociate: le 2 parti di città sono separate ma la città in alto, con lo scudo, finisce nel prato in basso. Ciò rileva per i contadini e la valutazione di fine partita.



Tessera con parti di città incrociate: le 2 parti di città sono separate.



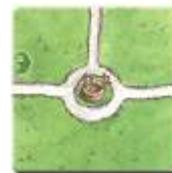
Tessera con tunnel in città: la strada non è interrotta e separa i campi solo a nord della città; a sud invece c'è solo un campo. Ciò rileva per i contadini e la valutazione di fine partita.



Questa strada finisce nel prato.



Tessere con curva adiacente a città: in queste 2 tessere la strada separa i campi di destra e di sinistra adiacenti alla città.



Rotatoria: la rotatoria non chiude le strade.



© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Spielen Sie CARCASSONNE
auch kostenlos online:

www.brettspielwelt.de



(* *Ritengo che il piazzamento di borgomastri, fattorie e carri sia precluso, oltre che dai limiti descritti in questa espansione, anche quando si giochi la tessera Vulcano, si posizioni la Fata, si utilizzi lo charme della Principessa (v. esp. n. 3 "La Principessa ed il Drago") o si posizioni un pezzo della Torre (v. esp. n. 4 "La Torre").*

N.d.T. Questa traduzione è frutto di quanto spiegatomi ad Essen 2007 e dell'indispensabile aiuto di verifica di dscheni e Fleur72. Nell'espore le regole mi son attenuto a quelle originali in tedesco (discostandomene appena per quanto attiene le fattorie) ed ho inserito in corsivo le mie soluzioni per alcuni casi specifici non contemplati. Vi prego comunque di scusare miei eventuali errori e di segnalarmeli unitamente alle Vostre considerazioni con mp a Thoth_Amon su la 'Tana dei Goblin' (www.goblins.net). Buon divertimento! Fabrizio Nuzzaci.