

Carcassonne - La Principessa e il Drago



Materiali:

30 nuove tessere



1 Drago di legno



1 Fata di legno

"La Principessa e il Drago" è un'espansione di "Carcassonne", non può essere usata da sola. Naturalmente questa espansione è compatibile con la prima e/o con la seconda espansione (Costruttori e Commercianti), così come con le mini espansioni "Il Fiume", "King & Scout" e "Il Conte di Carcassonne".

Tutte le regole di Carcassonne restano invariate! Qui di seguito troverete le regole supplementari che dovranno essere usate con questa espansione.

Preparazione

Le 30 tessere di questa espansione vanno mescolate con le tessere del gioco base. Nel corso del gioco verranno usate con le stesse regole del gioco base. Il Drago e la Fata di legno vanno messi a lato dell'area di gioco. Essi non appartengono a nessun giocatore e quando entreranno in gioco potranno rimanere su qualsiasi tessera.

Le nuove Tessere e il loro significato

Il Vulcano (6 tessere)

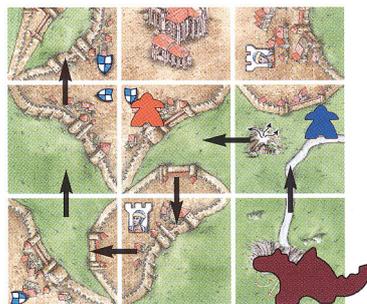


Quando si scopre una tessera con un vulcano, il giocatore, dopo aver piazzato la tessera, prende il Drago (ovunque sia) e lo piazza sulla tessera Vulcano al posto di un suo seguace.

Il Drago (12 tessere)



Quando si scopre una tessera con il Drago il giocatore la posiziona seguendo le regole standard, poi, se vuole, vi posiziona sopra un suo seguace. A questo punto il gioco si ferma e si passa a "La mossa del Drago!".



La mossa del Drago!: Partendo dal giocatore che ha estratto la tessera Drago, ogni giocatore sposterà il Drago di legno di uno spazio, orizzontalmente o verticalmente. Il Drago si sposta sempre di 6 spazi in totale nonostante il numero di giocatori (eccezione: "Vicolo Cieco"). Durante questa fase il Drago non può passare due volte sulla stessa tessera. Il Drago non può transitare su una tessera su cui è posizionata la Fata di legno (vedi oltre). Ogni volta che il Drago transita su una tessera su cui è posizionato un seguace, quest'ultimo torna al suo proprietario. Quando il Drago ha esaurito la sua mossa il gioco prosegue normalmente.

Vicolo Cieco: Quando il Drago si trova su una tessera da cui gli è impossibile spostarsi ulteriormente, il movimento del Drago termina.

Esempio con 4 giocatori: Il Drago parte dalla tessera in basso a destra. Il giocatore A lo sposta di una tessera verso l'alto, il giocatore B lo sposta a sinistra, il giocatore C lo sposta di una tessera verso il basso, il giocatore D lo sposta a sinistra (non può spostarlo a destra in quanto è una tessera già occupata precedentemente). Nella sequenza di gioco il prossimo è il giocatore A che sposta verso l'alto il Drago. Il giocatore B completa il movimento del Drago (6 spazi) spostandolo ancora verso l'alto. A questo punto i seguaci Blu e Rossi toccati dal Drago tornano ai loro proprietari.

Attenzione: Se nessuna tessera vulcano è stata ancora estratta, Il Drago non è ancora entrato in gioco. La tessera Drago viene messa scoperta a lato dell'area di gioco. Viene scoperta una nuova tessera che verrà usata secondo le regole standard. Quando una tessera Vulcano entrerà in gioco, tutte le tessere Drago messe da parte verranno rimesse in gioco rimescolandole con le altre tessere coperte.

Il Valico Magico (6 tessere)



Quando si scopre una tessera con il Valico Magico, il giocatore, dopo averla posizionata, può piazzare un suo seguace o sulla tessera appena messa o su qualsiasi altra tessera in gioco. Il giocatore deve osservare comunque le normali regole per il posizionamento di un seguace. Non si può occupare con un seguace un'area già completata e il cui punteggio è già stato assegnato e neanche in un'area già occupata da un altro seguace.

La Principessa (6 tessere)



Le tessere con il simbolo della Principessa vanno posizionate seguendo le regole standard. Se la tessera viene posiziona in una città dove sono presenti uno o più Cavalieri, uno di questi (a scelta del giocatore che ha giocato la tessera) tornerà al suo proprietario. In questo caso il giocatore non potrà più piazzare un suo seguace sulla tessera giocata, neanche sull'eventuale strada o campo. Se questa tessera è giocata in una città senza Cavalieri o in un altro posto, il giocatore potrà piazzare un suo seguace secondo le regole standard.

La Fata (nessuna tessera)



All'inizio del gioco la Fata è posta vicino all'area di gioco. Ogni volta che un giocatore, durante il suo turno, NON piazza un suo seguace, può prendere la Fata (ovunque lei sia) e posizionarla su una tessera che ospita un suo seguace. La Fata ha 3 effetti:

- Il Drago non può muoversi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace su questa tessera è protetto dal Drago.
- Se all'inizio del turno di un giocatore, la Fata occupa una tessera su cui è presente un seguace del giocatore stesso, questi riceve immediatamente un punto.
- Quando una tessera di un'area che viene completata (Città, Strada, Monastero o Fattoria) ospita la Fata, il giocatore del seguace di quella tessera riceve 3 punti a prescindere dal risultato dell'attribuzione dei punti dell'area completata. Il seguace torna al suo proprietario mentre la Fata rimane su quella tessera.

Altre tessere nuove



Tunnel

La strada passa sotto la Città senza interruzione.

Il Campo superiore non è interrotto e anche quello inferiore non è interrotto.



Monastero in Città

Il giocatore può posizionare il suo seguace sia in Città (Cavaliere) che sul Monastero (Monaco). Se il seguace è giocato sul Monastero, questo sarà completato quando sarà circondato da 8 tessere, anche se la Città non verrà completata.

Il Monaco potrà essere giocato anche se nella Città è già presente un Cavaliere e viceversa (si potrà giocare un Cavaliere in questa Città anche se esiste già un Monaco nel Monastero).

Potete anche giocare online a CARCASSONNE al sito www.brettspielwelt.de



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauerstr. 15 - 80809 München

e-mail: infos@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

Traduzione italiana V.I.O: Luciano Bertone luciano@bert1.it