

### Turno di gioco

1. Piazza 1 tessera territorio
2. Piazza un seguace su questa tessera
3. Totalizza il punteggio per ogni città/strada/monastero completati e riprende il seguace.

### Piazzare un seguace

È possibile solo se nella zona interessata non ci sono altri seguaci.

### Punteggio per i territori completi

Quando si completano una città /strada/monastero, il giocatore con più seguaci sopra si aggiudica il punteggio secondo la tabella a lato

I giocatori riprendono i loro seguaci posti sul luogo completato; li possono riutilizzare **dal turno successivo**.



### Fine del gioco

Il gioco prosegue in senso orario fino a che non si finiscono le tessere.

| Territorio   | completato  | incompleto  |
|--|---|---|
| <i>Città di 2 tessere</i>                            | 1 punto per tessera   | 1 punto per tessera   |
| <i>Città di 3/+ tessere</i>                          | 2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo  | 1 punto per tessera + 1 punto per scudo                               |
| <i>Strada</i>  | 1 punto per tessera   | 1 punto per tessera   |
| <i>Monastero</i>                                     | 9 punti: è completo quando completamente circondato da tessere  | 1 punto per la tessera monastero + 1 per ogni tessera che la circonda |
| <i>Campi</i><br>(Si conteggiano solo a fine partita) | <ul style="list-style-type: none"><li>• (Prima edizione) 4 punti per ogni città servita. Una singola città può dare punti <b>una sola volta</b> anche se è circondata da diverse fattorie.</li><li>• (Seconda edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città non può dare punti <b>allo stesso giocatore</b> più di una volta.</li><li>• (Terza edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore.</li></ul> |   |

In caso di **luoghi con più seguaci** (possibili con successivi raggruppamenti di strade/città/campi) il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci; in caso di parità, a tutti i giocatori che hanno il maggior numero di seguaci nel luogo.

### Turno di gioco

1. Piazza 1 tessera territorio
2. Piazza un seguace su questa tessera
3. Totalizza il punteggio per ogni città/strada/monastero completati e riprende il seguace.

### Piazzare un seguace

È possibile solo se nella zona interessata non ci sono altri seguaci.

### Punteggio per i territori completi

Quando si completano una città /strada/monastero, il giocatore con più seguaci sopra si aggiudica il punteggio secondo la tabella a lato

I giocatori riprendono i loro seguaci posti sul luogo completato; li possono riutilizzare **dal turno successivo**.



### Fine del gioco

Il gioco prosegue in senso orario fino a che non si finiscono le tessere.

| Territorio   | completato  | incompleto  |
|--|---|---|
| <i>Città di 2 tessere</i>                            | 1 punto per tessera   | 1 punto per tessera   |
| <i>Città di 3/+ tessere</i>                          | 2 punti per tessera + 2 punti per ogni scudo  | 1 punto per tessera + 1 punto per scudo                               |
| <i>Strada</i>  | 1 punto per tessera   | 1 punto per tessera   |
| <i>Monastero</i>                                     | 9 punti: è completo quando completamente circondato da tessere  | 1 punto per la tessera monastero + 1 per ogni tessera che la circonda |
| <i>Campi</i><br>(Si conteggiano solo a fine partita) | <ul style="list-style-type: none"><li>• (Prima edizione) 4 punti per ogni città servita. Una singola città può dare punti <b>una sola volta</b> anche se è circondata da diverse fattorie.</li><li>• (Seconda edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città non può dare punti <b>allo stesso giocatore</b> più di una volta.</li><li>• (Terza edizione) 3 punti per ogni città servita. Una città può dare punti più di una volta ad un giocatore.</li></ul> |   |

In caso di **luoghi con più seguaci** (possibili con successivi raggruppamenti di strade/città/campi) il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci; in caso di parità, a tutti i giocatori che hanno il maggior numero di seguaci nel luogo.

## ESPANSIONI

### "The river"

Si inizia dalla tessera sorgente, costruendo il fiume fino al lago. Sulle città/strade/monasteri si possono collocare seguaci.

### "Inns & Cathedrals"

**Locanda sul lago:** la strada, se completata, vale 2 pt./tessera; se incompleta, non dà punti.

**Cattedrale:** la città, se completata, vale 3 pt./tessera (più 3 pt. per ogni scudo); se incompleta, non dà punti.

**Seguace grande:** per stabilire la proprietà di città/strada/campo, conta come 2 seguaci normali.

### "Traders & Builders"

**Merci:** Vanno al giocatore che **COMPLETA** la città (1 per ogni simbolo presente). A fine partita, chi ha più vino /grano/tessuti guadagna 10 punti (per ciascun tipo).

**Maiale:** va posto su un campo in cui c'è già un contadino dello stesso colore e rimane lì fino alla fine. Aumenta di 1 i punti forniti da ogni città (4 o 5 secondo le edizioni).

**Costruttore:** va posto su una città/strada in cui c'è già un seguace dello stesso colore. Consente una *mossa aggiuntiva* (pesca/posa di una tessera) ogni volta che il giocatore continua o conclude la strada/città (è consentita una sola doppia mossa per turno). Ritorna nella dotazione del giocatore al completamento della strada/città e può essere riusato in un turno successivo.

### "King & Scout"

**Il Re:** va al giocatore che **COMPLETA** la città più

## Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne

grande. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni città completa in gioco.

**Il Brigante:** va al giocatore che **COMPLETA** la strada più lunga. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni strada completa in gioco.

### "The Cathars"

**Assedio:** una città sotto assedio (= con tessera dei Catari) vale 1 pt./tessera se completata (2 pt. con la Cattedrale). Se incompleta non fornisce pt.

**Approvvigionamento:** le città sotto assedio danno il doppio di pt. ai contadini.

**Fuga:** se vicino (anche in diagonale) alla tessera dei Catari c'è un monastero, il giocatore a fine turno può ritirare il proprio cavaliere dalla città assediata.

### "The Count of Carcassonne"

Costruite la città e mettete il Conte nel castello. Ogni volta che posate una tessera che dà pt a 1/+ avversari, ma nessuno a voi, potete mettere un seguace (anche il grande) in C., in aggiunta al piazzamento del turno (1 seguace per turno, 2 con la mossa aggiuntiva del Costruttore) e spostare il Conte in un altro quartiere.

Quando si calcolano i pt per una città/strada/monastero/fattoria, potete spostare i seguaci da C. al luogo del punteggio e modificare il calcolo dei pt., se in quel quartiere non c'è il Conte. Questi gli spostamenti: da Castello → città; Fabbro → strada; Cattedrale → monastero; Mercato → fattoria.

## ESPANSIONI

Da sin. di chi ha piazzato la tessera, i giocatori possono spostare 1/+ seguaci da C.: chi ha piazzato la tessera è l'ultimo a muovere.

Il Conte resta sempre in C. e viene spostato dai giocatori che piazzano un seguace in un quartiere. Blocca tutti i seguaci del quartiere in cui si trova.

### "Princess & Dragon"

**tessere vulcano:** si posa il drago invece del seguace.

**tessere Drago,** il drago si muove di 6 tessere (tranne → vicolo cieco), in orizzontale e verticale (1 movimento per giocatore). Il Drago non può piazzarsi 2 volte sulla stessa tessera o su una con la fata. I seguaci sulle tessere raggiunte dal drago sono restituiti ai proprietari.

Se il Drago non è ancora in gioco, le tessere drago sono messe da parte e ripescate in seguito.

**Passaggio magico:** il giocatore può posizionare un seguace su una qualsiasi tessera in gioco, a meno che l'area non sia già stata conteggiata o se nella stessa zona c'è già un seguace.

**Tessere principessa:** se nella città ci sono 1/+ Cavalieri, il giocatore ne restituisce uno al suo proprietario. In questo caso non può più piazzare un proprio seguace.

**La fata:** ogni volta che un giocatore non posiziona alcun seguace, può collocare la Fata su una tessera in cui ha un seguace.

- Il Drago non può spostarsi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace è protetto.
- Il giocatore che all'inizio del proprio turno ha un seguace con la Fata riceve 1 pt.
- Valutando una zona in cui c'è la Fata, il giocatore con seguace e Fata riceve 3 punti.

## ESPANSIONI

### "The river"

Si inizia dalla tessera sorgente, costruendo il fiume fino al lago. Sulle città/strade/monasteri si possono collocare seguaci.

### "Inns & Cathedrals"

**Locanda sul lago:** la strada, se completata, vale 2 pt./tessera; se incompleta, non dà punti.

**Cattedrale:** la città, se completata, vale 3 pt./tessera (più 3 pt. per ogni scudo); se incompleta, non dà punti.

**Seguace grande:** per stabilire la proprietà di città/strada/campo, conta come 2 seguaci normali.

### "Traders & Builders"

**Merci:** Vanno al giocatore che **COMPLETA** la città (1 per ogni simbolo presente). A fine partita, chi ha più vino /grano/tessuti guadagna 10 punti (per ciascun tipo).

**Maiale:** va posto su un campo in cui c'è già un contadino dello stesso colore e rimane lì fino alla fine. Aumenta di 1 i punti forniti da ogni città (4 o 5 secondo le edizioni).

**Costruttore:** va posto su una città/strada in cui c'è già un seguace dello stesso colore. Consente una *mossa aggiuntiva* (pesca/posa di una tessera) ogni volta che il giocatore continua o conclude la strada/città (è consentita una sola doppia mossa per turno). Ritorna nella dotazione del giocatore al completamento della strada/città e può essere riusato in un turno successivo.

### "King & Scout"

**Il Re:** va al giocatore che **COMPLETA** la città più

## Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne

grande. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni città completa in gioco.

**Il Brigante:** va al giocatore che **COMPLETA** la strada più lunga. A fine partita, questi guadagna 1 punto per ogni strada completa in gioco.

### "The Cathars"

**Assedio:** una città sotto assedio (= con tessera dei Catari) vale 1 pt./tessera se completata (2 pt. con la Cattedrale). Se incompleta non fornisce pt.

**Approvvigionamento:** le città sotto assedio danno il doppio di pt. ai contadini.

**Fuga:** se vicino (anche in diagonale) alla tessera dei Catari c'è un monastero, il giocatore a fine turno può ritirare il proprio cavaliere dalla città assediata.

### "The Count of Carcassonne"

Costruite la città e mettete il Conte nel castello. Ogni volta che posate una tessera che dà pt a 1/+ avversari, ma nessuno a voi, potete mettere un seguace (anche il grande) in C., in aggiunta al piazzamento del turno (1 seguace per turno, 2 con la mossa aggiuntiva del Costruttore) e spostare il Conte in un altro quartiere.

Quando si calcolano i pt per una città/strada/monastero/fattoria, potete spostare i seguaci da C. al luogo del punteggio e modificare il calcolo dei pt., se in quel quartiere non c'è il Conte. Questi gli spostamenti: da Castello → città; Fabbro → strada; Cattedrale → monastero; Mercato → fattoria.

## ESPANSIONI

Da sin. di chi ha piazzato la tessera, i giocatori possono spostare 1/+ seguaci da C.: chi ha piazzato la tessera è l'ultimo a muovere.

Il Conte resta sempre in C. e viene spostato dai giocatori che piazzano un seguace in un quartiere. Blocca tutti i seguaci del quartiere in cui si trova.

### "Princess & Dragon"

**tessere vulcano:** si posa il drago invece del seguace.

**tessere Drago,** il drago si muove di 6 tessere (tranne → vicolo cieco), in orizzontale e verticale (1 movimento per giocatore). Il Drago non può piazzarsi 2 volte sulla stessa tessera o su una con la fata. I seguaci sulle tessere raggiunte dal drago sono restituiti ai proprietari.

Se il Drago non è ancora in gioco, le tessere drago sono messe da parte e ripescate in seguito.

**Passaggio magico:** il giocatore può posizionare un seguace su una qualsiasi tessera in gioco, a meno che l'area non sia già stata conteggiata o se nella stessa zona c'è già un seguace.

**Tessere principessa:** se nella città ci sono 1/+ Cavalieri, il giocatore ne restituisce uno al suo proprietario. In questo caso non può più piazzare un proprio seguace.

**La fata:** ogni volta che un giocatore non posiziona alcun seguace, può collocare la Fata su una tessera in cui ha un seguace.

- Il Drago non può spostarsi su una tessera occupata dalla Fata. Il seguace è protetto.
- Il giocatore che all'inizio del proprio turno ha un seguace con la Fata riceve 1 pt.
- Valutando una zona in cui c'è la Fata, il giocatore con seguace e Fata riceve 3 punti.