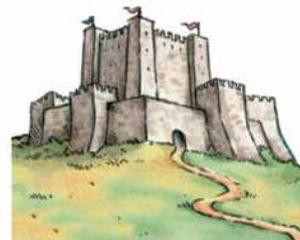


Klaus-Jürgen Wrede Carcassonne



Castles, bridges and bazaars

Venditori ambulanti arrivano nelle città e aprono dei bazar, dove si incomincia a mercanteggiare. Nel contempo, ingegneri realizzano ponti per migliorare le strade e sorgono castelli per rendere più sicure le terre.

Usate le regole del gioco base CARCASSONNE ed aggiungete le regole specifiche descritte in seguito.

Contents

- 12 ponti in legno 
- 12 nuove tessere segnate con  • 12 tessere castello 

Preparation

Unite le **12 nuove tessere** con le tessere del gioco base. I giocatori piazzeranno le tessere come descritto dalle regole di base.

All'inizio della partita **ogni** giocatore riceverà:

3 ponti e 3 castelli, per 2-4 giocatori.

2 ponti e 2 castelli, per 5-6 giocatori.

The Bazaar (8 tiles)



Quando un giocatore pesca una tessera con un bazar, la gioca come una qualunque altra tessera (mettendo un seguace, facendo punti, ed eventualmente non piazzandola se non è possibile). Successivamente inizia il **bazar**, che si sviluppa nell'asta di altre tessere territorio.

Il giocatore attivo pesca tante tessere quanti sono i giocatori e le posiziona sul tavolo faccia in alto. Successivamente, **il giocatore alla sua sinistra** sceglie una tessera ed inizia l'asta (come banditore) dicendo quanti punti offre per la stessa (può offrire 0 punti). Successivamente gli altri giocatori, in senso orario, **a turno ed una volta sola**, fanno una offerta superiore o passano.

Quando tutti i giocatori hanno fatto l'offerta o passato, il banditore può:

- **Comprare** la tessera al giocatore che ha offerto il maggior numero di punti
OPPURE
- **Vendere** la tessera al miglior offerente e prendere da lui i punti offerti.

Quando si effettua una transazione il compratore toglie i punti offerti dal suo punteggio di gioco corrente e li mette al venditore.

Nel caso in cui il banditore abbia l'offerta più alta, vengono tolti i punti dell'offerta dal suo punteggio e nessuno li riceve.

Ora, in senso orario, chi non ha ancora acquistato una tessera a questo bazar deve scegliere un'altra tessera da bandire (può essere il banditore precedente se non si è aggiudicato la tessera). Durante l'asta il giocatore che si è già aggiudicato una tessera non può fare offerte. L'ultimo giocatore si aggiudicherà l'ultima tessera senza pagare.

I giocatori possono offrire più punti di quelli che hanno: in questo caso piazzeranno il segnalino dei punti dietro lo 0 di tanti punti quanti è in negativo e su di un lato per far vedere che sono in negativo.

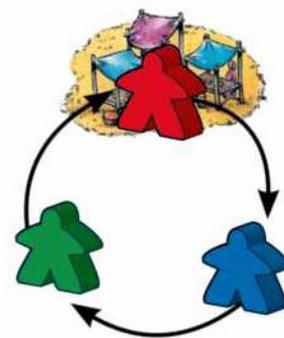
Finita l'asta i giocatori piazzano le tessere appena comprate come se le avessero pescate, in accordo con le normali regole di gioco, iniziando dal primo banditore.

Esempio con 3 giocatori:

Rosso pesca una tessera con il bazar. La piazza sul terreno e mette un seguace su di essa.

Successivamente pesca 3 carte e le posiziona faccia in alto.

- *Blu* è alla sinistra del giocatore attivo, sceglie una tessera e offre 2 punti per essa. *Verde* passa e *Rosso* offre 3 punti. *Blu* (banditore) vuole la tessera per se, paga 3 punti a *Rosso* (miglior offerente). Adesso *Blu* riduce i suoi punti vita di 3 ed aumenta i punti vita di rosso di 3.
- Successivamente *Verde* sceglie una delle tessere restanti e offre 2 punti. *Rosso* offre 3 punti (*Blu* non può fare offerte), e *Verde* lascia la carta a *Rosso* e prende 3 punti da lui.
- Ora resta una sola tessera che *Verde* può prendere a costo zero.



Nessuna reazione a catena: tutte le tessere bazar giocate come conseguenza di un bazar, non generano un altro bazar. Devono essere giocate come tessere normali. Un bazar si può ottenere solo da tessere pescate in un turno normale di gioco.

Variante senza asta: il giocatore che inizia pesca il bazar pesca tante tessere quanti sono i giocatori e le mette a faccia in su. Iniziando dal giocatore alla sua sinistra, ogni giocatore sceglie una tessera e la gioca come in un turno normale. Così tutti i giocatori piazzano una tessera a costo zero, senza asta.

Bridges



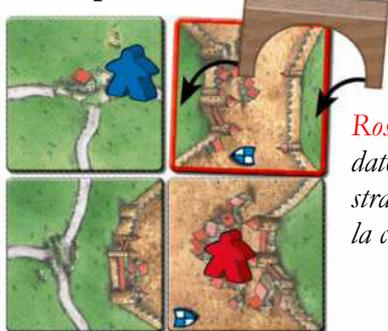
Durante il proprio turno, un giocatore può piazzare 1 **ponte** in aggiunta al normale turno di gioco (piazzamento tessera e seguace). Il ponte continua una strada, conduce ad una strada nella tessera adiacente e conta esattamente come un segmento di strada di una tessera di territorio.

Le seguenti regole governano la costruzione di ponti:

- Il ponte può essere costruito nella **tessera appena piazzata** o in una tessera ad essa adiacente (non in diagonale).
- Le due estremità del ponte devono essere poste su segmenti di prato (non città, strade, fiumi, etc..)

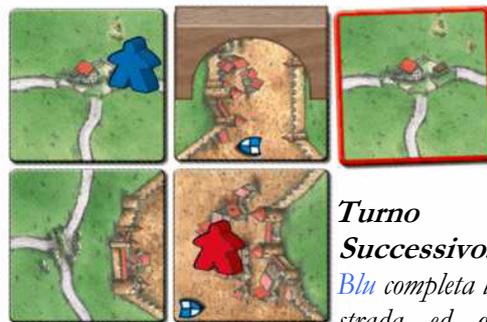
Un giocatore può affiancare una tessera che ha una strada ad una che ha un prato se gioca un ponte che continua la strada attraverso il campo. Il giocatore può mettere un seguace come in un turno normale, se mette un ponte può mettere il seguace sul ponte come fosse su di una strada, sempre che sia legale. Campi e città sotto un ponte non sono divise. Due ponti possono essere costruiti adiacenti uno all'altro.

Esempi:



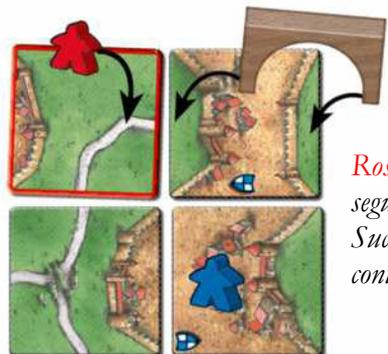
Costruire un ponte sulla tessera appena piazzata:

Rosso vuole estendere la sua città e, dato che la tessera non ha una strada, piazza il ponte che attraversa la città.



Turno Successivo:

Blu completa la sua strada ed ottiene 3 punti (il ponte conta 1 punto come un normale segmento di strada).



Costruire un ponte sulla tessera adiacente a quella appena piazzata:

Rosso piazza una tessera ed un seguace sulla strada della tessera. Successivamente gioca un ponte che continua la strada attraverso la città.



Ponti possono essere costruiti in sequenza ed anche sopra un monastero (anche se occupato).

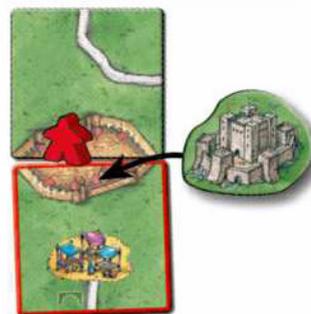


Non è consentito costruire un ponte in questo modo, perché una estremità del ponte viene piazzata su di una strada.

Castles



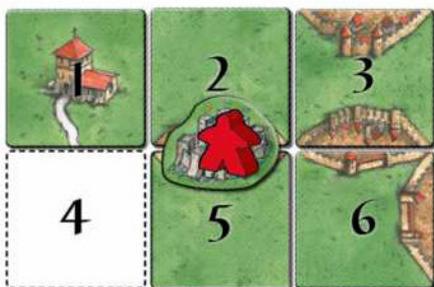
Quando un giocatore realizza una città, formata da sole due tessere, il possessore della città può decidere se prendere i 4 punti (come da normali regole) o costruire un castello. Se converte la città in castello, il giocatore piazza una tessera castello sulla città e vi mette il suo seguace che era sulla città. Una città che viene convertita in castello non è da considerarsi completata.



Con questa tessera, Rosso realizza una città e ci costruisce un castello.

Quando costruisce un castello, il giocatore non realizza punti.

Il giocatore realizzerà punti quando la prima opera (monastero, città o strada) nelle vicinanze del castello sarà completata. Ovvero: una parte della struttura completata deve essere nelle tessere che compongono il castello o in quelle vicine. Le tessere che compongono le vicinanze del castello sono le due del castello (2 e 5) più le 2 tessere a sinistra (1 e 4) di queste ultime e le due a destra (3 e 6). In tutto sono 6 tessere.

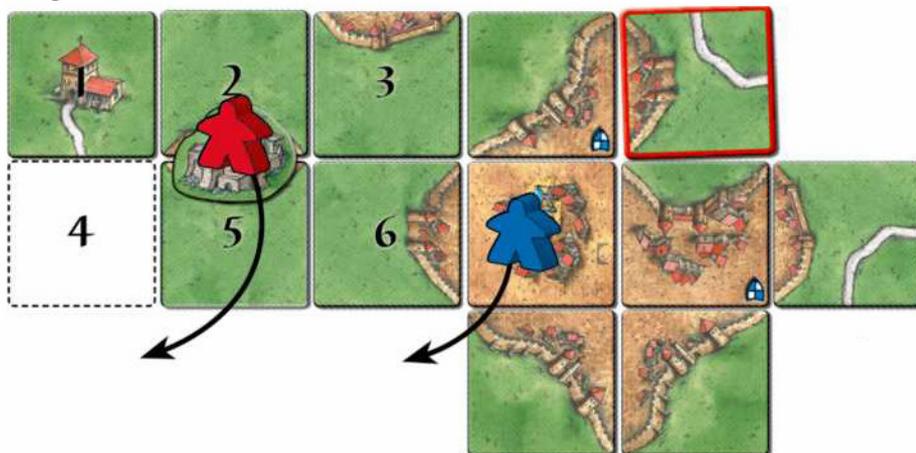


Le tessere/spazi per tessere numerate da 1 a 6 formano le vicinanze del castello rosso. Le strutture che attualmente possono fornire punti al castello alla loro chiusura sono:

- Il **monastero** nella tessera 1
- la **strada** nella tessera 1
- la **città** incompleta nella tessera 3
- la **città** nella tessera 6

(la città formata dalle tessere 3 e 6 era completa prima della realizzazione del castello e, di conseguenza, non assegna punti al possessore del castello).

Solamente quando una costruzione (monastero, città, strada o un altro castello) che è nelle vicinanze del castello viene completata il castello in questione risulta completato. Il proprietario/i della struttura ed il proprietario del castello ottengono entrambe il punteggio pieno della struttura. I seguaci posti sulla struttura ultimata e quello posto sul castello ritornano ai legittimi proprietari, mentre il castello resta sul terreno di gioco, in ogni caso.



Esempio di calcolo del punteggio:

la città *blu* viene completata e realizza 20 punti. Dato che un pezzo di città è nelle vicinanze (6) del *castello rosso* e la città risulta essere la *prima* struttura nelle vicinanze del castello ad essere completata, *Rosso* realizza 20 punti. Entrambe i seguaci tornano ai proprietari.

Devono essere rispettate le seguenti regole:

- Un **monastero** è nelle vicinanze di un castello solo se il monastero stesso risulta essere in una delle 6 tessere delle vicinanze. Le altre 8 tessere che chiudono un monastero non contano.
- Il seguace posto sul castello realizza punti per la **prima opera ultimata** dopo il castello. Non deve essere lasciato sul castello per ottenere punti dalle opere ultimate successivamente alla prima.
- Non ha importanza se l'opera ultimata fornisce punti o no, infatti un castello fornisce punti anche se l'opera ultimata non ha un proprietario.
- Se una tessera completa **simultaneamente** più opere nelle vicinanze di un castello, il proprietario del castello può decidere da quale opera ottenere i punti. Un castello può prendere punti da **una sola** opera.
- Dato che una città non è da considerarsi completata quando viene convertita in un castello, due castelli possono sorgere nelle vicinanze. In questo caso, un castello completato nelle vicinanze di un altro completa anche il secondo, entrambi forniscono lo stesso numero di punti.
- **Alla fine del gioco**, tutti i castelli incompleti non forniscono punti ed i seguaci su di essi vanno rimossi. Un castello non genera punti dovuti ai campi.
- Un giocatore può convertire una città in un castello anche se la città è già occupata al momento del completamento oppure se il giocatore, completando una città, mette il seguace su di una città non occupata.
- I castelli separano i campi esattamente come farebbe una città.

Quando si conteggiano i poteri un castello porta 4 punti (contro i 3 di una città) o 5 punti se si ha un maiale sul podere (Inns & Cathedrals) o una fattoria (Abbey & Mayor).



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Rio Grande Games
 PO Box 1033
 Placitas, NM 87043
 riogames@aol.com
 www.riograndegames.com

www.carcassonne.de

Rules layout: Christof Tisch
 Rules editing: Hanna & Alex Weiß
 Rules translation: Jay Tummelson
 Carcassonne can be played online
 at www.brettspielwelt.de

by **ANDY**