



Klaus-Jürgen Wiede

# Carcassonne Die Stadt

Miti e racconti si formano intorno alla città di Carcassonne. Ancor oggi Carcassonne con la sua imponente doppia cerchia di mura non ha perso nulla del suo fascino. Con questo accattivante gioco, ognuno può contribuire alla storia della città e alla costruzione delle sue mura. Colui che usa abilmente i propri Seguaci, costruisce le fortificazioni in settori vantaggiosi e piazza le sue torri nei punti migliori della città, sarà il vincitore di questa competizione.

- 70 fortificazioni



- 2 fortificazioni piccole (per costruire a fianco della città, se le mura normali sono troppo lunghe)



- 12 torri



- 1 Porta della Città



- 24 Seguaci in 4 colori



- 2 sacchi in tessuto per le tessere



- 1 tabellone punteggio



- 75 tessere della città (chiamate d'ora in poi semplicemente "tessere") che rappresentano strade, zone residenziali, mercati ed edifici



1 di 32 edifici pubblici

Zone residenziali (fondo bruno)  
Mercato del Pesce

Mercato dei cereali



Mercato del bestiame



1 dei 7 edifici storici

Tutti i 7 gli edifici storici portano questi segni:

- Piccoli Pozzi
- Grandi Pozzi
- Torre Quadrata
- Costruzione
- Saint Sernin
- Saint Nazaire
- Castello del Conte



3 zone residenziali separate da strade



3 strade separate da un incrocio

- questo regolamento

I giocatori edificano insieme Carcassonne, costruendo zone residenziali, mercati, strade e infine le mura.

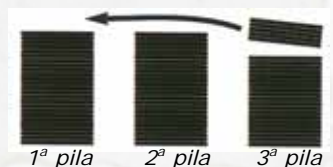
Usando con abilità i Seguaci, realizzano punti durante il gioco e alla fine della partita.

## Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve 8 Seguaci e ne piazza una alla casella "0" del tabellone segnapunti; gli altri 7 li tiene davanti a sé e costituiscono la sua dotazione. Le 12 torri sono ripartite in numero uguale tra i giocatori.

Le tessere della città vengono mescolate e disposte con la faccia nascosta in 3 pile:

1. una pila di 30 tessere;
2. una pila di 25 tessere;
3. una pila di 20 tessere;



Il metodo più veloce è di creare tre pile perfettamente uguali, prendere le prime cinque tessere della terza pila e collocarle sulla prima.

Le pile 2 e 3, le 70 fortificazioni, la Porta della Città, le 2 fortificazioni piccole sono collocate a lato. Serviranno più tardi.

## Inizio del gioco

Il giocatore più giovane comincia prendendo la tessera in cima alla pila 1; la posa al centro della tavola di gioco. In seguito, può piazzare uno dei suoi seguaci su questa tessera. Più avanti sono spiegate le regole di posa dei Seguaci.

## Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore di turno compie le azioni seguenti secondo questo ordine:

1. il giocatore **deve** pescare e posare una nuova tessera;
2. il giocatore **può** posizionare un **seguace** della sua dotazione sulla **tessera che ha appena posato**;
3. Se, grazie a questa tessera, vengono concluse delle **strade** o dei **mercati**, se **ne contano immediatamente i punti** acquisiti.

## Posizionamento delle tessere

La prima azione di ciascun giocatore è di prendere una tessera dalla pila 1. Deve rispettare le seguenti regole:

- La nuova tessera (bordata di rosso negli esempi) deve toccare per almeno un lato una tessera già posata sul tavolo di gioco. È vietato piazzare una tessera che tocca un'altra soltanto per uno spigolo;
- Le strade non devono essere interrotte. Tutti gli altri paesaggi delle tessere possono toccarsi;



Le strade non devono essere interrotte



Le zone residenziali e i mercati possono toccarsi



La nuova tessera non può essere posizionata per la strada interrotta

## Posizionamento dei Seguaci

Quando il giocatore posa una tessera, **può** piazzare un seguace. Bisogna tener conto che:

- non può piazzare che un solo seguace;
- deve prendere il seguace dalla sua dotazione;
- può piazzare questo seguace soltanto sulla tessera che ha appena posato;
- deve decidere su quale parte della tessera vuole collocare il suo seguace. Come...

Viaggiatore



sulle strade

Commerciante



sui mercati

Abitante



sulle zone residenziali

oppure

oppure

Viaggiatori e Commercianti sono posati in piedi, gli Abitanti sono posati coricati!

Restrizione circa il posizionamento dei Seguaci:

Sulle strade, i mercati (verdi) o le zone residenziali che un giocatore collega con la nuova tessera, non deve trovarsi già un seguace, anche se è del colore del giocatore, e anche se il giocatore già posato non si trova su una tessera adiacente. Se, posando la sua tessera, il giocatore conclude una strada o un mercato, non può più piazzarvi sopra un seguace. I 3 esempi qui sotto lo chiariscono bene:



Il Rosso non può che mettere un Abitante. C'è già un Commerciante nel mercato formatosi



Il Blu può posizionare il suo seguace come Viaggiatore, Mercante o come Abitante nella piccola zona industriale in basso a destra (freccia rossa). La grande zona industriale è già occupata.



Il Blu non può posare un Commerciante nel mercato, perché si conclude con la sua tessera.

Se, nel corso della partita, un giocatore rimane senza Seguaci, non può far altro che posare la sua tessera. Ma non abbiate paura: è possibile recuperare dei Seguaci.

**Dopo aver posizionato la sua tessera ed eventualmente un proprio seguace, tocca al giocatore successivo in senso orario.**

**Eccezione:** se un giocatore, piazzando la sua tessera, ha completato una **strada** o un **mercato**, bisogna contare subito i punti corrispondenti. Le zone residenziali non si contano immediatamente.

## Valutazione delle strade e dei mercati completati

### Una strada finita

Una strada è completata quando le due estremità sono delimitate da un incrocio, una fine della strada o – più avanti nel gioco – da una fortificazione o se la strada compie un cerchio chiuso. Il numero di tessere che costituiscono una strada entro questi due limiti è variabile. Il giocatore che ha un Viaggiatore su una **strada completata** composta da **1 a 3 tessere** riceve un numero di punti **pari al numero delle tessere che formano la strada**. Il giocatore che ha un Viaggiatore su una **strada completata** composta da **4 o più tessere** riceve **il doppio di punti rispetto alle tessere che compongono la strada** (ogni tessera coinvolta fornisce 2 punti).

Questi, come del resto tutti gli altri punti, sono computati immediatamente sul tabellone del punteggio. Il tabellone è suddiviso in 50 caselle. Se un giocatore ha già ottenuto 50 punti, corica il suo segnalino sul tabellone e si rimette sulla casella "0". Questo permette ai giocatori di sapere quali sono i segnalini che hanno già raggiunto o superato 50 punti.

### Un mercato completato

Un mercato è completato quando non può più estendersi e se la superficie del mercato non presenta spazi vuoti. Il mercato può essere composto da un numero variabile di tessere. Quando un **mercato viene completato** il giocatore che ha un Commerciante al suo interno, riceve i punti nel modo seguente: **moltiplica il numero delle tessere per il numero dei tipi di mercato (pesce, cereali, bestiame) presenti**.

## Cosa succede se ci sono più d'un seguace su una strada o un mercato completati?

Se i giocatori hanno piazzato le tessere seguendo una certa tattica, può capitare che si trovino più d'un Viaggiatore su una strada o più d'un Commerciante su un mercato. In questo caso, **è il giocatore che ha più Viaggiatori sulla strada o Commercianti sul mercato a guadagnare i punti. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti ricevono la somma totale dei punti.**

## Recuperare i Seguaci

Dopo aver valutato i punti di un mercato – e solamente in questo caso – i giocatori recuperano i Viaggiatori o i Mercanti. Al turno successivo, i giocatori possono riutilizzarli.



Il Rosso riceve 3 punti  
(3 segmenti di strada)



Il Rosso riceve 8 punti  
(4 segmenti di strada)



Il Blu riceve 9 punti:  
(3 tipi differenti per 3  
tessere = 9 punti)

Il Blu riceve 8 punti:  
(2 tipi differenti per 4  
tessere = 8 punti)

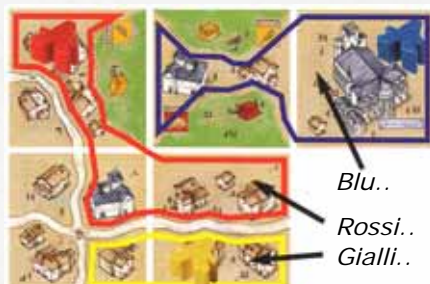
Sia il Rosso che il Blu ricevono 18 punti (6 tessere x 3 tipi) perché entrambi hanno un Commerciante sul mercato)



L'ultima tessera unisce i due mercati separati in uno solo. Solo in questo modo possono trovarsi più Seguaci nello stesso settore (per la connessione di più settori, vedere anche l'esempio a pagina 4)

## Zone residenziali

Le zone residenziali non sono mai valutate nel corso del gioco anche se sono concluse. Non si può recuperare i Seguaci collocati sulle zone residenziali prima della fine del gioco. Le zone residenziali sono delimitate da strade, mercati e dalle fortificazioni (è importante per la valutazione finale).



I 3 Seguaci hanno ciascuno la loro propria zona residenziale. Le strade e i mercati separano le 3 zone.



Dopo il posizionamento dell'ultima tessera, le 3 zone residenziali sono collegate e formano un'unica zona. Il giocatore che ha piazzato questa tessera non può piazzare dei Seguaci perché ci sono già dei Seguaci su questa zona.

Non si ricevono i punti corrispondenti alle zone industriali se non alla fine della partita. **I Seguaci restano dunque su queste zone durante tutta la partita e non ritornano mai ai loro proprietari!** Perché tutto questo sia più chiaro, i Seguaci sulle zone residenziali sono coricati e non in piedi!

## Pila 2. Messa in gioco delle fortificazioni.



Dopo che è stata pescata l'ultima tessera della pila 1, si passa alla pila 2, quella composta da 25 tessere. A partire da questo momento e fino alla fine del gioco, si possono usare le fortificazioni e le torri. Inoltre, si possono mettere dei Seguaci sulle fortificazioni:

### Fortificazioni, torri, Guardie

Quando un giocatore dà origine a una **valutazione** posando una tessera (per concludere una strada e/o un mercato), il gioco è sempre interrotto dopo la valutazione e si passa a una fase di costruzione delle fortificazioni.

Al momento della prima valutazione, il giocatore che ha dato origine alla valutazione, ottiene la Porta della Città. Tutti i giocatori ricevono 1 fortificazione. Il giocatore che ha la Porta della Città la piazza accanto a una tessera a sua scelta. Successivamente, in senso orario, ogni giocatore piazza la sua fortificazione a destra o a sinistra del suo vicino. Così, una fortificazione – cominciando dalla Porta della Città – si innalza intorno all'area del gioco. Le fortificazioni limitano nello stesso tempo la superficie del gioco: nessuna tessera può essere collocata al di là delle fortificazioni.



Sono costruite la Porta della Città e delle mura

Per ogni piccola fortificazione utilizzata, una fortificazione normale è rimessa nella scatola.

A partire dalla successiva valutazione, tutti i giocatori ricevono 1 fortificazione per ciascuna valutazione e continuano – cominciando con il giocatore che ha dato origine alla valutazione – le fortificazioni già esistenti.

Ogni volta che un giocatore costruisce una fortificazione, può piazzarvi sopra un proprio Seguace come Guardia, **salvo che** ci sia già una Guardia sulla fortificazione immediatamente opposta



Una Guardia è collocata su un muro appena costruito



Il Blu non può piazzare delle Guardie, perché il Rosso ha già posizionato una sua Guardia proprio in faccia



*Il Blu può piazzare una Guardia perché c'è uno spazio vuoto nella fila*

I punti delle Guardie sono valutati soltanto alla fine del gioco e i Seguaci non ritornano mai, durante il gioco, ai loro proprietari.



*Il Rosso piazza una delle sue torri e riceve 4 punti*

Dopo che tutti i giocatori hanno posato la loro fortificazione, il giocatore che ha dato origine alla valutazione può piazzare una delle sue torri a una delle due estremità della fortificazione. Egli riceve tanti punti quanti sono i tratti di mura posati tra la sua torre e la torre precedente e/o la Porta della Città.

### Mercati e strade completati dal posizionamento delle fortificazioni

Se, posizionando una fortificazione, si completano mercati o strade, questi sono subito valutati.



*Questa fortificazione conclude il mercato. Il Rosso riceve 4 punti (2 tipi x 2 tessere) e recupera il proprio Commerciante*



*Questa fortificazione conclude la strada. Il Rosso riceve 1 punto e recupera il proprio Viaggiatore*

Alla valutazione causata dal posizionamento di una fortificazione **non fa seguito** un'ulteriore posa di fortificazioni.

Dopo che è stata presa l'ultima tessera della pila 2, si utilizzano le tessere della **pila 3** (20 tessere). Da questo momento, il gioco cambia ancora leggermente: d'ora in avanti, durante ogni valutazione, sono distribuite **2 fortificazioni** a ciascun giocatore. Il giocatore che ha dato origine alla valutazione incomincia e posa 1 fortificazione. Gli altri giocatori, in senso orario, fanno lo stesso. La costruzione delle mura prosegue fino a che tutti i giocatori hanno posato le loro 2 fortificazioni. Fatto questo, ogni giocatore può mettere una guardia sull'ultima fortificazione edificata. Il giocatore che ha dato origine alla valutazione può piazzare una torre e conta i punti scaturiti dal posizionamento della torre.

Se non ci sono più abbastanza fortificazioni per tutti, sono distribuite ad una ad una cominciando dal giocatore che ha dato origine alla valutazione, in senso orario, fino alla loro ultimazione. L'ultimo e o gli ultimi giocatori avranno quindi una sola fortificazione, mentre il primo e o i primi ne avranno 2.

### Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando si verifica una di queste situazioni:

- se viene posata l'ultima fortificazione, oppure...
- se viene messa in gioco l'ultima tessera (se si è dato origine a una valutazione, effettuate ancora una volta la costruzione delle fortificazioni), oppure...
- se le due estremità delle fortificazioni sono più vicine di 5 tessere, o se possono essere posate meno di 5 fortificazioni;

*Il resto della città è interamente circondato da mura*



*Dopo l'ultima costruzione delle fortificazioni, tra le due estremità delle mura non si possono piazzare che altre quattro fortificazioni. Il gioco è concluso.*

In ogni caso, si chiude completamente la cerchia di mura. Se restano ancora delle fortificazioni, sono semplicemente posizionate (non si può più posarvi sopra una guardia). Se non ce ne sono più, si immagina che la città sia completamente circondata da mura. Le strade e i mercati finiti sono valutati. Nell'esempio precedente, il rosso riceve 1 punto per la strada finita.

Fa quindi seguito la valutazione finale. Prima di questa, sono tolti dal gioco tutti i Seguaci posti su strade e mercati non completati. Non si assegnano quindi punti per le strade e i mercati incompleti (non possono esserci né strade né mercati incompleti a meno che gli spazi vuoti all'interno della città non siano stati colmati).

### Valutazione finale

Durante la valutazione finale, i Seguaci e le Guardie forniscono dei punti

#### I mercati forniscono punti ai Seguaci

Se un solo giocatore ha un Seguace in una zona residenziale, è il proprietario di questa zona. Se più d'un giocatore ha uno o più Seguaci nella stessa zona residenziale, allora è il giocatore con il maggior numero di Seguaci a essere proprietario della zona. In caso di parità di Seguaci tra due o più giocatori, la zona residenziale appartiene a tutti.

Il proprietario, o i proprietari, della zona residenziale riceve/ricevono 2 punti per ogni mercato che tocca la zona o si trova al suo interno. Non cambia nulla se il mercato è grande o piccolo, completato o incompleto.

*Il Rosso riceve 6 punti (3 mercati dentro la zona residenziale)*



#### Le Guardie sulle fortificazioni forniscono dei punti

Ogni Guardia sorveglia perfettamente la serie di tessere-città che si trovano di fronte a lui.

Per ciascun edificio pubblico in questa serie, il giocatore cui appartiene la Guardia riceve 2 punti.

Per ciascun edificio storico in questa serie, il giocatore cui appartiene la Guardia riceve 3 punti.



*Il Rosso riceve 9 punti per 3 edifici pubblici e 1 edificio storico*

*Il Rosso riceve 5 punti. Il Blu riceve 4 punti. Le tessere coinvolte si fermano allo spazio vuoto.*

*Lo spazio è stato colmato dopo che sono state posizionate le guardie. Sia il Rosso che il Blu ricevono 9 punti.*

Il giocatore che ha più punti vince il gioco.

#### Regolamento speciale per 2 giocatori.

Con 2 giocatori, si distribuiscono il doppio di fortificazioni:

- quando si incomincia la pila 2, dopo ogni valutazione, ogni giocatore riceve 2 fortificazioni;
- quando si incomincia la pila 3, dopo ogni valutazione, ogni giocatore riceve 4 fortificazioni;

I giocatori posano le loro fortificazioni una per volta finché ogni giocatore ne ha posate 2 o 4.

A partire dalla pila 2, durante la prima valutazione, il giocatore che ha dato origine alla valutazione prende la Porta della Città e una fortificazione, l'altro giocatore riceve 2 fortificazioni.



© Hans im Glück Verlags-GmbH  
Avete suggerimenti, domande o critiche?  
Scriveteci mediante e-mail all'indirizzo  
info@hans-im-glueck.de  
oppure per posta: Hans im Glück Verlag  
Birnaer Str. 15  
80809 München

Grazie a Matthias Esken, Dagmar Joseph, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Udo Schmitz, Vera Schwingenheuer, Nina & Willi Weber, Alex Weiß und Hannes Wildner. Da parte dell'autore, un ringraziamento particolare ad Andrea per le prove del gioco e il sostegno infaticabili. Varianti e aiuti per questo gioco si trovano su Internet alla nostre Homepage [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de).

Traduzione a cura di: Andrea Garino (grazie ad Annie RAJA)  
– Gennaio 2005 –