

Carcassonne Inns & Cathedrals

Contenuto

- 18 tessere
- 8 segnalini grigi per il sesto giocatore
- 6 tessere punti 50/100
- 6 segnalini grandi

L'editore e l'autore vogliono ringraziare tutti i fan per il supporto dato a Carcassonne. A causa di questo grande interesse nel gioco, abbiamo creato questa espansione. Speriamo che i nostri fan apprezzeranno i nuovi modi di giocare che offre questa espansione, il materiale per un sesto giocatore, i nuovi modi di far punti in città e strade, e le tessere punti per i giocatori che fanno più di 50 punti.

Questa espansione può soltanto essere giocata con Carcassonne; possono essere usati tutti i componenti o solo alcuni, a vostra scelta. Usate tutte le regole di Carcassonne! Le seguenti regole descrivono esclusivamente come usare i nuovi componenti:

18 nuove tessere

Vengono giocate come sempre – campo vicino a campo, strada collegata a strada e città a città. Su alcune nuove tessere ci sono delle nuove costruzioni che danno nuove possibilità di punteggio:

Locanda sul Lago (6 tessere)

Se uno o più dei segmenti di una strada completata contengono una Locanda, il ladro fa guadagnare 2 punti per segmento di strada (numero di tessere) al proprio giocatore. Se una strada di questo tipo non viene completata prima della fine del gioco, il ladro non da alcun punto!



Il blu guadagna 6 punti



Il blu guadagna 6 punti



Strada incompleta: 0 punti

Cattedrale (2 tessere)

Se una o due Cattedrali sono in una città completata, il cavaliere fa guadagnare 3 punti per ogni segmento di città (numero di tessere) e per ogni standardo. Se una città di questo tipo non viene completata prima della fine del gioco, il cavaliere non da alcun punto!



Il blu segna 24 punti Città



Incompleta: 0 punti

Nuove tessere:



Questa tessera ha 4 segmenti di città separati



Questo monastero separa la strada in 2 segmenti separati



Questa locanda è sul segmento di strada a destra



Il campo finisce nel punto indicato dalla freccia



I giocatori non possono mettere ladri nelle 2 strade di connessione. Questa intersezione separa la strada in due segmenti.

Tessere Punti

Queste tessere vengono utilizzate per semplificare il controllo dei punti in Carcassonne. Quando un giocatore muove il proprio segnalpunti oltre lo 0 (dal 49), prende una tessera punti e la mette davanti a sé dal lato "50". Se un giocatore muove il suo segnalino oltre lo 0 per la seconda volta, gira la tessera punti dal lato "100". Se muove ancora il suo segnalino oltre lo 0 per la terza volta, prende un'altra tessera punti e la mette davanti a sé dal lato "50".

Segnalini per il sesto giocatore

Usate i segnalini grigi presenti in questa espansione per permettere a un sesto giocatore di giocare a Carcassonne.

6 segnalini grandi

Ogni giocatore aggiunge il segnalino grande del proprio colore ai suoi 7 segnalini. Può mettere in gioco il suo segnalino grande nello stesso modo di quelli normali. Quando vengono assegnati i punti di una strada, città o campo, un segnalino grande conta come 2 segnalini normali per determinare quale giocatore abbia il maggior numero di segnalini su quella strada, città o campo.

Dopo aver segnato i punti, il giocatore riprende il proprio segnalino come farebbe normalmente, e lo può riutilizzare dal turno successivo. Se un giocatore mette un segnalino grande su un campo, ci rimarrà fino alla fine del gioco.

Potete giocare Carcassonne online su www.brettspielwelt.de. Visitate il sito, fate il login e iniziate a giocare!

Se avete domande, commenti o suggerimenti, scrivete alla Rio Grande Games, PO Box 45615 Rio Rancho, NM87174 o a RioGames@aol.com o

visitare il nostro sito web su www.riograndegames.com

© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH