

Carcassonne Der Turm

Contenuto

18 tessere terreno, ciascuna con uno spazio Torre
30 pezzi Torre, in legno
1 Torre porta tessere



Carcassonne: The Tower può solo essere giocato con il gioco Carcassonne. E' anche compatibile con le precedenti espansioni: *Inns & Cathedrals*, *Traders & Builders*, *the Princess & the Dragon*.

Tutte le regole di Carcassonne rimangono inalterate.

Le variazioni introdotte da questa espansione sono descritte in seguito.

Si raccomanda di non smontare la Torre porta tessere. Quando la si usa, mescolate tutte le tessere a faccia in giù, sul tavolo di gioco, e successivamente posizionatele all'interno della Torre, senza guardarle, a faccia in giù. Potrete pescarle indifferentemente sia dal basso che dall'alto, ma noi suggeriamo di pescarle dall'alto, per ridurre il caso che le tessere cadano quando estratte dal basso.

Preparazione

Mescolate le 18 nuove tessere con tutte le altre. Caricate la Torre con tutte le tessere, senza curarvi di quali andranno a destra e di quali andranno a sinistra della stessa. Posizionate la Torre in modo che tutti i giocatori la possano facilmente raggiungere, sul tavolo di gioco.

A seconda del numero di partecipanti ciascun giocatore prenderà il numero di pezzi Torre (quelli in legno) sotto indicati e li terrà davanti a sé:

2 giocatori: 10 pezzi **3 giocatori:** 9 pezzi
4 giocatori: 7 pezzi **5 giocatori:** 6 pezzi
6 giocatori: 5 pezzi (possibile solo se si usa l'espansione *Inns & Cathedrals*)

Svolgimento del gioco

Primo, il giocatore pesca una tessera terreno e la gioca secondo le regole del gioco base. Le regole di piazzamento si applicano anche alle 18 nuove tessere. Poi il giocatore può svolgere una delle seguenti **4 possibili** azioni:

- Posiziona il suo seguace sulla tessera appena giocata, come nel gioco base.

3 nuove possibili azioni:

- Posiziona uno dei suoi pezzi Torre su una delle tessere che contengono lo spazio apposito (già piazzata o appena piazzata)
- Piazza uno dei suoi pezzi Torre su una Torre già iniziata
- Piazza uno dei suoi seguaci (quelli non ancora in gioco) su una Torre già iniziata, così completandola.

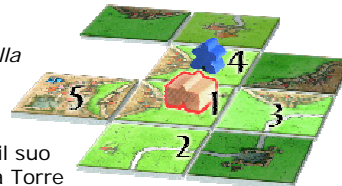
Giocare un pezzo Torre e prendere un prigioniero

Quando un giocatore gioca un pezzo Torre può immediatamente prendere **uno** dei seguaci dei suoi avversari e farlo prigioniero. Il giocatore terrà il prigioniero sul tavolo di gioco, davanti a sé.

L'altezza (il piano) alla quale si è giocato il proprio pezzo Torre sulla Torre determina la scelta del seguace avversario da imprigionare.

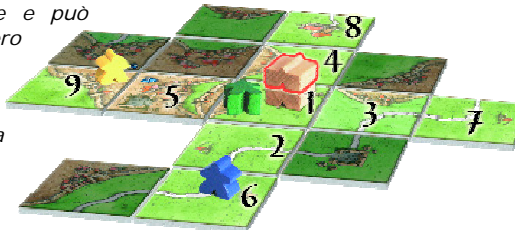
Quando un giocatore posiziona il suo pezzo come primo piano della Torre può scegliere il seguace da imprigionare solo da 5 tessere terreno: quella su cui è posata la Torre e ciascuna tessera ortogonalmente adiacente (non diagonale!) alla tessera con la Torre.

Il rosso gioca il primo piano della Torre e prende prigioniero il seguace blu della tessera 4



Quando un giocatore posiziona il suo pezzo come secondo piano della Torre può scegliere il seguace da imprigionare fino a 9 tessere terreno.

Il rosso gioca il secondo piano della Torre e può prendere prigioniero il seguace verde sulla tessera 1 oppure il seguace blu della tessera 6 oppure il seguace giallo sulla tessera 9.



A ciascuna crescita di livello della Torre il giocatore aumenta di 4 possibili tessere raggiungibili la distanza per fare prigionieri. La distanza raggiungibile può estendersi attraverso spazi vuoti sul tabellone di gioco e sopra altre Torri, di qualsiasi altezza. Non c'è limite all'altezza raggiungibile da una Torre.

Piazzare un seguace su una Torre

Quando un giocatore piazza un seguace su una Torre, la costruzione della medesima termina. La Torre non può più crescere. Questo seguace resta sulla vetta fino alla fine del gioco. Il seguace non può essere fatto prigioniero o ripreso indietro dal proprietario. I giocatori usano questa azione per proteggere i propri seguaci ed evitare che vengano imprigionati.



I Prigionieri

Ogni volta che 2 giocatori hanno seguaci reciprocamente imprigionati, i medesimi sono immediatamente oggetto di scambio. Non è necessaria né consentita nessuna negoziazione. Lo scambio di prigionieri è automatico!

Inoltre un giocatore, nel suo turno, può liberare uno dei suoi seguaci imprigionati, da un avversario a sua scelta. Per farlo deve pagare all'avversario un riscatto di 3 punti vittoria, indietro reggiando il proprio segnalino di tre caselle, ed avanzando quello dell'avversario di altrettante caselle, sul segnapunti. Se il giocatore non dispone di 3 punti vittoria non può riscattare il proprio seguace. Il seguace liberato può essere utilizzato immediatamente.

Nuove tessere terreno

Le nuove tessere terreno non aggiungono altre caratteristiche, a parte lo spazio per la Torre.



Nota bene: sulla tessera mostrata la strada e la città separano i campi uno dall'altro.

Traduzione: Fabrizio Tpx V1.0



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com

Construction of the tower:
Christof Tisch
Please visit our website at:
www.riograndegames.com
For more Carcassonne
information, visit:
www.carcassonne.de