

1



Il Gioco di Dadi

Un gioco per 2-5 persone.

Contenuto

- **9 Dadi Carcassonne** con le seguenti 6 facce:

4 Città  1 Cavaliere 

1 Catapulta 

- **1 Blocco di carta** • **1 Matita**

1. Panoramica

In Carcassonne il Gioco di dadi, i giocatori devono usare i dadi per cercare di costruire città chiuse più ampie possibili.

2. Giocare

1 Giocatori tirano i dadi a turno.

Il Giocatore più giovane inizia con tutti e 9 i dadi. Nel proprio turno si hanno a disposizione 3 tiri, dopo i quali si acquisiscono i punti (Pagina 6), e si passano i dadi al giocatore successivo. Il giocatore, al primo tiro, lancia tutti i dadi che ha di fronte.

Se ottiene 1 o più **Catapulte**, passa questi  dadi immediatamente al giocatore successivo. (Non può rilanciare le catapulte, nè ottenere punti da esse.)

Quando un giocatore ottiene **Cavaliere** o **Città** può scegliere se tenerli da parte o rilanciarli. Se un giocatore trattiene dei dadi città deve immediatamente usarli per costruire una città.

3

Il Giocatore non può rilanciare i dadi città utilizzati per costruire. I **Cavalieri**, una volta messi da parte, non possono essere rilanciati.



Se un Giocatore raccoglie **3 o più Cavalieri** può decidere di non acquisire punti questo turno e raddoppiare quelli del prossimo turno.

Trattiene **1 Cavaliere** e passa **tutti gli altri dadi** al giocatore successivo. Nel suo prossimo turno, il Giocatore, aggiunge il cavaliere ai dadi che gli vengono passati e li lancia.



Così, ogni giocatore può avere davanti a sé un cavaliere, riducendo il numero di dadi per gli altri.



Fine del turno.

Il Giocatore ha raccolto 3 Cavalieri. Ne tiene uno e passa gli altri dati al giocatore successivo. Non acquisisce punti per la città che ha costruito.

3. Costruire la città

Il Giocatore prova a costruire la città più ampia possibile con i dadi che ha lanciato. Durante l'acquisizione dei punti (Pagina 6) conta i dadi che compongono la città chiusa più ampia.

Regole di costruzione:

- I segmenti neri sui dadi



sono le parti di città.



- Le parti nere vanno giocate adiacenti alle parti nere, le parti bianche adiacenti a quelle bianche.
- Un dado utilizzato per costruire non può essere rilanciato.



Primo tiro: Il Giocatore passa subito la Catapulta alla sua sinistra. Il giocatore usa 4 dadi per costruire una città. Rilancia i due cavalieri e i due altri pezzi di città, nella speranza di aumentare la dimensione della città.



Secondo tiro: Il giocatore passa subito la seconda catapulta alla sua sinistra. Con i due pezzi di città, allarga la città e la chiude. Il Giocatore non può usare il Cavaliere e quindi sceglie di acquisire i punti per la città più ampia e concludere il suo turno.

4. Punteggio

Dopo aver tirato 3 volte, o aver deciso di non tirare più, il Giocatore può acquisire i punti del turno.

Regole per il punteggio:

- Solo i dadi della **più ampia città chiusa** vengono conteggiati (se il Giocatore non ha città chiuse non acquisisce punti).
- Se il Giocatore aveva un **Cavaliere** all'inizio del suo turno, raddoppia i suoi punti.
- I Punti vanno registrati sul blocchetto di carta.

7

• I punti vengono calcolati secondo la tabella:

3 Dadi = 1 Punto

4 Dadi = 3 Punti

5 Dadi = 6 Punti

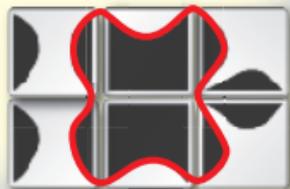
6 Dadi = 10 Punti

7 Dadi = 15 Punti

8 Dadi = 21 Punti

9 Dadi = 28 Punti

*Il Giocatore acquisisce i punti per **la più ampia città**, che ha 6 Dadi e vale quindi 10 Punti.*



6. Fine del gioco

Non appena un Giocatore raggiunge i **42 Punti**, il gioco termina e quel Giocatore viene proclamato vincitore.

Regola speciale: se un Giocatore ottiene 9 catapulte in un lancio, vince immediatamente, indipendentemente dai punteggi acquisiti fino a quel momento.

© 2011 Hans im
Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München



www.carcassonne.de
www.hans-im-glueck.de
Layout: Christof Tisch
Traduzione: Luca Romeo