

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 abilmente 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 **cavalieri** o **città** può scegliere se tenerli da parte o rilanciarli. Se un giocatore trattiene dei dadi città deve immediatamente usarli per fare 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. Städte bauen

Der Spieler versucht mit den Würfeln eine möglichst große Stadt zu bauen.

Bei der Wertung (Seite 6) zählt die Anzahl der Würfel, mit denen die größte Stadt gebaut wurde.

Dabei ist zu beachten:

- Die schwarzen Segmente auf



den Würfeln sind die Stadtteile.



- Schwarze Seiten müssen an schwarze Seiten angelegt werden und weiße Seiten an weiße Seiten.
- Einmal verbaute Würfel dürfen nicht umgelegt oder neu gewürfelt werden.



Erster Wurf: Der Spieler gibt das Katapult sofort an seinen linken Mitspieler weiter. Mit vier Würfeln fängt der Spieler an eine Stadt zu bauen. Da er hofft seine Stadt noch zu vergrößern würfelt er mit den 2 Ritter- und den 2 Stadtteilwürfeln noch einmal.



Zweiter Wurf: Der Spieler gibt auch das zweite Katapult an seinen linken Mitspieler weiter. Mit 2 Stadtteilwürfeln baut der Spieler die Stadt fertig. Der diesmal gewürfelte Ritter kann nicht verwendet werden. Der Spieler beendet seinen Zug und wertet die große Stadt.

4. Wertung

Hat ein Spieler 3mal gewürfelt
oder will er nicht erneut würfeln,
so wertet er seinen Zug.

Dabei ist zu beachten:

- Es werden nur die Würfel der **größten geschlossenen Stadt** des Spielers gewertet (hat der Spieler keine geschlossenen Stadt, so erhält er keine Punkte).
 - Hatte der Spieler zu Beginn seines Zuges einen **Ritter** vor sich, so erhält er die **doppelte** Punktezahl.
- Die Punkte werden auf dem Block gut geschrieben.

7

- Die Punkte werden folgendermaßen vergeben:

3 Würfel = 1 Punkt

4 Würfel = 3 Punkte

5 Würfel = 6 Punkte

6 Würfel = 10 Punkte

7 Würfel = 15 Punkte

8 Würfel = 21 Punkte

9 Würfel = 28 Punkte

Der Spieler wertet die **große Stadt**, die aus **6 Würfeln** besteht und erhält dafür **10 Punkte**.



6. Spielende

Sobald ein Spieler mindestens **42 Punkte** erreicht hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist der Gewinner.

Sonderfall: Hat ein Spieler 9 Katapulte in seinem Zug gewürfelt, gewinnt er sofort, unabhängig vom bisher erreichten Punktestand.

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



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