



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Abbazia e Sindaco



**Con questa espansione, i giocatori hanno nuove possibilità di rafforzare la loro influenza nella regione di Carcassonne. Ora mercanti viaggiatori possono trasportare merci alle vicine città e ai monasteri circostanti. Le città e i paesi nella campagna circostante sono in crescita e ora eleggono i propri sindaci. Semplici agricoltori possono costruire grandi e ricche aziende agricole e la Chiesa cerca di rafforzare la propria influenza mediante l'edificazione di abbazie.**

### Materiali

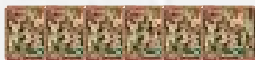
- 12 nuove tessere terreno

- 6 fienili



- 6 tessere abbazia

- 6 carri



- 6 sindaci



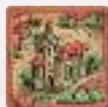
### Preparazione

Ogni giocatore prende un'abbazia, un sindaco, un fienile, e un carro del colore scelto e li dispone nella propria scorta assieme agli altri seguaci. Le regole del gioco base di Carcassonne si applicano normalmente con le aggiunte qui di seguito indicate.

### L'abbazia

Se un giocatore vuole usare la sua abbazia può farlo posizionandola al posto di una tessera terreno. Il giocatore può posizionarla solo in uno spazio vuoto completamente circondato sui quattro lati (non le diagonali) da altre tessere, può quindi riempire un "buco" nella mappa. Se non esiste alcun posto con queste caratteristiche l'abbazia non può essere posizionata. Il giocatore può mettere un seguace "monaco" sulla tessera abbazia. In questo caso si applicano le stesse regole valide per un "monaco" in un monastero.

L'abbazia completa le caratteristiche di tutti e quattro i lati. Strade e città (se chiuse) sono immediatamente valutate. Un monastero è completato e valutato se l'abbazia è la nona tessera di quelli richieste per il suo completamento.



*Il blu pone l'abbazia e così completa la strada a sinistra con il seguace rosso. La città sottostante l'abbazia e la strada a destra, sono ancora aperte.*

## Sindaco



Al suo turno, un giocatore può posizionare il sindaco, invece di un seguace. Egli può posizionarlo solo in città, sempre che non vi sia alcun cavaliere o seguace. Si applicano le solite regole per l'immissione di un seguace. Quando una città è valutata, il sindaco vale tanti seguaci quanti sono gli stemmi presenti nella città. Ad esempio, se la città ha 3 stemmi il sindaco conta come 3 seguaci. Se la città non ha stemmi, il sindaco conta come zero seguaci.

Un normale seguace conta come 1 seguace. Il grande seguace dell'espansione Locande & Cattedrali conta come 2 seguaci.

Il valore della città non cambia in funzione della presenza del sindaco. Dopo aver completato la città il giocatore riprende il proprio sindaco e lo mette nella propria scorta.



*Il sindaco ha valore tre (essendo tre gli stemmi). Per questo il blu ottiene 18 punti per la città.*

## Fienile



### PIAZZAMENTO

Al proprio turno un giocatore può posizionare il suo fienile invece di un seguace. Il fienile dev'essere posto sull'incrocio di quattro tessere campo. Il giocatore può posizionare il fienile, anche se ci sono agricoltori sulle porzioni di campo collegate al luogo in cui egli pone il fienile. Il fienile rimane in questo posto per il resto della partita.

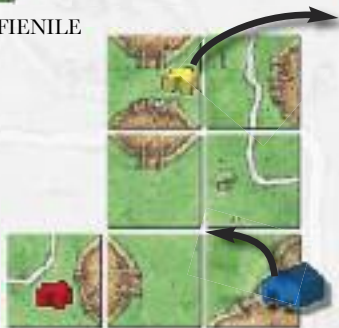


*Il fienile non può essere messo qui. Due tessere hanno nell'angolo centrale due porzioni di città.*

*Il fienile può essere collocato solo nell'incrocio di quattro campi.*

### VALUTAZIONE DOPO IL PIAZZAMENTO DEL FIENILE

Quando un giocatore gioca il fienile, il campo viene immediatamente valutato. Il giocatore con il maggior numero di contadini guadagna 3 punti per ogni città collegata alla fattoria, indipendentemente o meno dal fatto che il proprietario del fienile abbia contadini in quel campo. Dopo aver segnato i punti del campo, i giocatori riprendono indietro i loro seguaci riponendoli nella propria scorta. Il fienile, tuttavia, rimane dove viene posto fino a fine partita. Quando si gioca con l'espansione Comercianti & Costruttori, un giocatore con un maiale nel campo totalizza 4 punti per ogni città, invece di 3. Dopo la valutazione, ovviamente, il giocatore ripone nella propria scorta anche il maiale.



*Il blu colloca il suo fienile.*

*Il giallo ottiene 6 punti per le 2 città complete presenti e si riprende indietro il seguace.*

## VALUTAZIONE ATTRAVERSO LA CONNESSIONE CON ALTRI CAMPI

Un giocatore non può posizionare un seguace in un campo dove è presente un fienile. Ci può essere solo uno fienile per campo. Anche se è possibile collegare due campi ciascuno con un fienile. Se un giocatore pone una tessera che collega un campo senza un fienile con uno con fienile, il campo che si forma viene immediatamente valutato e i giocatori si riprendono indietro i seguaci. Con questa valutazione, tuttavia, un giocatore guadagna solo 1 punto per ogni città completata (con il maiale di Commercianti & Costruttori, 2 punti per ogni città completata).



*Una nuova tessera unisce il campo con il contadino rosso al podere con il fienile. Il rosso ottiene 2 punti in quanto ci sono 2 città chiuse nel suo podere e riprende indietro il suo seguace riponendolo nella propria scorta.*

## VALUTAZIONE ALLA FINE DEL GIOCO

Al fine del gioco i giocatori totalizzano nei campi in cui posseggono il fienile 4 punti per tutte le città chiuse che toccano il campo, a prescindere dalla loro distanza dal fienile. Se vi sono più fienili in una fattoria ogni giocatore prende la totalità dei punti. Un fienile non può essere rimosso dal gioco: né dal Drago (espansione Principessa & Drago), né da una torre (espansione La Torre).

## Carro



Al suo turno, un giocatore può posizionare un carro invece di un seguace. Il giocatore può posizionare il suo carro su una strada, una città, o un monastero, che non abbia nessun altro carro o seguace. Il giocatore non può posizionare il carro in un campo. Quando una strada, una città o un monastero, con un carro

vengono valutate, il carro conta come un seguace.

Dopo la valutazione, il giocatore può riporre il suo carro nella sua scorta oppure, in alternativa, può spostarlo in una strada, città, o monastero collegati alla strada, città o monastero appena valutati. Il carro può essere spostato solo in una strada, città o chiostro incompleti e privi di seguaci o altri carri. Un carro conta sempre come se si trattasse di un seguace durante la valutazione. Se non vi è la possibilità di spostare il carro in nessuna tessera il carro tornerà per forza nella scorta del giocatore.



*Il blu ottiene 4 punti per la strada e può immediatamente spostare il carro al monastero o nel segmento di strada in basso. Ma non può spostarlo nel segmento di strada occupato dal rosso e naturalmente nei campi circostanti.*



*Il blu ottiene 2 punti per la strada e può immediatamente spostare il carro nella città incompleta sottostante.*

*Ma il carro non può essere*

*spostato nelle strade: una perchè è occupato dal rosso l'altra perchè è stata completata.*



*Il blu ottiene 14 punti per la città e può immediatamente spostare il carro nella strada a destra. Il carro non può essere spostato nella strada già completata.*

### **Descrizione delle nuove tessere**



*Questa città ha due distinte parti. La città con lo stemma termina direttamente in un podere. Questo è particolarmente importante in fase di valutazione dei poteri.*



*Questa tessera ha due distinte porzioni di città.*



*La strada non è interrotta. Da un lato la strada divide i campi; mentre dall'altra parte non è così. Questo è particolarmente importante in fase di valutazione dei poteri.*



*La strada termina direttamente in un campo.*



*La strada tocca la città, creando su queste tessere tre campi distinti.*



*La strada non finisce, ma continua in tutte e tre le direzioni*

Traduzione a cura di Franchija



**La Tana  
dei Goblin**

**RIO  
GRANDE  
GAMES**

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Rio Grande Games  
PO Box 45715  
Rio Rancho, NM 87174  
www.riograndegames.com

For information about other  
Rio Grande Games, please  
visit us at  
www.riograndegames.com.