

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

GOLD RUSH



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario
www.goblins.net



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

GOLD RUSH

An exciting tile-laying game set during the gold rush of the Wild West
for 2 to 5 players, ages 8 and up

The Wild West – An unknown frontier stretches out before us. Construction of the first railroad lines has begun and the tireless work of the settlers is finally paying off as they leave their tents behind to prosper in the thriving cities that you helped to build. Trading with the natives is a lucrative affair and wild horses are especially valuable. But watch out, there's gold in them hills! Everyone's looking to get rich quick, so get to the mountains before the others mine them dry.

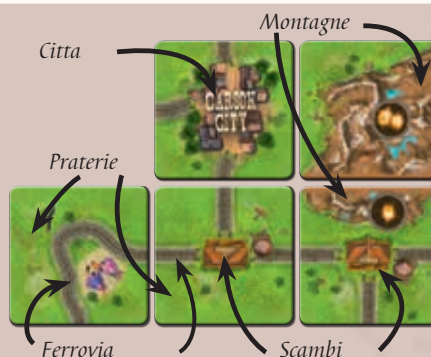
COMPONENTS

- **72 tessere terreno** (inclusa 1 iniziale con retro speciale): Sulle tessere sono rappresentati, binari con locomotive, montagne con pepite, praterie con Nativi Americani e mandrie di cavalli, citta del West.

Prima tessera



Tessera normale



Simbologia tessera



Locomotives



Pepite d'oro



Campi



Mandrie

- **25 cowboys** (5 per ognuno dei 5 colori): Cowboys da utilizzare come minatori, ferrovieri, commercianti e fattori. Un cowboy per colore e' utilizzato come segnapunti.



- **5 tende** (1 per ogni colore): Le Tende sono usate per costruire un campo tra le montagne ed estrearre l'oro



- **1 Segnapunti**
Per segnare i punti assegnati.



- Questo regolamento

- **63 Gettoni Estrazione**

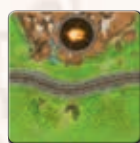
I Gettoni sono da piazzare durante il gioco e estratti dai giocatori. Rappresentano le pepite d'oro (1, 2, 3, o 5 punti) or ghiaia (0 punti).



SCOPO DEL GIOCO

A turno i giocatori piazzano le tessere. Si formera' quindi un paesaggio di praterie, montagne, citta', ferrovie sul quale i giocatori metteranno i propri cowboys per guadagnare punti. Potranno anche cercare l'oro nelle montagne. Quando l'ultima tessera verra' posizionata il gioco termina e il giocatore con il maggior numero di punti vince!

PREPARAZIONE



Fronte delle tessere

- Posizionare la **tessera iniziale** al centro del tavolo. Mettere un Gettone Estrazione a faccia in giù sulla montagna. Mescolare le restanti tessere terreno e dividerle in più pile a faccia in giù.
- I rimanenti **Gettoni Estrazione** vengono messi a faccia in giù e posizionati quando necessario da un giocatore a scelta.
- Ogni giocatore riceve 5 cowboys e 1 tenda del colore scelto, posizionandone uno nello spazio 0 del tabellone segnapunti.
- Il giocatore più giovane sceglie chi comincia il gioco.

TURNO DI GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario partendo dal primo giocatore. Ognuno svolge le seguenti azioni **nell'ordine specificato qui sotto**:

- ★ **1.** Il giocatore deve pescare una tessera terreno e posizionarla seguendo le seguenti regole (piazzando Gettoni Estrazione dove e quando richiesto).
- ★ **2a.** Il giocatore **può** posizionare un cowboy **nella nuova tessera** secondo le regole indicate qui di seguito, **OPPURE**
- ▲ **2b.** Il giocatore **può** posizionare/muovere la sua **tenda** in una montagna, **OPPURE**
- **2c.** Il giocatore **può** prendere un Gettone Estrazione dalla montagna dove si trova la sua tenda. (Eeguire **solo una delle azioni** indicate nel punto 2. Può anche evitare tutte le azioni del punto 2.)
3. Se, piazzando la nuova tessera, uno o più **ferrovie, montagne o città** si completano, vengono valutate e **attribuiti i punti**.

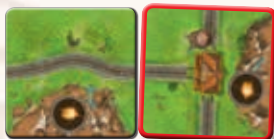
Quindi, è il turno del giocatore seguente

★ 1. Pescare e piazzare una tessera Terreno

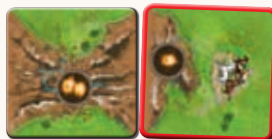
Le regole con bordo blue sono le stesse del Carcassonne originale. Se hai già giocato puoi saltare queste parti.

Il giocatore pesca una tessera terreno dalle pile di tessere disponibili. Può essere mostrata a tutti i giocatori (i quali possono suggerire dove piazzarla al meglio), e poi la posiziona seguendo le seguenti regole: • La nuova tessera (bordata di rosso nell'esempio qui sotto) deve essere posizionata adiacente ad una tessera esistente. Il solo contatto diagonale non è sufficiente.

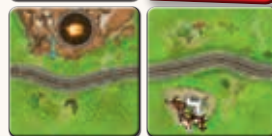
- Ferrovie, montagne e praterie devono essere continue tra la nuova tessera e le tessere adiacenti. Nel raro caso non possa venir posizionata, essa viene scartata dal gioco. Il giocatore ne pesca un'altra.



La ferrovia e le praterie sono contigue

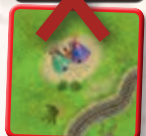
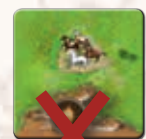


Le montagne sono contigue



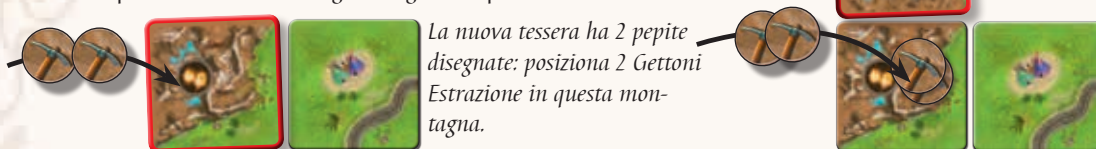
Le montagne continuano a sinistra e le praterie in basso.

Questo posizionamento non è consentito



Posizionare Gettoni Estrazione

Quando il giocatore posiziona una tessera raffigurante un segmento di montagna, uno o più Gettoni Estrazione sono subito posizionati a faccia in giù sulla montagna. Il numero di Gettoni da posizionare è uguale al numero di pepite rappresentate sulla tessera appena posizionata. Per chiarezza, tutti i Gettoni Estrazione presenti in una montagna vengono impilati in un'unica colonna.



La nuova tessera ha 2 pepite disegnate: posiziona 2 Gettoni Estrazione in questa montagna.

Impila i 2 nuovi Gettoni insieme a quelli già presenti.

TPer evitare di dimenticarsi questa fase importante è bene assegnare il compito di posizionamento Gettoni ad un giocatore solo.

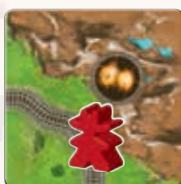
★ 2a. Posiziona un cowboy

Piazzata la tessera, il giocatore **può** posizionarci un cowboy. Seguendo le seguenti regole:

- Solo **un** cowboy può essere posizionato.
- Il cowboy **deve** provenire dalla propria riserva.
- Il cowboy **deve** essere posizionato solo sulla nuova tessera.
- Il cowboy **deve** occupare un solo lavoro. **Come...**

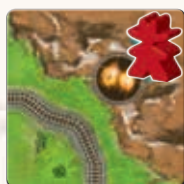
(Per le prime partite cerca di giocare **senza Fattori**.)

Ferroviere



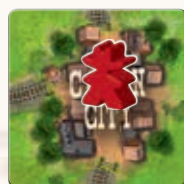
in una ferrovia

Minatore



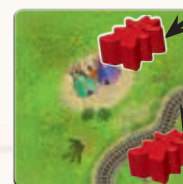
in una montagna

Commerciante



in una città

Fattore



in una prateria

qui
o
là
stendi il tuo fattore

- **Nessun cowboy** (di altro giocatore o tuo) deve essere presente nella ferrovia, montagna o prateria dove posizionerai il nuovo cowboy. Alcuni esempi:

Blue non può posizionare il ferroviere perché la ferrovia è già occupata.



Può comunque posizionare un minatore nella montagna, o un fattore nelle praterie

Se un giocatore non ha più cowboy nella propria riserva, deve comunque piazzare tessere anche se non può posizionare cowboys. Nessuna paura: i cowboys ritornano nella riserva quando non servono più nelle rispettive ferrovie, montagne e città (vedere pagina 6).

Blue non può mettere un minatore perché la montagna è occupata.



Può comunque mettere un ferroviere nella ferrovia o un fattore nella prateria. Inoltre, la pepita nella montagna indica che un Gettone Estrazione deve essere aggiunto.

▲ 2b. Piantare una tenda

Invece di posizionare un cowboy, il giocatore può posizionare la sua tenda in una segmento di montagna della tessera, o muoverla da un altro segmento. Si applicano le seguenti regole:

- La montagna **non deve** essere completa.
- Il segmento di montagna **deve essere vacante** (un cowboy potrebbe comunque occupare un altro segmento della stessa tessera).
- **Cowboys e tende possono occupare altri segmenti della stessa montagna.**
- **La tenda può occupare la nuova tessera o una tessera precedentemente posizionata.**
- Non ci sono differenze funzionali tra posizionare la tenda dalla riserva o spostarla da un'altra tessera.



Giallo posiziona la tenda in una montagna, anche se occupata da un minatore blue.

Giallo posiziona la tenda in una montagna, anche se occupata da un minatore blue e uno rosso e da una tenda blue. Anche se un ferroviere rosso occupa la stessa tessera, il segmento di montagna è vacante.



● 2c. Estrarre oro

Nel turno se il giocatore non posiziona un cowboy (2a) o pianta la tenda (2b), può scegliere di prendere il Gettone Estrazione più in alto nella pila di Gettoni della montagna dove si trova la propria tenda. Non importa che cowboys o tende ci siano nella montagna da cui vuole estrarre l'oro. Il gettone acquisito viene messo davanti al giocatore a faccia in giù. Ovviamente il proprietario del Gettone può guardarlo ogni volta che vuole, ma il valore verrà aggiunto ai suoi punti solo a fine gioco.



In un turno successivo il **Giallo** prende un Gettone Estrazione. Il minatore Blue presente nella stessa montagna non incide in questo.

Attenzione: Se, con il piazzamento di una nuova tessera, una o più ferrovie, montagne o città vengono completate, procedere al punto 3 per calcolare i punteggi ottenuti.

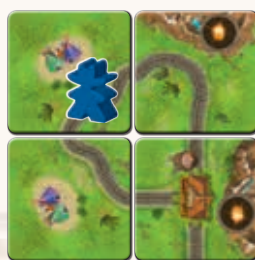
In caso contrario, il giocatore successivo in senso orario inizia ora il loro turno.

★ 3. Calcolo punteggi per ferrovie, montagne o città completate.

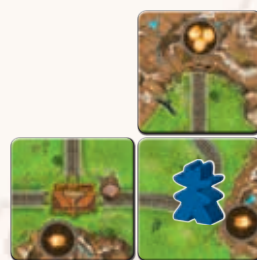
FERROVIA COMPLETATA

Una ferrovia è completata quando i suoi 2 estremi terminano in scambi, città, e/o montagne o quando formano un anello. Le ferrovie completate possono variare in lunghezza.

Il giocatore che occupa la ferrovia completata con un suo ferroviere, prende tanti punti quante sono le tessere che la formano. Per esempio, una ferrovia di 5 tessere, fornisce 5 punti. Qui a fianco alcuni esempi.



Blue segna 4 punti.



Blue segna 3 punti.

FERROVIA COMPLETATA CON LOCOMOTIVE

Se c'è esattamente una locomotiva nella ferrovia completata, il punteggio si raddoppia. Se non ci sono locomotive, o 2 o più locomotive sono presenti, il punteggio NON raddoppia.



Blue prende 8 punti (4 punti per 4 tessere raddoppiate per la presenza di 1 locomotiva).

IL SEGNAPUNTI

I giocatori segnano il loro punteggio con un cowboy del loro colore posizionato sul tabellone segnapunti. Se un giocatore supera i 50 punti, dovrà stenderlo (come nella figura a destra) ad indicare che ha completato un giro del segnapunti). Quindi un cowboy steso sullo spazio 1 indica un punteggio di 51.



Blue prende 6 punti (perché 2 o più locomotive non raddoppiano il punteggio).

Giallo prende 2 punti.

Sposta il suo cowboy da spazio 49 a spazio 1. Stende il cowboy ad indicare che ha superato il 50.



MULTIPLI COWBOYS in una ferrovia o montagna completa

Attraverso un attento posizionamento tessere e cowboy, si possono avere multipli cowboys che occupano una stessa ferrovia o montagna. Quando questo avviene, il giocatore con il numero più alto di cowboy nella tratta o montagna completata prende i punti. Nel caso di pareggio tutti i giocatori interessati prendono i punti.

La nuova tessera si collega a 2 precedentemente separate, completando così la tratta



Blue e Giallo guadagnano entrambi 5 punti, perché hanno lo stesso numero di cowboys nella tratta.

MONTAGNA COMPLETA

Una montagna è completa quando è circondata da praterie e non ci sono by prairies (has no open sides), e non ci sono spazi vuoti all'interno. Possono variare in grandezza (pochi o molti segmenti).

Il giocatore con più minatori in una montagna completa, prima prende tutti i Gettoni Estrazione rimasti nella montagna, e poi 1 punto per ogni Pepita illustrata nelle tessere che la compongono.

In caso di pareggio, i Gettoni Estrazione sono distribuiti equamente tra i giocatori in senso orario. Poi, tutti i giocatori interessati prendono i punti per le Pepite rappresentate sulla montagna.

Le Tende non contribuiscono al calcolo della maggioranza, valutazione o punteggio di una montagna completa. Una tenda che occupa una montagna completa, ritorna alla riserva del suo proprietario.

La montagna è completa **Giallo** prende i rimanenti Gettoni e guadagna 7 punti (per le 7 pepite presenti).



Il **Blue**, posiziona la tessera più a sinistra e completa la montagna. Prende il primo dei 3 rimanenti Gettoni. Il **Rosso** prende un Gettone, poi il **Blue** prende l'ultimo.

Il **Rosso e Blue** guadagnano entrambi 5 punti (ci sono 5 Pepite)



CITTA' COMPLETA

Una città è completa quando tutti i segmenti ferroviari che partono da essa (3 o 4) fanno parte di una ferrovia completa.

Il giocatore il cui mercante occupa una città completa guadagna 3 punti per ogni ferrovia completa che risulta connessa alla città in questione. Importante: una ferrovia che parte e termina nella stessa città fa guadagnare solo 3 punti (vedi esempio a destra).

The **blue merchant** in the completed city is connected to two completed railroads and scores 6 points.



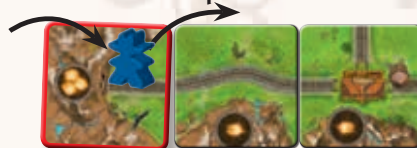
IL RITORNO DEI COWBOYS ALLA PROPRIA RISERVA



Dopo che una ferrovia, montagna o città risultano completate, i cowboys impegnati in questi luoghi ritornano alla propria riserva. Potranno quindi essere **utilizzati nei prossimi turni**.

A causa della sequenza di gioco, è possibile che un cowboy piazzato durante il turno torni subito alla riserva.

1. Piazzare una tessera in modo che si completi una ferrovia, montagna o città.
2. Posizionare un cowboy dalla riserva nella nuova situazione (non deve essere già presente alcun cowboy).
3. Guadagnare i relativi punti.
4. Il cowboy torna alla propria riserva.



Blue posiziona una tessera e un ferroviere. Guadagna **3 punti**.



Blue posiziona tessera e minatore. Guadagna **2 Gettoni Estrazione e 2 punti**.

LE PRATERIE

(Utilizzare fattori e praterie solo dopo alcune partite.)

A differenza degli altri terreni, i giocatori guadagnano i punti dai fattori e praterie solo a fine gioco. Una volta che viene posizionato un fattore nella prateria, vi rimane per tutto il gioco. Vanno quindi posizionati distesi per ricordarsi di questa loro particolarità. I confini della prateria sono delimitati dalle ferrovie, montagne e i bordi esterni delle tessere. (Questo è molto importante per il punteggio finale!!)



Entrambi i fattori occupano la loro prateria. Divisa dalla montagna in centro



Inserendo una nuova tessera qui, le praterie sono collegate. Promemoria: il giocatore che ha aggiunto la tessera non può mettere un suo cowboy perché già occupata (in questo caso da 2 cowboys)

FINE GIOCO E PUNTI FINALI

La partita termina immediatamente quando l'ultima tessera terreno viene posizionata. I giocatori procedono con il calcolo dei punti per ferrovie, montagne e città incomplete. I giocatori potranno anche guadagnare punti per i fattori. Infine vengono conteggiati anche i punti forniti dai Gettoni Estrazione guadagnati durante il gioco.

PUNTEGGI PER PARTI INCOMPLETE

MONTAGNE: Prima, tutte le tende e i Gettoni vengono rimossi dal gioco. Poi il giocatore/i con più minatori nella montagna segnano **1 punto per ogni pepita**.

FERROVIE: Il giocatore/i segnano **1 punto per ogni tessera** della ferrovia (le locomotive non hanno alcun effetto).

CITTA': Il giocatore segna **3 punti per ogni ferrovia completa** connessa alla città.

Dopo questi conteggi i cowboy fanno ritorno alla riserva.



Ferrovia incompleta, il **Rosso** segna 2 punti (2 tessere).

Per la città incompleta il **Giallo** segna 3 punti (1 ferrovia completa).

Montagna incompleta, **Blue** segna 3 punti (3 Pepite).

Verde segna 10 punti (10 Pepite) per una grande montagna incompleta. **Il Nero** nessun punto, visto che il **Verde** ha più cowboys in questa montagna.

PUNTEGGIO FATTORI (Utilizzarli solo dopo alcune partite al fine di capire bene il meccanismo del gioco base)

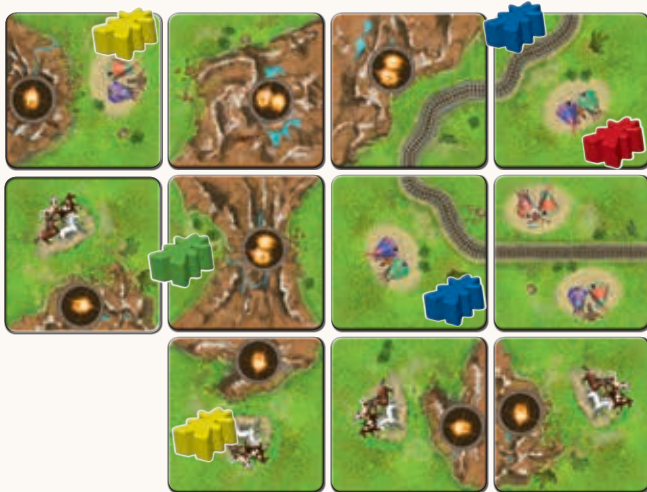
Il valore delle praterie è determinato dal numero di **Campi Indiani** e **mandrie di cavalli** che vi compaiono

- Ogni **Campo Indiano** aggiunge 2 punti al valore della prateria.
- Ogni **mandria di cavalli** aggiunge 4 punti dal valore della prateria.

Il giocatore con più fattori nella prateria segna un numero di punti pari al valore della prateria calcolata in precedenza. In caso di pareggio i giocatori interessati segnano lo stesso numero di punti come per le montagne e le ferrovie.

Verde e Giallo segnano punteggio pieno, visto che hanno lo stesso numero di fattori nella prateria.

Sono **6 punti** (2 punti per il Campo Indiano e 4 punti per la mandria di cavalli).



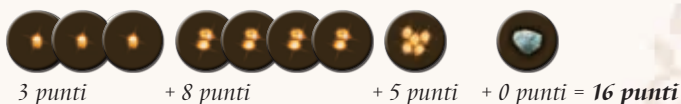
Il Rosso segna **4 punti** per questa piccola prateria (grazie ai 2 Campi Indiani).

Il Blue solitario segna i punti per questa grande prateria, visto che ha la maggioranza di fattori. Segna **16 punti** (4 punti per 2 Campi e 12 per 3 mandrie). Il **Giallo** non segna alcun punto per il suo fattore.

CALCOLO DELL'ORO

I giocatori girano i propri Gettoni Estraziopne e segnano un punto per ogni Pepita illustrata su di essi. I Gettoni che raffigurano Pietre non fanno guadagnare punti.

Il Blue possiede 9 Gettoni e quindi segna i seguenti punti:



Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio i vincitori cominciano un duello (o un torneo nel caso di più giocatori).



© 2014 Hans im Glück
© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com

We would like to thank Udo Schmitz and all our playtesters for their suggestions.

Illustration: Claus Stephan

Graphic Design: Christof Tisch

Trad. Italiana: Mauro Dal Bianco

For guiding us into the mine, Adam Marostica.

For helping with the gold prospection, Michael Young.



Another game in the "CARCASSONNE Around the World" series.

Carcassonne South Seas

Clear blue waters flow effortlessly around seemingly countless islands all connected by a sophisticated network of bridges.

It is here that the busy people who inhabit this heavenly paradise frolic around to gather the gifts granted to them by nature. Fish from the sea, bananas from the islands' trees - the bridges are crowded with shell collectors showing off their latest find. From time to time, even merchant ships will dock at the island in search of cargo; the islander that supplies the merchants with the wares they seek is well rewarded for their trouble.

A clever tile-laying game in an island paradise for 2 to 5 players aged 8 and up



PANORAMICA DELLE TESSERE (72 TESSERE) E DEI GETTONI (63 GETTONI)



S = Questa è la faccia della tessera iniziale.

* Queste tessere hanno illustrazioni diverse di Campi Indiani e mandrie

PUNTEGGI

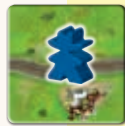
Completate DURANTE il gioco 1 Incomplete alla FINE del gioco

Ferrovie

1 punto per tessera



Solo 1 locomotiva: 2 points per tessera



Ferrovie

Ferrovie

1 punto per tessera (Le locomotive non hanno effetto)

Montagna

Gettoni Estrazione e 1 punto per Pepita



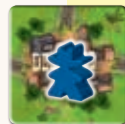
Minatore

Montagna (Eliminare Gettoni) 1 punto per Pepita



Città

3 punti per ferrovie collegate e complete



Commerciante

Città

3 punti per ferrovie collegate complete



Farmer

Prairie (Farmer scoring)

2 points per tipi camp
4 points per herd of wild horses



TURNO DI GIOCO

1. Pesca e posiziona una tessera (posiz. Gettoni Estrazione per le montagne)

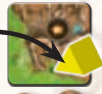


2a. Posiz. un cowboy nella nuova tessera



OR

2b. Piazza o muovi la tua Tenda



OR

2c. Prendi un Gettone Estr.



(O nessuna di queste opzioni)

3. Segna i punti di ciò che hai completato.

FINE DEL GIOCO

Dopo il piazzamento dell'ultima tessera.

Punti

- Punti durante il gioco
- Punti per incompleti
- Punti per le praterie.
- Punti per i Gettoni raccolti