






Carcassonne

Fasi di gioco (in senso orario)




-  Pescare e giocare una tessera
-  Schierare seguaci (facoltativo)
-  assegnazione punti dei luoghi completi e recupero pedine seguaci.

Piazzare le tessere

 La nuova tessera dovrà essere adiacente ad almeno una tessera già presente sul tavolo




 ogni luogo della nuova tessera dovrà combaciare con quelli della tessera adiacente

Schieramento seguaci




-  Uno solo per turno
-  Si può schierare solo sulla tessera appena pescata
-  Il luogo in cui verrà piazzato il seguace dovrà essere libero da altri seguaci.

Punteggi

Si ottengono quando sono presenti i seguaci in un luogo completo od incompleto, secondo lo schema - tra parentesi i punti per le zone incomplete -:

-  Strada: un punto/segm. (uno)
-  Città (segm.): due punti/segm. (uno) più un bonus di due punti (uno) per ogni scudo
-  Monastero: 9 punti; un punto per ogni tessera adiacente se incompleta

Il punteggio per i contadini

-  solo le città complete vengono rifornite
-  per rifornire la città il podere deve essere confinante
-  quattro punti per ogni città rifornita




Luoghi con più seguaci

Il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci o in caso di parità ad tutti i giocatori presenti.


A cura di Bambolotto


Carcassonne

Fasi di gioco (in senso orario)




-  Pescare e giocare una tessera
-  Schierare seguaci (facoltativo)
-  assegnazione punti dei luoghi completi e recupero pedine seguaci.

Piazzare le tessere

 La nuova tessera dovrà essere adiacente ad almeno una tessera già presente sul tavolo




 ogni luogo della nuova tessera dovrà combaciare con quelli della tessera adiacente

Schieramento seguaci




-  Uno solo per turno
-  Si può schierare solo sulla tessera appena pescata
-  Il luogo in cui verrà piazzato il seguace dovrà essere libero da altri seguaci.

Punteggi

Si ottengono quando sono presenti i seguaci in un luogo completo od incompleto, secondo lo schema - tra parentesi i punti per le zone incomplete -:

-  Strada: un punto/segm. (uno)
-  Città (segm.): due punti/segm. (uno) più un bonus di due punti (uno) per ogni scudo
-  Monastero: 9 punti; un punto per ogni tessera adiacente se incompleta

Il punteggio per i contadini

-  solo le città complete vengono rifornite
-  per rifornire la città il podere deve essere confinante
-  quattro punti per ogni città rifornita

Luoghi con più seguaci

Il punteggio relativo verrà assegnato a chi ha più seguaci o in caso di parità ad tutti i giocatori presenti.

A cura di Bambolotto