



Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel

# Carcassonne

The Carcassonne Cardgame





# Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel  
The Carcassonne Cardgame

## Componenti

**4 Tabelloni punteggio** in 4 colori (giallo, rosso, verde, blu)  
Questi formano un tabellone che va da 1 a 100.

**5 Grandi Seguaci** in 5 colori    **5 Piccoli Seguaci** in 5 colori



**5 Forzieri del Tesoro**



**5 Tessere punteggio** 100/200



Attenzione! I colori dei tabelloni r'gt'ln punteggio non hanno attinenza con i colori dei seguaci.

**140 Carte**

30 carte in ogni colore, suddivise in:

**Persone**

x8                      x5                      x3

**Edifici**

x5

**Animali**

x9



Carte blu = Città

Carte gialle = Chostro

Carte rosse = Strada

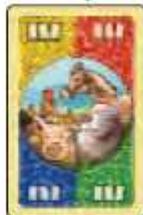
Carte verdi = Fattoria



**2 Jolly (Drago e Fata)**



**4 Animali Jolly**



**4 Edifici Jolly**



**5 Carte Valore**

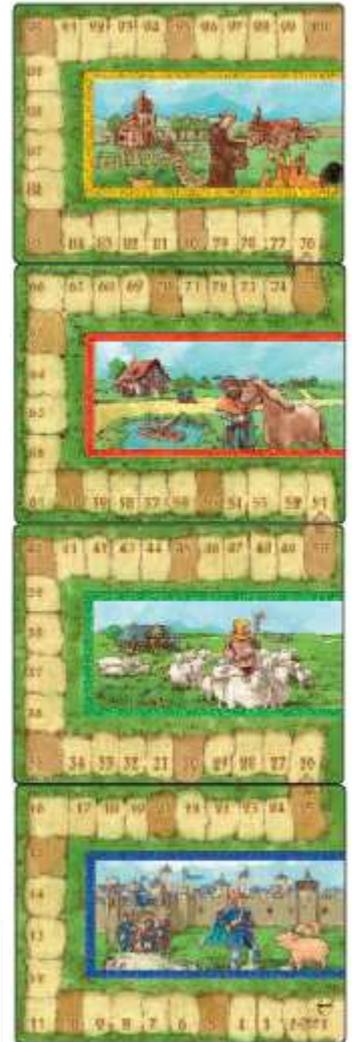


Punti per carte Animale

Punti per carte Gf khtkq

**1 Regolamento**

Carte bianche (non necessarie per il gioco)



## Riassunto del gioco

Attraverso l'abile utilizzo delle proprie carte ed assicurandosi file di carte i giocatori ottengono punti. Alla fine della partita, il giocatore con più punti vince.

## Preparazione della partita

I 4 tabelloni punteggio sono disposti, uno sopra l'altro, al bordo dell'area di gioco, in modo tale da formare un tabellone da 1 a 100 punti. Durante la partita, le carte sono posizionate alla destra del tabellone, perciò assicurarsi che sia disponibile uno spazio adeguato.

Ogni giocatore riceve:



1 Grande Seguace del proprio colore  
1 Piccolo Seguace del proprio colore, che piazza accanto a "1" del tabellone del punteggio.



1 Forziere del Tesoro

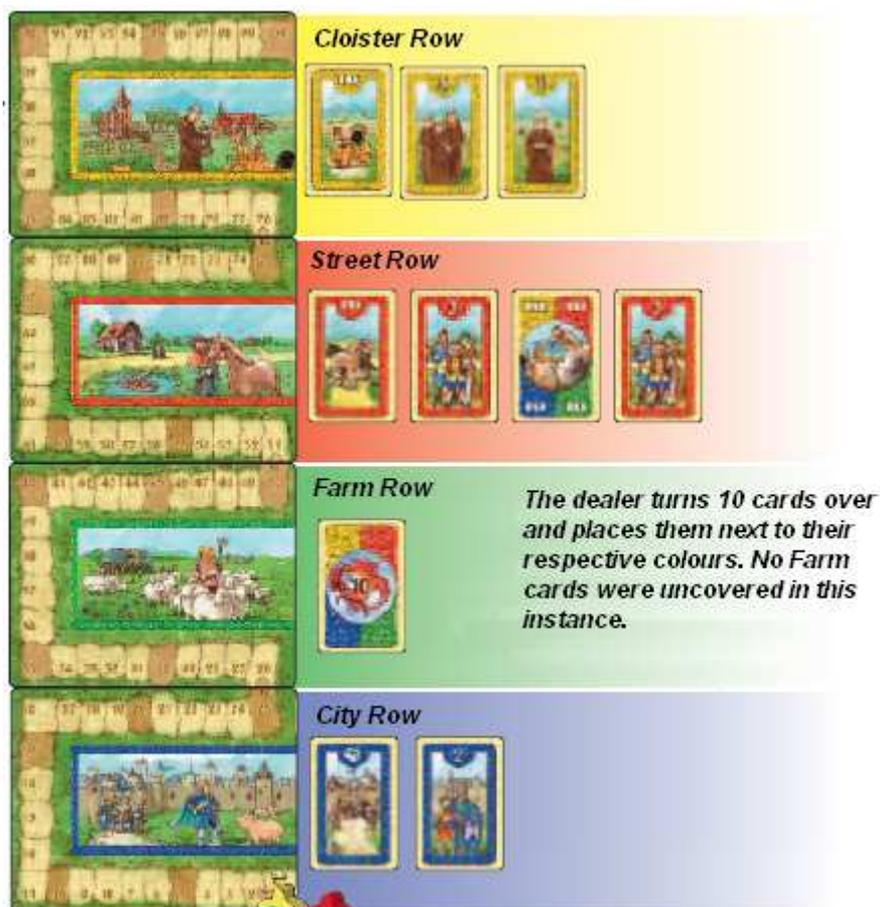


1 Carta punteggio

Tutte le rimanenti carte punteggio, forzieri e seguaci (insieme alle carte bianche) sono rimessi nella scatola. Il giocatore più giovane è il Mazziere. Le rimanenti 130 carte sono mescolate e piazzate coperte in un mazzo. Il Mazziere gira la carta in cima e la piazza a destra del tabellone in corrispondenza del colore. Ripetere questo con 10 carte. Se un Jolly è scoperto, il Mazziere può piazzarlo vicino ad uno qualsiasi dei quattro colori. Le rimanenti 120 carte rimangono nel mazzo. Il Mazziere ora dà carte ad ogni giocatore e la partita inizia. Il Mazziere distribuisce carte anche all'inizio di ogni round:

Num. di Giocatori	Carte per round	Num. di round
2 giocatori	6 carte	10 round
3 giocatori	5 carte	8 round
4 giocatori	5 carte	6 round
5 giocatori	4 carte	6 round

In ogni round, il giocatore prende le sue carte e le tiene in modo da non farle vedere.



**Promemoria: i colori dei giocatori/ seguaci non hanno attinenza con i colori delle carte e/o i colori delle file.**

## Come giocare un round

Cardcassonne è giocato a round. Un round termina una volta che tutti i giocatori hanno svolto turni piazzando una carta oppure un seguace e conteggiando qualsiasi elemento in modo appropriato. Il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore a sinistra del Mazziere inizia. Durante il proprio turno, un giocatore può svolgere solo una delle seguenti azioni:

- giocare una carta;
- piazzare il proprio Grande Seguace.

### Giocare una carta

Il giocatore prende una carta dalla propria mano e la piazza vicino ad uno spazio vuoto accanto al tabellone oppure a destra dell'ultima carta qui presente. Quando si svolge questo, bisogna rispettare le seguenti indicazioni:

- la prima carta giocata in ogni round deve essere piazzata coperta;
- bisogna posizionare chiaramente la propria nuova carta;
- bisogna mettere la propria carta nell'appropriata fila colorata (tranne per le carte che sono giocate coperte - ved. pag. 6);
- si può piazzare un Jolly (Animale, Edificio, Drago o Fata) su qualsiasi fila;
- non si può mai posizionare una carta tra carte che sono già state giocate.



**1) Nero** gioca una carta rossa e la piazza accanto al tabellone rosso.

**2) Blu** anche gioca una carta rossa e la piazza accanto alla carta rossa che si trova già qui.

**3) Verde** gioca una carta verde e la piazza accanto alla fila verde.

### Piazzare un Grande Seguace

Il giocatore posiziona il proprio Grande Seguace alla fine di una fila. In questo modo, il giocatore assicura le carte all'interno di quella fila. Comunque, solo le carte a sinistra del seguace sono assicurate, che siano tra il seguace e il tabellone o tra il seguace e un altro seguace.

Valgono le seguenti indicazioni:

- una volta che un seguace è stato piazzato, rimane lì fino a quando è conteggiato;
- diversi seguaci possono essere piazzati nella stessa fila.

- il giocatore ultimo a piazzare il proprio seguace diventa il Mazziere del prossimo turno;
- il giocatore riceve le carte assicurate una volta che sono state conteggiate.



**Nero, Verde e Rosso** piazzano i loro seguaci:

**Nero** assicura le 4 carte nella fila Fattoria.

**Verde** assicura le 4 carte nella fila Città. Dopo che ulteriori carte sono giocate, anche **Rosso** si posiziona nella fila Città e assicura le 3 carte che sono alla destra del seguace **Verde**.

Se un giocatore ha svolto una delle due azioni disponibili, il suo turno finisce e il giocatore successivo svolge il suo turno.

## Conteggiare le carte

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato le loro carte e posizionato i loro Grandi Seguaci, ogni giocatore ritira le carte che ha assicurato insieme al proprio Grande Seguace.

Le file di carte sono rimosse (dal basso verso l'alto). Le carte che non sono state assicurate da un giocatore rimangono dove sono. Le carte che sono state piazzate faccia coperta sono adesso girate.

Le carte sono conteggiate come segue:



### Carte Persone (1-3)

I valori numerici sulle carte sono sommati insieme e moltiplicati per il numero di carte Persone. Il giocatore muove il suo Piccolo Seguace sul tracciato di questo numero di spazi. Le carte Persone conteggiate sono rimosse dal gioco.



Rosso ha i seguenti valori numerici:  $3+1+1 = 5$   
Rosso ha 3 carte Persone, perciò  $5 \times 3 = 15$  punti



### Carte Animale

Ogni volta che il giocatore prende carte Animale, egli riceve punti per esse. Questo è spiegato meglio usando il seguente esempio:



1) Rosso prende 2 carte pecora. Rosso le mette scoperte davanti a sé e immediatamente segna 6 punti sul tabellone. Le carte Animale rimangono in gioco.

2) Alla fine di un round successivo, Rosso prende 2 carte pecora e 1 Animale Jolly. Queste sono aggiunte alle 2 carte pecora già prese, così Rosso adesso ha 5 carte pecora. Egli immediatamente segna 14 punti sul tabellone del punteggio.



Se il giocatore prende un Animale Jolly, ma non ha alcuna carta Animale di fronte a sé, egli immediatamente segna 3 punti. Appena il giocatore guadagna una qualsiasi carta Animale, deve assegnare l'Animale Jolly.



### Carte Edificio

Se un giocatore prende carte Edificio, le mette coperte sotto il proprio forziere. Queste carte sono conteggiate solo alla fine del gioco. Il giocatore non può guardare le carte sotto il suo forziere nel corso del resto della partita. Anche l'Edificio Jolly è piazzato sotto il forziere fino alla fine della partita.



**Rosso** prende 1 Edificio Jolly e 2 carte Edificio. Le mette sotto il suo forziere.



### Jolly

Il Drago e la Fata valgono immediatamente 10 punti ognuno, che il giocatore segna sul tabellone. Le carte sono poi rimosse dal gioco.

### Carte piazzate erroneamente - possibile solo attraverso il piazzamento di carte coperte

Se una qualsiasi carta presa da un giocatore non corrisponde al colore della fila dove si trova, svolgere come segue:

- per ogni carta Persone del colore sbagliato, segnare immediatamente 10 punti sul tabellone e rimuovere la carta dal gioco.

Per ogni carta Animale o Edificio piazzata erroneamente il giocatore ha due possibilità:

- può immediatamente conteggiare 10 punti sul tabellone e rimuovere la carta dal gioco.

oppure

- mette la carta Animale di fronte a sé (e annota gli appropriati punti sul tabellone) / mette la carta Edificio sotto il proprio forziere del tesoro.

### Fine del round

Il Mazziere distribuisce nuove carte ad ogni giocatore fuori (vedere tabella a pagina 3) e il prossimo turno inizia.

### Fine della partita

La partita finisce se nessuna altra carta può essere pescata. Ogni rimanente carta vicino al tabellone è rimossa dal gioco.

### Punteggio finale

Le carte Edificio sono conteggiate. Ogni giocatore rimuove le proprie carte Edificio da sotto il proprio forziere del tesoro e le raggruppa in set.

Un set consiste da 2 a 4 differenti carte Edificio. Calcolare i seguenti punti:

1 carta Edificio	0 punti
2 differenti carte Edificio	5 punti
3 differenti carte Edificio	15 punti
4 differenti carte Edificio	30 punti



30 punti



30 punti



5 punti



0 punti

**Rcggc** riceve un totale di **65 pi blj** per le sue carte Edificio

L'Edificio Jolly può essere usato per rappresentare una qualsiasi carta Edificio. Il giocatore poi annota il proprio punteggio sul tabellone.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore con più carte Edificio vince.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de  
oder per Post: Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
Fax: 0 89/30 23 36

Wir danken für viele Testrunden Tom Hilgert, Gregor Abraham, Hannes Wildner und besonders auch Dieter Hornung.

Regellayout: Christof Tisch

Unser weiteres Spielprogramm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: [www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

**Traduzione ed adattamento in italiano dalla versione inglese  
a cura di Bruno "Tetsuo" Boasio  
[www.ludusinfabula.com](http://www.ludusinfabula.com)**

**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.**