

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



GiochiUnitiTM



DEMO

Questa è una versione demo gratuita in formato fai-da-te.

- **Stampate** le **tessere** in questa pagina e in quella successiva su carta spessa, oppure incollate il foglio stampato su del cartoncino, dopodiché **ritagliatele** con cura.
- Ora vi servono delle **pedine** di colori differenti. A ogni giocatore, occorrono **5 pedine** dello stesso colore. Le pedine che si trovano nel gioco originale si chiamano **meeple**.
- Inoltre potete stampare e montare il **Segnapunti** (pag. 4), sul quale si registrano i punti durante la partita. Per il Segnapunti occorre un'altra **pedina** di ciascun colore. Se volete, potete semplicemente segnare i punti su un foglio di carta.
- Le tessere di questa versione demo sono meno numerose (48 invece di 72) e più piccole. Inoltre si gioca con meno pedine (5 invece di 7) rispetto alla versione completa di Carcassonne. Le regole, che trovate nelle pagine successive di questo PDF, sono altrimenti identiche.
- Nella versione completa del gioco, inoltre, sono previsti i **Contadini**, per i giocatori con un minimo di esperienza, e sono incluse **2 mini espansioni**. Se ti interessa, puoi scaricare le regole complete che si trovano sul nostro sito: www.hans-im-glueck.de



Potete trovare diverse cose interessanti su Carcassonne e altri giochi di Hans im Glück sul sito www.cundco.de





DEMO







Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Un brillante gioco per 2-5 giocatori, dai 7 anni in su.

La città della Francia meridionale chiamata Carcassonne è famosa per le sue fortificazioni uniche, risalenti ai tempi degli Antichi Romani e al Medioevo. Insieme ai propri Seguaci, i giocatori cominciano a costruire la propria fortuna nelle Città, nei Monasteri e nei Campi che circondano Carcassonne. Lo sviluppo del paesaggio è nelle loro mani e l'uso intelligente dei Seguaci come Cavalieri, Contadini, Ladri o Monaci può spianare loro la strada per il successo.

COMPONENTI E PREPARAZIONE

Ti diamo il benvenuto a **Carcassonne**! In questo libretto di regole ti illustreremo le semplici regole di questo classico moderno. Al termine di questa breve lezione potrai a tua volta mostrare e spiegare il gioco ai tuoi amici. Dopodiché potrete godervi Carcassonne senza alcun problema. Ovviamente bisogna prima preparare il gioco, cosa che richiede poco tempo. Durante la preparazione ti parleremo dei componenti del gioco:

Innanzitutto diamo un'occhiata alle **TESSERE PAESAGGIO**. Le **48 Tessere Paesaggio** raffigurano Strade, Città e Monasteri, che si trovano sempre su un Campo.



Tessera con Città



Tessera con Strada



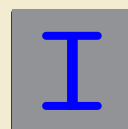
Tessera con Monastero

Testo escluso dalla versione demo.

Il **retro** è uguale per tutte le tessere, solo quello della **Tessera Iniziale** **che dovete marcare** in modo da renderla facilmente riconoscibile.



Retro tessera normale



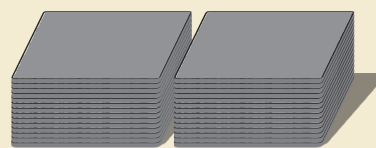
Retro tessera iniziale



Inizia a preparare il gioco piazzando la tessera **che avete marcato in mezzo al tavolo**. Mischia le altre tessere e mettile sul tavolo coperte, formando alcune pile, in modo che ogni giocatore possa pescarle facilmente.



Tessera Iniziale



Diverse pile di tessere coperte

Metti poi sul tavolo il Segnapunti.



Seguaci (meeple)

Testo escluso dalla versione demo.

Come ultima cosa esaminiamo i **SEGUACI** (i Meeple, pron. "mipl"), dopodiché avremo terminato la preparazione.

Per la demo occorrono 5 pedine per ogni giocatore.

Testo escluso dalla versione demo.

Un'altra pedina di ogni colore viene messa sulla casella **0** del Segnapunti.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Prima di cominciare a spiegare le regole, chiariamo cos'è Carcassonne. Qual è l'obiettivo del gioco?

Ad ogni turno i giocatori piazzano le tessere Paesaggio. In questo modo si formano lunghe Strade, si costruiscono Città fortificate, sorgono Monasteri e si coltivano fertili Campi.

I giocatori possono schierare i meeple nel ruolo Ladri, Cavalieri, Monaci o Contadini. In questo modo possono ottenere dei punti sia durante la partita sia alla sua conclusione. Chi otterrà più punti vincerà la partita, al termine di un'emozionante competizione e di un conteggio finale!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A Carcassonne si gioca in senso orario, a cominciare dal giocatore più giovane. Il giocatore di turno esegue sempre le seguenti azioni nell'ordine prestabilito. Poi tocca al giocatore successivo e così via. Per prima cosa, elencheremo le azioni e le spiegheremo nell'ordine di esecuzione. Per fare ciò, useremo le Strade, le Città e i Monasteri rappresentati sulle tessere. Quali sono dunque queste azioni?

1 **Piazzare una tessera**
Paesaggio: Il giocatore **deve** sempre pescare **una** nuova tessera e piazzarla con un lato adiacente alla mappa da gioco.



2 **Schierare un meeple:** Il giocatore **può** schierare un meeple dalla sua riserva sulla tessera appena piazzata.



3 **Contare i punti Vittoria:** Il giocatore **deve** contare (e assegnarsi) tutti i punti vittoria che eventualmente risultano dal piazzamento della sua tessera.



Le Strade

1. Piazzare una tessera Paesaggio

La tessera pescata raffigura 3 Strade che escono da un villaggio. Se vuoi metterla adiacente all'altra, bisogna che gli elementi di Paesaggio corrispondano.



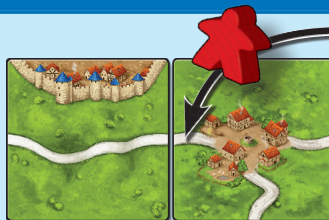
Hai piazzato la tessera. La Strada corrisponde alla Strada e il Campo al Campo. Tutto a posto!

2. Schierare un Meeple

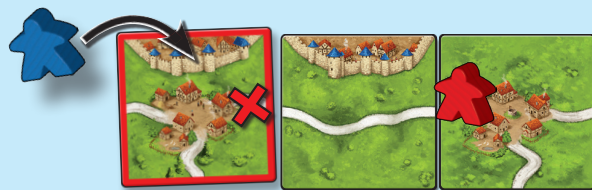
Dopo aver piazzato la tessera, puoi **schierare su una delle sue Strade** un meeple **Ladro**. Questo, però, è possibile solo se non c'è un altro Ladro sulla stessa Strada.

La Strada non è ancora completata, quindi non assegna dei punti (vedi azione 3) e il turno passa al giocatore successivo.

Il giocatore successivo pesca una tessera e la piazza. Siccome sulla Strada a destra del villaggio c'è già un meeple (il tuo Ladro), non può schierarci un meeple. Il giocatore decide quindi di schierare un meeple Cavaliere sulla Città della sua tessera.



Sulla tessera appena piazzata hai schierato un meeple Ladro. Siccome sulla stessa Strada non c'erano altri meeple, non c'è stato nessun problema.



Poiché la Strada a destra è già occupata, il giocatore blu decide di schierare il suo meeple Cavaliere nella Città.

3. Contare i punti Vittoria

Ogni volta che una Strada è completata (chiusa alle estremità), vengono assegnati i suoi punti. Perché ciò accada, la Strada deve terminare in un villaggio, in una Città, in un Monastero o essere senza uscita. Ora vediamo se è possibile assegnare i punti. OK! La strada è chiusa all'estremità: assegniamo i punti!

Anche se è stato un altro giocatore a piazzare la tessera che ha completato la Strada, i punti spettano a te. Vediamo quanti sono. **Ogni tessera** della tua Strada vale **1 punto**. Siccome la Strada è lunga 3 tessere, ottieni 3 punti. Ottimo!





Ora è il momento di usare il Segnapunti, grazie al quale non c'è bisogno di ricordarsi i punti a memoria. Per segnare i punti, i meeple vengono fatti avanzare sul percorso. Sposta quindi il tuo meeple in avanti di tre caselle.

Dopo avere contato i punti, il meeple che te li ha fatti ottenere **ritorna nella tua riserva**.



Riprendi il Ladro che ti ha appena fatto ottenere dei punti e rimettilo nella tua riserva.

Il meeple blu resta sulla mappa da gioco, perché non ha fatto ottenere dei punti.

Perfetto! Hai già provato la meccanica più importante del gioco. Non è stato per niente difficile, vero? Ora diamo un'occhiata agli altri elementi del Paesaggio.

■ Le Città

1. Piazzare una tessera Paesaggio

Come sempre, peschi una tessera per piazzarla. Anche in questo caso, le tessere devono corrispondere. La Città deve andare adiacente a una parte di Città non ancora completata.



2. Schierare un meeple

Poi devi verificare se nella Città incompleta c'è già un meeple. Siccome non c'è, puoi schierarci un meeple Cavaliere.



Hai piazzato la tessera correttamente, in modo da ingrandire con essa una Città incompleta. La Città è ancora libera, quindi puoi schierarci un meeple.

3. Contare i punti Vittoria

Ora andiamo un po' avanti e supponiamo che tu abbia piazzato la tessera in rosso nel tuo turno successivo. La tessera poteva essere piazzata adiacente alla tua Città. Così facendo, hai completato l'elemento di paesaggio (in questo caso la Città). Una Città è completa quando è interamente circondata da mura, senza nessun varco. Siccome hai un meeple nella Città, puoi ricevere i punti da essa.

Ogni tessera che forma una Città completa vale 2 punti.

Ogni Stemma che si trova nella Città vale 2 punti aggiuntivi.

Ottieni perciò 8 punti! Come in tutti i casi in cui ti vengono assegnati dei punti, il meeple che te li ha procurati ritorna nella tua riserva.



■ I Monasteri

1. Piazzare una tessera Paesaggio

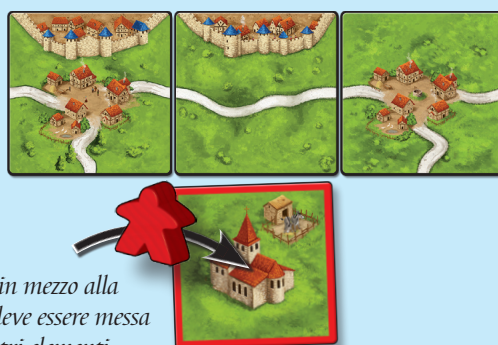
Anche in questo caso, devi prima pescare una tessera e poi piazzarla, rispettando la corrispondenza degli elementi. Un Monastero si trova sempre nel mezzo della tessera. Per piazzarlo correttamente, devi (come di consueto) fare attenzione ai bordi della tessera.



2. Schierare un meeple

Poi schierare un meeple anche in un Monastero, facendolo diventare un Monaco. Il meeple deve essere messo sull'immagine del Monastero.

Un Monastero si trova sempre in mezzo alla tessera. Quindi questa tessera deve essere messa adiacente a un Campo senza altri elementi.



3. Contare i punti Vittoria

Un Monastero ti assegna punti Vittoria quando viene completamente circondato da altre tessere. Ogni tessera (inclusa quella del Monastero) vale **1 punto**.



Fantastico! Con questa tessera hai completato il Monastero.

Ottieni 9 punti e riprendi il tuo meeple nella riserva.



Ehi, la spiegazione è volata, non è vero? Ora sai le cose più importanti e puoi giocare a Carcassonne. Ci sono ancora alcuni piccoli dettagli, quindi facciamo un riassunto di quanto detto finora.

■ Riassunto

1. Piazzare una tessera Paesaggio

- Devi sempre piazzare la tessera che hai pescato, in modo che corrisponda agli elementi di Paesaggio.
- Nel caso assai raro che tu non possa piazzarla, riponi la tessera nella scatola e pescane un'altra.

2. Schierare un meeple

- Puoi schierare un Seguace solo sulla tessera che hai appena piazzato.
- Per farlo, devi verificare che non ci sia già un altro Seguace sullo stesso elemento di Paesaggio.

3. Contare i punti Vittoria

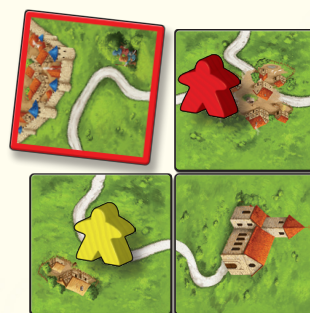
- Una **Strada** viene completata quando entrambe le sue estremità terminano in un villaggio, in una Città, in un Monastero o in un punto senza uscita. Ogni tessera Strada fa ottenere 1 punto.
- Una **Città** viene completata quando tutte le sue parti sono circondate da mura e non ci sono dei varchi. Ogni tessera Città e ogni Stemma all'interno fanno ottenere 2 punti.
- Un **Monastero** viene completato quando la sua tessera è completamente circondata da altre 8 tessere. Ogni Monastero fa ottenere 9 punti.
- Eventuali punti vengono assegnati sempre al termine del turno, quando si verifica se un giocatore ha un meeple su un elemento di Paesaggio completato.
- Dopo ogni assegnazione di punti, il giocatore può riprendere il meeple che glieli ha fatti ottenere.
- Se **più giocatori** hanno diritto ad un'assegnazione di punti, questi vengono ottenuti dal giocatore con più meeple sulla Strada o Città in questione. Se più giocatori hanno lo stesso numero di meeple su un elemento di Paesaggio, tutti ottengono il punteggio intero.
(**Attenzione:** Come può succedere questo? Ora facciamo un esempio...)

■ Più meeple su un elemento di Paesaggio

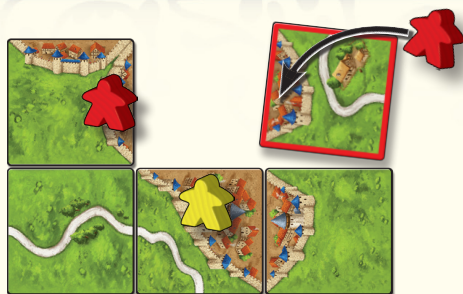
Con la tessera che hai pescato potresti allungare la Strada. Su essa, però, si trova già un Ladro di un altro giocatore, per cui non potresti schierare un meeple a tua volta. Decidi quindi di piazzare la tessera in modo che le Strade non siano contigue.



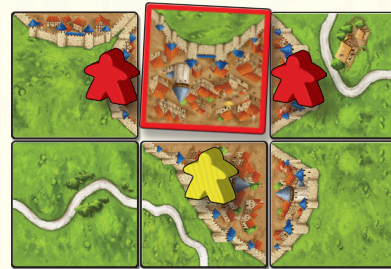
In uno dei turni successivi, peschi questa tessera e la piazzi in corrispondenza della Strada incompleta. In questo modo hai completato una Strada su cui si trovano due Ladri. Siccome la Strada è completa, vengono assegnati i suoi punti. Sia tu sia l'altro giocatore ottenete 4 punti ciascuno.



Nel tentativo di sottrarre la Città al giocatore **giallo**, piazzai la tessera Città e ci schierai un meeple Cavaliere. Questo è possibile perché la parte di Città non è collegata con nessun'altra dove si trova già un Cavaliere. Se nei turni successivi pescherai una tessera adatta, potrai, con i due Cavalieri che già possiedi in Città, sottrarre quest'ultima al giocatore **giallo**.



Hai fortuna e peschi la tessera adatta per collegare le parti della Città e completarla. Siccome hai più cavalieri in Città dell'altro giocatore, solo tu ottieni i 10 punti per averla completata. Dopodiché sia tu sia l'altro giocatore riprendete i vostri meeple nella riserva.



FINE PARTITA E CONTEGGIO FINALE

Purtroppo anche il divertimento di Carcassonne ha una fine. È un peccato, ma vogliamo che ci sia un vincitore. La partita finisce quando un giocatore non può più pescare e piazzare una tessera. A questo punto viene fatto un piccolo **conteggio finale** e viene assegnata la vittoria.

Quando la partita finisce, tutti gli elementi di Paesaggio con un meeple fanno ottenere punti:

- Ogni Strada vale 1 punto per ogni tessera, come durante la partita.
- Ogni Città incompleta vale solo 1 punto per ogni tessera e ogni Stemma, cioè la metà del normale.
- Ogni Monastero vale 1 punto più 1 punto per ogni tessera adiacente, come durante la partita.

Testo escluso dalla versione demo.

Conteggio finale di Città:
Il **verde** ottiene 8 punti per la Città incompleta (5 parti di Città, 3 Stemmi).
Il nero non ottiene nulla, poiché il **verde** ha la superiorità in Città con i suoi 2 Cavalieri.



Conteggio finale di Monastero:
Il **giallo** ottiene 4 punti per il Monastero incompleto (3 tessere adiacenti e la tessera Monastero).

Conteggio finale di Città:
Il **blu** ottiene 3 punti per la Città incompleta (2 parti di Città, 1 Stemma).

Conteggio finale di Strada: Il **rosso** ottiene 3 punti per la Strada incompleta (3 parti di Strada).

Quando i risultati del conteggio finale saranno stati registrati sul Segnapunti, verrà proclamato il vincitore della vostra prima partita a Carcassonne! In bocca al lupo!

Testo escluso dalla versione demo.

Date ancora un'occhiata ai consigli strategici e al foglio supplementare con le sue interessanti proposte di espansione. Grazie per l'attenzione e buon divertimento con il gioco.



© 2001, © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

© 2020 Giochi Uniti per la versione italiana

Made in Germany

Distribuito in Italia da

Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 Napoli
Tel. +39 08119323393
www.giochiuniti.it
info@giochiuniti.it

Vogliamo giocare con voi!

Ogni anno giriamo per la Germania e piantiamo le nostre tende da gioco, dove siete i benvenuti. Per saperne di più, visitate www.carcassonne-on-tour.de

Autore: Klaus-Jürgen Wrede

Illustrazione dei materiali: Anne Pätzke

Illustrazione di copertina: Chris Quilliams

Grafica: Christof Tisch, Andreas Resch

Traduzione: Tito Leati

Adattamento Grafico: Mario Barbati

Supervisione: Federico Burchianti