



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Variante in Solitario

(giocabile anche in squadra)

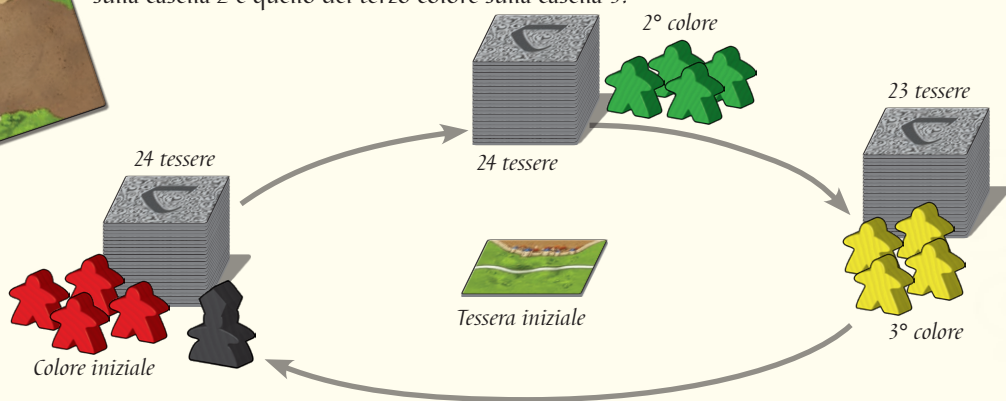
COMPONENTI E PREPARAZIONE

Per la variante in solitario ti serve una copia di CARCASSONNE base.

Prendi un gruppo di **4 meeples** per ciascuno di **3 colori**. Durante la partita, svolgerai i turni di ciascun colore in senso orario, uno dopo l'altro. Per non confonderti con l'ordine dei turni, prepara l'area di gioco come segue: metti i **meeples** di un colore a **destra**, un altro gruppo in **mezzo** (un po' lontano da te) e un altro a **sinistra**. Vicino a ogni gruppo di meeples, metti una **pila di tessere**, mischiate e coperte, formata da un terzo delle tessere totali (per la precisione: 1ª e 2ª pila da 24 tessere, 3ª pila da 23 tessere).

Facoltativo: Puoi prendere un **Abate** (di un colore non usato per i meeples) e metterlo vicino ai meeples del colore che inizia la partita. Alla fine di ogni turno, l'Abate si sposta al colore successivo in senso orario per indicare il colore che svolge il nuovo turno. Siccome l'assegnazione dei punti fa durare il turno più a lungo e il conteggio può essere effettuato per più colori, questo accorgimento rende più facile tenere sotto controllo la situazione.

Prendi dalla scatola un altro meeples di ciascun colore da usare come **meeples segnapunti**. Metti il meeples segnapunti colore iniziale sulla casella 1 del **Segnapunti**, il meeples del secondo colore sulla casella 2 e quello del terzo colore sulla casella 3.



SVOLGIMENTO E OBIETTIVO DEL GIOCO

Devi svolgere i turni dei colori uno alla volta, cercando di ottenere il maggior numero di punti possibile. Segui la procedura descritta di seguito per ogni colore fino alla fine della partita. Il punteggio che conta è quello del colore che si trova più indietro sul Segnapunti. Di conseguenza, devi cercare di ottenere i punti nel modo più uniforme possibile.

1. Piazzare una tessera Paesaggio

Pesca la tessera che si trova in cima alla pila di meeples del colore di turno e piazzala secondo le normali regole del gioco.

2. Schierare un Meeples

Dopo aver piazzato la tessera Paesaggio, piazza un **meeples** del colore di turno. A differenza del gioco normale, schierare un meeples è **obbligatorio**. Questo vale ogni volta che c'è un **elemento di Paesaggio libero** sulla tessera appena piazzata. Se ci sono **più elementi di Paesaggio liberi**, puoi scegliere dove schierare il meeples. Tuttavia, **non puoi** mai schierare un meeples come **Contadino**.



È il turno del **colore verde**. Dopo aver piazzato la tessera, devi schierare un meeples sulla Città, sulla Strada a sinistra o sulla Strada in basso. La strada a destra è già occupata.



È il turno del **colore verde**. Dopo aver piazzato la tessera, siccome la Strada è già occupata dal **colore rosso**, non puoi schierare nessun meeples in questo turno.

ATTENZIONE: Se devi schierare un meeples perché c'è un elemento di Paesaggio libero sulla tessera appena piazzata ma **non hai** meeples del colore che ti serve, la partita **si conclude** alla fine del turno.

3. Contare i punti Vittoria

Quando **completi un elemento di Paesaggio**, ottieni i punti da esso.

- Se in un **elemento di Paesaggio completato** c'è un solo colore, gli vengono assegnati i punti solo se è **quello che ha meno punti** (prima del conteggio).
- Se **due o più colori hanno la maggioranza** in un elemento di Paesaggio completato, tutti i colori ottengono i punti se almeno uno di essi è quello che ha meno punti (prima del conteggio).
- **Più colori con il punteggio più basso:** I due casi descritti sopra valgono anche quando due colori hanno il punteggio più basso o se tutti e tre i colori si trovano sulla stessa casella dei Segnapunti (prima del conteggio).



Nel turno del **verde**, completi la Strada occupata dal **rosso** (e schieri un meeples sul Monastero). Poiché il **rosso** è il colore con il minimo dei punti, il meeples **rosso** viene mosso avanti di 3 caselle sul segnapunti per la Strada completata.



La Città del **rosso** e del **verde** è completata. Poiché il **rosso** è il colore con il minimo dei punti, i meeples **rosso** e **verde** vengono entrambi mossi avanti di 8 caselle sul segnapunti per la Città completata.

Se **completi più elementi di Paesaggio in un turno**, li conteggi singolarmente uno dopo l'altro (secondo le regole spiegate sopra). Puoi decidere l'ordine in cui gli elementi di Paesaggio vengono conteggiati.



Piazzando la tessera, completi tre elementi di Paesaggio: la Strada per il **giallo** (3 punti), la Città per il **verde** (4 punti) e la Strada per il **rosso** (4 punti).

0 Prima del conteggio dei punti, il **giallo** si trova indietro rispetto agli altri, **1** pertanto assegna prima i punti del **giallo**. **2** Poi assegna quelli del **rosso**, che si trova ad avere meno punti degli altri, **3** infine quelli del **verde**. Se tu avessi eseguito l'assegnazione in un altro ordine, non avresti ottenuto punti per tutti i colori.

Suggerimento: Puoi completare gli elementi di Paesaggio anche quando il colore del meeples non è quello che ha meno punti. In questo modo non ottieni punti, ma puoi riprendere il meeples, il che può essere importante per evitare che la partita finisca.

Fine partita e conteggio finale

La partita termina alla fine del turno in cui si verifica una delle seguenti condizioni:

A) devi **schierare un meeples** ma **non puoi farlo**.

OPPURE

B) hai piazzato l'**ultima tessera**.

In entrambi i casi non viene fatto il solito conteggio, bensì ne viene fatto uno semplificato. Ottieni **2 punti per ciascun meeples** che si trova sulle **tessere piazzate**.

Anche in questo conteggio, ottieni i punti solo se il colore del meeples che viene conteggiato è quello che ha meno punti. L'ordine in cui avviene il conteggio, anche in questo caso, è a tua discrezione.



© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH

Quanti punti hai realizzato? Faccelo sapere su **Facebook** o **Instagram**.

<https://www.facebook.com/Brettspiele> | https://www.instagram.com/hig_spiele/

OPZIONI

Se la variante in solitario ti sembra **troppo difficile** o **troppo facile**, puoi provare le seguenti modifiche:

- Il gioco è **più facile** se usi **più meeple** di ogni colore.
- Puoi anche introdurre **un colore in più** con 4 meeple. Questo rende **più facile** piazzare più tessere (e fare più punti), ma rende anche **più impegnativo** controllare la situazione e programmare le mosse.
- Puoi giocare solo con **3 meeple per colore** per vedere come va.
- Puoi introdurre le varie **tessere delle espansioni**, se pensi di potercela fare.
- È anche possibile aggiungere i **meeple** e le **pedine speciali** delle espansioni, oltre alle tessere. È una cosa che non abbiamo provato, però, quindi dovrai creare la sfida senza indicazioni da parte nostra.

PARTITE GIOcate

Puoi annotare il punteggio che hai ottenuto nelle varie partite qui. Sulla linea a destra del punteggio, puoi scrivere se hai giocato con particolari modifiche alle regole base della versione in solitario (più meeple, più tessere ecc.).

1.  P. _____	8.  P. _____	15.  P. _____
2.  P. _____	9.  P. _____	16.  P. _____
3.  P. _____	10.  P. _____	17.  P. _____
4.  P. _____	11.  P. _____	18.  P. _____
5.  P. _____	12.  P. _____	19.  P. _____
6.  P. _____	13.  P. _____	20.  P. _____
7.  P. _____	14.  P. _____	21.  P. _____

OBIETTIVI

Qui puoi segnare gli obiettivi che hai raggiunto durante una partita.

- | | |
|--|--|
| ☐ Completare una Strada da almeno 10 punti | ☐ Completare una Città da almeno 16 punti con 3 colori |
| ☐ Completare una Strada da almeno 10 punti con 2 colori | ☐ Completare una Città da 8-10 punti con 3 colori |
| ☐ Completare una Strada da almeno 10 punti con 3 colori | ☐ Completare 3 Monasteri (da 9 punti ognuno) |
| ☐ Completare una Strada da 5 punti esatti con tre colori | ☐ Completare 4 Monasteri (da 9 punti ognuno) |
| ☐ Completare una Città da almeno 16 punti | ☐ Punteggio totale di almeno 40 punti |
| ☐ Completare una Città da almeno 16 punti con 2 colori | ☐ Punteggio totale di almeno 50 punti |
| | ☐ Punteggio totale di almeno 60 punti |
| | ☐ Usare tutte le tessere |

Distribuito in Italia da

Giochi Uniti

www.giochioniti.it
info@giochioniti.it

