

Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne

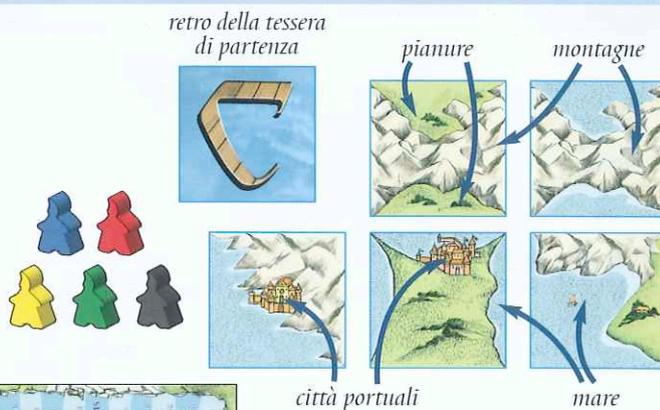
Leo Colovini the Discovery

Un gioco di Leo Colovini basato sul meccanismo di Klaus-Jürgen Wrede
per 2-5 giocatori dagli 8 anni

La regione di Carcassonne è in piena fase di sviluppo ed inizia ad espandersi in terre lontane. I giocatori pian piano scoprono la geografia dei territori circostanti, affrontando le insidie del mare e delle montagne ed esplorando le vaste pianure. L'abilità dei giocatori nello scoprire nuovi territori e nel controllarli con i loro seguaci schierati come briganti, navigatori ed esploratori determinerà il vincitore.

Contenuto

- **84 tessere paesaggio** (inclusa una tessera di partenza dal dorso azzurro) che raffigurano tratti di pianure, montagne e mare. Sulle coste di alcuni tratti di montagna e pianura, ci sono delle città portuali.
- **25 seguaci in 5 colori.** Ogni seguace può essere usato come brigante (nelle montagne), come navigatore (nei mari) e come esploratore (nelle pianure). Un seguace per giocatore viene usato come segnapunti.
- **1 percorso segnapunti.**
- **5 carte sommario.**
- **le regole del gioco.**



Principi generali

I giocatori piazzano le loro tessere paesaggio turno dopo turno, di modo che via via compaiano e crescano pianure, montagne e mari. Su queste tessere i giocatori schierano i loro seguaci per guadagnare punti durante e alla fine della partita. Vincitore sarà il giocatore col maggior punteggio dopo il conteggio finale.

Preparazione

Mettere la tessera di partenza scoperta al centro del tavolo. Mischiare le rimanenti tessere coperte ed assemblarle in diverse pile, di modo che tutti i giocatori vi abbiano facile accesso.

Mettere il percorso segnapunti vicino ad un angolo del tavolo, lasciando spazio al centro perché i giocatori vi possano piazzare le tessere.

Ogni giocatore prende i 5 seguaci e la carta sommario del suo colore. Piazza poi un seguace come segnapunti nella casella all'inizio del percorso segnapunti e tiene gli altri 4 davanti a sé come sua dotazione assieme alla carta sommario.

I giocatori scelgono nel modo che preferiscono chi sarà il primo a giocare.

Il gioco

I giocatori giocano a turno in senso orario a cominciare dal giocatore iniziale. Al suo turno un giocatore, nell'ordine indicato:

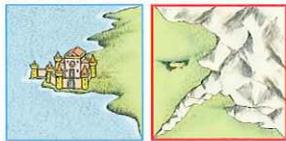
1. deve pescare una tessera e piazzarla sul tavolo;
2. può schierare uno dei suoi seguaci sulla tessera che ha appena piazzato oppure incassare il punteggio di un territorio ritirando un seguace che vi aveva piazzato in precedenza. Notare che non è mai concesso durante la stessa mossa schierare ed anche ritirare un seguace.

Il giocatore di turno può anche semplicemente piazzare la tessera senza schierare o rimuovere seguaci.

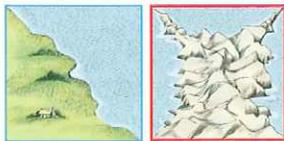
1. Piazzare le tessere

Il giocatore di turno prima di tutto deve pescare una tessera da una pila. Egli la guarda, la mostra ai suoi compagni di gioco (in modo che possano consigliarlo per il "miglior" piazzamento della tessera) e la piazza sul tavolo, secondo le seguenti regole:

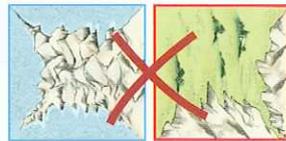
- la nuova tessera (negli esempi quella coi bordi rossi) deve essere adiacente ad almeno una tessera già sul tavolo (devono cioè toccarsi lato con lato: non è sufficiente angolo con angolo);
- la nuova tessera deve essere piazzata in modo che tutte le sue pianure, montagne o mari continuino le pianure, montagne o mari di tutte le tessere confinanti.



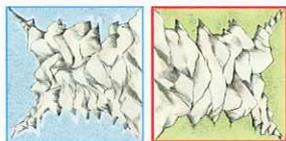
La pianura continua



Da un lato continua il mare e dall'altro continuano le montagne



Questo è un piazzamento illecito



La montagna continua

Nel raro caso che non sia possibile piazzare legalmente una tessera (tutti i giocatori devono essere d'accordo), il giocatore di turno la scarta dal gioco e ne pesca un'altra.

2. Schierare i seguaci

Dopo aver piazzato la tessera, il giocatore di turno può (se vuole) schierare uno dei suoi seguaci, secondo le seguenti regole:

- può schierare un solo seguace per turno;
- il seguace deve essere preso dalla propria dotazione;
- il seguace può essere posto solo sulla tessera appena giocata;
- deve scegliere dove piazzarlo sulla tessera:

Esploratore



in una parte di pianura

Brigante



in una parte di montagna

Navigatore

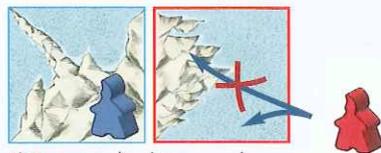


in una parte di mare

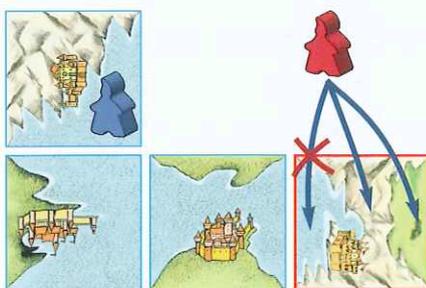
oppure

oppure

- Il giocatore non può schierare un seguace in un tratto di mare, montagna o pianura se quel tratto connette a un tratto in un'altra tessera (non importa quanto distante) su cui già ci sia un seguace (di qualsiasi giocatore).



Il Rosso può schierare solo un navigatore perché c'è già un brigante nella montagna connessa



Il Rosso può schierare il suo seguace come esploratore o brigante, ma non come navigatore, perché c'è già un navigatore su una parte di mare connessa

INCASSARE IL PUNTEGGIO DI UN TERRITORIO

Anziché schierare un seguace, il giocatore può ritirare un seguace piazzato in precedenza e guadagnare i punti relativi al territorio in cui si trova. Il giocatore fa avanzare il suo segnapunti nel percorso di tante caselle quanti sono i punti guadagnati; se supera 50 punti, comincia di nuovo dalla casella 1 e distende il segnapunti ad indicare "+50" punti. Il seguace ritirato viene rimesso nella propria dotazione: nei prossimi turni potrà eventualmente schierarlo di nuovo.

Un giocatore può ritirare un seguace ed incassare il punteggio di ciascun territorio dove egli abbia uno o più seguaci, indipendentemente dal fatto che quel territorio sia completo o meno. I punteggi dei territori sono i seguenti:

I punteggi dei territori sono i seguenti:

PIANURE

Se la **pianura è aperta**, cioè **incompleta**, vale **1 punto per ogni tratto di pianura** (contate le tessere). Notare che una pianura aperta può crescere ed essere chiusa più tardi.

Se la **pianura è completa**, cioè interamente circondata da montagne o mare, vale invece **2 punti per tratto di pianura** (contate le tessere). Notare che una pianura chiusa non può più crescere né in dimensioni né in valore.

In entrambi i casi la presenza di una città non ha effetto alcuno.

Eccezione: una **pianura chiusa composta di 2 sole tessere** vale solo **2 soli punti** (anziché 4).

Una pianura aperta: comprende 4 tessere e il Rosso – ritirando ora il suo seguace – guadagna 4 punti



Una pianura completa: comprende 5 tessere e il Rosso – ritirando il suo seguace – guadagna $5 \times 2 = 10$ punti



Una pianura completa composta di 2 sole tessere: il Rosso – ritirando il suo seguace – guadagna 2 punti

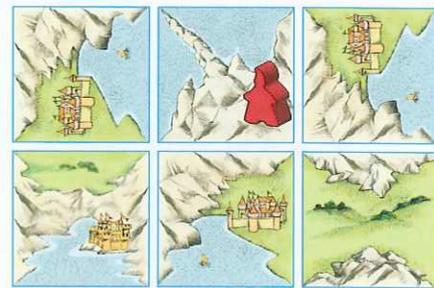


MONTAGNA

Se la **montagna è aperta**, cioè **incompleta**, vale **1 punto per ogni città** presente in quel territorio di montagna e in tutte le pianure ad esso confinanti. Notare che una montagna aperta può crescere ed essere chiusa più tardi.

Se la **montagna è completa**, cioè interamente circondata da pianure e mari, vale invece **2 punti per ogni città** presente in quel territorio di montagna e in tutte le pianure ad esso confinanti. Notare che una montagna chiusa non può più crescere in dimensioni, ma il suo valore può ancora aumentare se nuove città vengono a far parte delle pianure adiacenti.

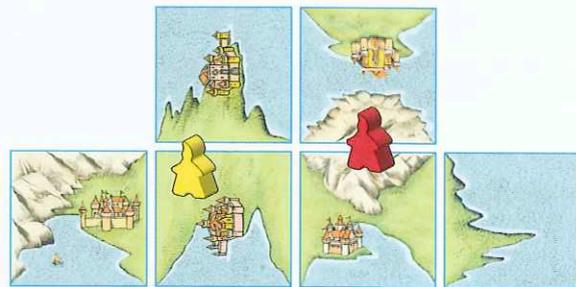
Eccezione: una **montagna chiusa composta di 2 sole tessere** vale solo **1 punto** (anziché 2) per città.



Una montagna aperta: ci sono in tutto 4 città (1 nel territorio stesso e 3 nelle pianure confinanti) e il Rosso – ritirando ora il suo seguace – guadagna 4 punti



Una montagna completa: nella figura si vedono 5 città, ma solo 4 contano ai fini del punteggio (1 nel territorio stesso e 3 nelle pianure confinanti); la quinta si trova invece in una pianura non adiacente. Il Rosso – ritirando il suo seguace – guadagna quindi $4 \times 2 = 8$ punti



Una montagna completa composta di 2 sole tessere: il Rosso – ritirando il suo seguace – guadagna solo 4 punti, 1 per città (non importa se le pianure adiacenti sono complete o meno)

MARE

Se il **mare è aperto**, cioè **incompleto**, vale **1 punto per ogni città** presente sulle sue coste. Notare che un mare aperto può crescere ed essere chiuso più tardi.

Se il **mare è completo**, cioè interamente circondato da pianure e montagne, vale invece **1 punto per ogni città** nelle sue coste più **1 punto per ogni tessera di cui è composto** (contate le tessere). Notare che un mare chiuso non può più crescere né in dimensioni né in valore.

Eccezione: un **mare chiuso composto di 2 sole tessere** vale solo **1 punto per ogni città** situata nelle sue coste.

Un mare incompleto: nelle sue coste ci sono 2 città e il **Rosso** – ritirando ora il suo seguace – guadagna 2 punti



Un mare completo: nelle sue coste ci sono 3 città e comprende 4 tessere e dunque il **Rosso** – ritirando il suo seguace – guadagna $3+4=7$ punti

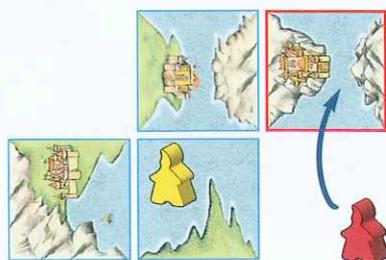


Un mare completo composto di sole 2 tessere:

il **Rosso** – ritirando ora il suo seguace – guadagna 1 solo punto dovuto alla presenza della città

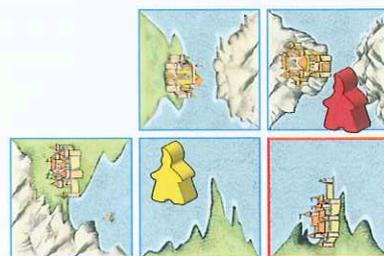
TERRITORI CON PIÙ DI UN SEGUACE

Con astuti piazzamenti di tessere, è possibile fare in modo che ci sia più di un esploratore in una pianura o più di un brigante in una montagna o più di un navigatore in un mare. Quando ciò accade, ciascun seguace viene considerato separatamente, come se fosse solo. Non ci sono maggioranze e minoranze: ogni singolo seguace fa guadagnare i punti relativi al territorio. Se ad esempio un giocatore ha più seguaci nello stesso territorio, li può ritirare in turni diversi, guadagnando ogni volta i punti relativi a quel territorio.



A sinistra, il **Rosso** aggiunge la tessera contornata di rosso e piazza un seguace sul mare nonostante la presenza della pedina **gialla**; infatti i due mari risultano separati e quindi la mossa è perfettamente regolare.

A destra, successivamente viene aggiunta una nuova tessera che unisce i due tratti di mare; ora sia il **Rosso** che il **Giallo** hanno un navigatore nello stesso mare e possono guadagnare punti da questo nuovo mare più grande (finora solo 4 punti per le città, perché il mare è ancora aperto, ma il valore potrà aumentare).



Dopo il ritiro da un territorio aperto

Quando un giocatore ritira un seguace da un territorio ancora aperto, questo territorio (se non contiene altri seguaci) diviene libero ed è possibile – piazzando una nuova tessera che ingrandisca il territorio – schierare su di esso un nuovo seguace.

Fine del gioco

La partita finisce al termine del turno in cui è piazzata l'ultima tessera. A questo punto si procede al conteggio finale.

Conteggio finale

Ogni giocatore guadagna i punti corrispondenti ai suoi seguaci ancora non ritirati; ma attenzione: ai fini del punteggio tutti i territori coinvolti nel punteggio finale sono considerati aperti, anche se sono completi.

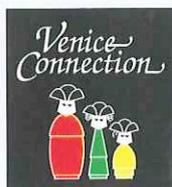
Il giocatore con più punti è il vincitore

Variante per esperti

All'inizio della partita ogni giocatore prende casualmente 2 tessere che tiene davanti a sé coperte.

Il giocatore di turno sceglie una tra le sue 2 tessere, la piazza e poi ne ripesca un'altra per averne di nuovo 2.

Inoltre, sempre all'inizio della partita, si tolgono dal gioco alcune tessere, prendendole casualmente, ma lasciandole poi scoperte; precisamente 1 tessera se si gioca in 2 o in 5, 2 se si gioca in 3, 3 se si gioca in 4. Questo consente a tutti i giocatori di effettuare lo stesso numero di turni.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Venice Connection c/o studiogiocchi
 San Polo 3083 - 30125 Venezia
 info@studiogiocchi.com
www.studiogiocchi.com
www.venice-connection.com



Distributore esclusivo in Italia:
 Unicopli spa
 Via Rosalba Carriera 11
 20124 Milano
 ordini@unicopli.it