Carcassonne

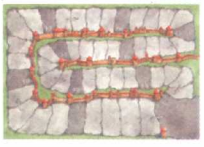
Venice Connection

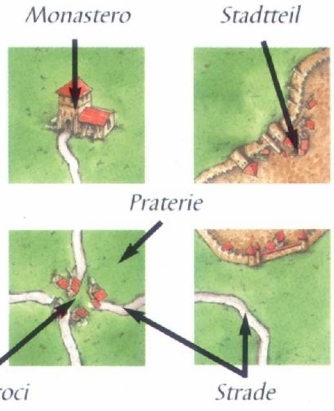
Un brillante gioco di posizionamento per 2-5 giocatori dai 10 anni
di Klaus-Jürgen Wrede

La città di Carcassonne nel sud della Francia è famosa per le sue uniche fortificazioni romane e medievali. I giocatori sviluppano l'area nei dintorni di Carcassonne e schierano i loro seguaci nelle strade, nelle città, nei conventi e nei campi. L'abilità dei giocatori nello sviluppare l'area e nel piazzare i loro ladri, cavalieri, contadini e monaci determinerà il vincitore.

Contenuto

- 72 tessere paesaggio (inclusa una tessera di partenza col dorso nero) che raffigurano città, strade, campi e monasteri.
- 12 tessere fiume (espansione del gioco)
- 40 seguaci in 5 colori 
  Ogni seguace può essere usato come cavaliere, ladro, contadino o monaco. Uno per giocatore è usato come pedina segnapunti.
- 1 percorso per segnare i punti.
- Le regole del gioco.





Principi generali

I giocatori piazzano le loro tessere paesaggio turno dopo turno, di modo che via via compaiono e crescono strade, città, campi e monasteri. Su queste tessere i giocatori possono piazzare i loro seguaci per guadagnare punti, sia durante la partita che alla sua fine. 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 scoperte ed assemblarle in diverse pile, di modo che tutti i giocatori vi abbiano facile accesso. Mettere il percorso per segnare i punti vicino ad un angolo del tavolo, in modo da lasciare abbastanza spazio perché i giocatori mettano le loro tessere al centro. (Se si vuole usare l'espansione fiumi vedere il relativo paragrafo).
Ogni giocatore prende gli 8 seguaci del suo colore, ne piazza uno nella casella grande all'inizio del percorso segnapunti e tiene gli altri 7 davanti a sé a sua disposizione.
Il giocatore più giovane decide chi sarà il primo a giocare.

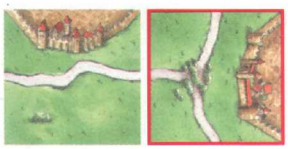
Il gioco

I giocatori giocano a turno in senso orario. Al suo turno un giocatore:
1. deve pescare e piazzare una nuova tessera;
2. può (se vuole) schierare uno dei suoi 7 seguaci sulla tessera che ha appena piazzato;
3. se, col piazzamento della tessera, vengono completati monasteri, strade o città, si assegnano i relativi punti.

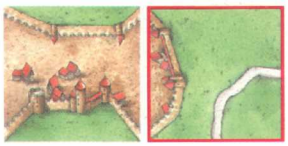
Piazzare le tessere

Prima di tutto il giocatore di turno deve pescare una tessera da uno dei mazzetti coperti. Egli la guarda, la mostra agli altri giocatori e la mette sul tavolo, secondo le seguenti regole:

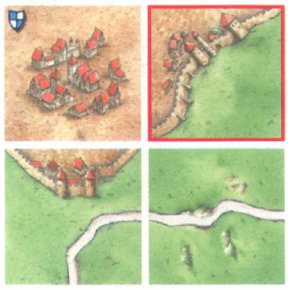
- La nuova tessera (negli esempi quella coi bordi rossi) deve essere adiacente ad almeno una tessera già sul tavolo (devono toccarsi lato con lato: non è sufficiente angolo con angolo).
- La nuova tessera deve essere piazzata in modo che tutti i suoi campi, città e tratti di strada continuino i campi, città e tratti di strada di tutte le tessere confinanti (i monasteri occupano sempre un'unica tessera).



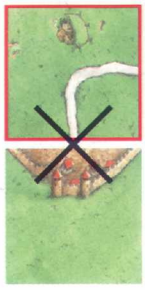
Le strade e i campi continuano.



La città continua.



Da un lato continua la città e dall'altro continuano i campi.



Questo è un piazzamento illecito.

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 (nella scatola) e ne pesca un'altra.

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 solo un 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:

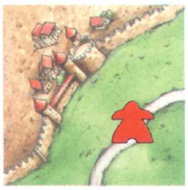
Cavaliere



in una parte di città

oppure

Ladro



su un tratto di strada

oppure

Contadino



in una parte di campo

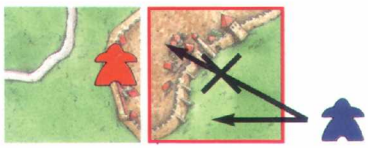
oppure

Monaco

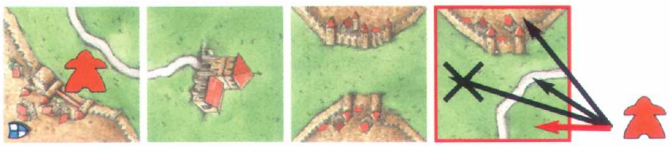


in un monastero

Il giocatore non può schierare un seguace in una parte di campo, città o strada se quella parte connette a una parte di un'altra tessera (non importa quanto distante) su cui ci sia già un seguace (di qualsiasi giocatore). Per esempio



Il Blu può schierare solo un contadino, perchè c'e' già un cavaliere nella città connessa..



Il Rosso schiera il suo seguace come cavaliere o ladro, ma non come contadino, perchè c'è già un contadino su una parte di campo connessa.

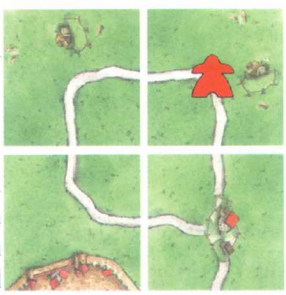
Quando un giocatore ha schierato tutti i suoi seguaci, continua normalmente a giocare solo le tessere ad ogni turno. Sebbene un seguace non possa essere richiamato, essi ritornano ai giocatori quando si segnano i punti di monasteri, strade e città.

Segnare i punti di monasteri, strade e città completate

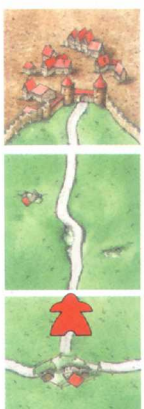
Se un monastero, una strada o una città viene completata col piazzamento di una tessera, si assegnano i suoi punti.

Strada completata

Una strada è completa quando entrambi gli estremi sono connessi ad un incrocio, una città o un monastero. Ci possono essere vari tratti di strada tra i suoi estremi. Il giocatore che ha un ladro su una strada completata segna un punto per ogni segmento di cui è composta la strada (contate il numero di tessere). Il giocatore fa avanzare il suo segnapunti nel percorso di tante caselle quanti sono i punti guadagnati.



Il Rosso guadagna 4 punti.



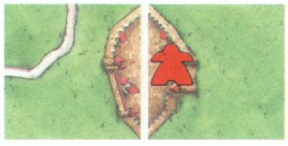
Il Rosso guadagna 3 punti

Città completata

Una città è completa quando è completamente circondata dalla mura, senza che vi siano varchi nelle mura stesse. Una città può essere composta da molte parti. Il giocatore che ha un cavaliere in una città completata segna 2 punti per ogni segmento della città (contate il numero di tessere). Ogni stemma su un segmento di città fa guadagnare un bonus di 2 punti extra.



Il Rosso guadagna 8 punti

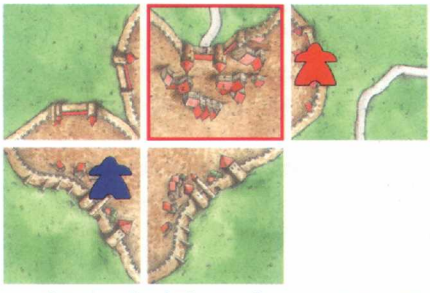


Unica eccezione: *quando una città completata è costituita da sole 2 parti, il giocatore guadagna solo 2 punti (anzichè 4), più un punto per ogni stemma.*

Cosa succede quando una città o una strada completata ha più di un seguace?

E' possibile con astuti piazzamenti di tessere che ci sia più di un ladro su una strada o più di un cavaliere su una città. Quando questo accade in una strada o città completata, il giocatore con più ladri (su una strada) o con più cavalieri (su una città) guadagna tutti i punti. In caso 2 o più giocatori abbiano entrambi il maggior numero di ladri o di cavalieri, entrambi guadagnano il punteggio totale per la strada o la città.

La nuova tessera connette parti separate di città per formare una città completa.



Sia il Rosso che il Blu guadagnano tutti i 10 punti per la città completata, dato che entrambi vi hanno un cavaliere.

Monastero completato

Un monastero è completo quando la tessera su cui si trova è completamente circondata da altre tessere. Il giocatore con un monaco sul monastero guadagna 9 punti (1 punto per ogni tessera).



Il Blu guadagna 9 punti

Il ritorno dei seguaci nella dotazione del giocatore

Dopo che si sono assegnati i punti di una strada, una città o un monastero (e solo allora), i seguaci coinvolti ritornano nella dotazione dei rispettivi giocatori. Nei prossimi turni questi seguaci ritornati potranno essere usati dal giocatore sotto qualsiasi forma (ladro, contadino, cavaliere o monaco).

E' possibile per un giocatore schierare un seguace , guadagnare i punti di una strada, città o monastero, e riprendersi il seguace nello stesso turno. Ad esempio:



Il Rosso guadagna 2 punti

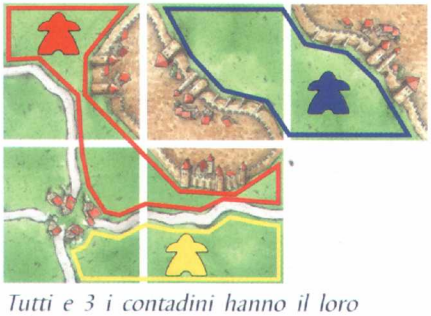
1. Completa una strada o una città piazzando una nuova tessera.
2. Schiera un cavaliere o un ladro.
3. Segna i punti per la città o strada completata.
4. Riprende il cavaliere o ladro.



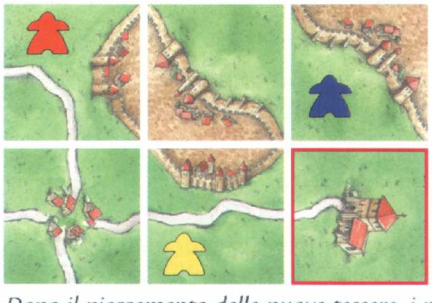
Il Rosso guadagna 3 punti per la strada

I poderi

Tratti di campi collegati tra loro sono chiamati poderi. Durante la partita ai poderi non vengono assegnati punti: vi si possono solo schierare contadini. I punti dei poderi saranno assegnati solo nel conteggio finale.
I contadini rimangono per tutta la partita nei campi dove sono stati schierati e non vengono mai restituiti ai rispettivi giocatori! I poderi confinano con strade, città e con i bordi delle aree dove sono state piazzate le tessere.



Tutti e 3 i contadini hanno il loro proprio podere. La città e i tratti di strada separano i poderi uno dall'altro.



Dopo il piazzamento della nuova tessera, i poderi dei 3 contadini sono connessi. ***Nota:*** *il giocatore che ha piazzato la nuova tessera non può schierare un contadino perché il podere che si è formato ha già dei contadini.*

Fine del gioco

La partita finisce alla fine del turno in cui è piazzata l'ultima tessera. Segue il conteggio finale.

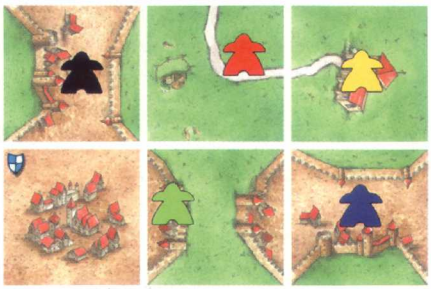
Conteggio dei punti

Prima di tutto vengono conteggiate tutte le città, le strade e i monasteri incompleti. Per ciascuna strada o città incompleta, il giocatore che ha un ladro nella strada o un cavaliere nella città , guadagna 1 punto per ogni tratto di strada o parte di città.

Gli stemmi nelle parti di città valgono 1 punto ciascuno. Se vi sono più seguaci, si usa lo stesso criterio delle strade e città complete (prende tutti i punti il giocatore che ha più seguaci e in caso di parità prendono l'intero ammontare di punti tutti i giocatori che hanno più seguaci). Per ogni monastero incompleto, il giocatore col monaco nel monastero guadagna 1 punto per la tessera monastero e un punto per ciascuna tessera che la circonda.



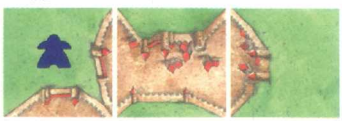
Il Rosso ottiene 3 punti per la strada incompleta. Il Giallo ne ottiene 5 per il monastero incompleto.



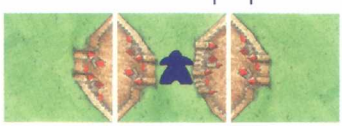
Il Blu ottiene 2 punti per la città incompleta in basso a destra; il Verde ottiene 7 punti per la città grande che è composta da 5 tessere ed ha due scudi; il Nero non ottiene punti perchè ha meno seguaci del Verde nella città.

Dato che i contadini riforniscono le città, guadagnano punti di conseguenza. Ai contadini vengono assegnati i punti come segue:

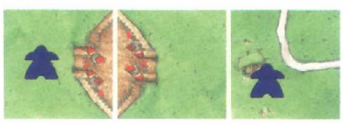
- Si determina chi è il proprietario di ognuno dei poderi che si sono formati nel corso del gioco. Se vi è presente un solo contadino il corrispondente giocatore è il proprietario del podere, se vi sono più contadini il proprietario è il giocatore che ha la maggioranza dei contadini. In caso di parità entrambi i giocatori si considerano proprietari del podere.
- Ogni podere rifornisce le città complete con cui confina. Le città incomplete non si considerano. Il proprietario del podere ottiene 3 punti per ogni città completa che rifornisce. Nel caso in cui due giocatori siano proprietari dello stesso podere entrambi ricevono 3 punti per ogni città rifornita dal podere.
- Se una città confina con più poderi i proprietari dei poderi riceveranno tutti 3 punti, ma lo stesso giocatore può conteggiare la stessa città una sola volta anche nel caso in cui sia proprietario di più poderi confinanti con tale città.



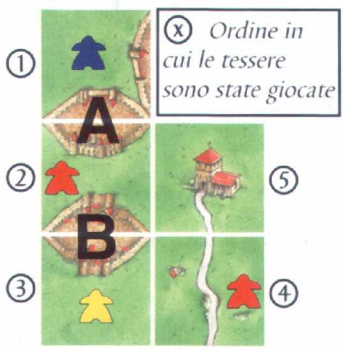
Il Blu è il proprietario del podere ed ottiene 3 punti per la città completa. La città incompleta non vale alcun punto.



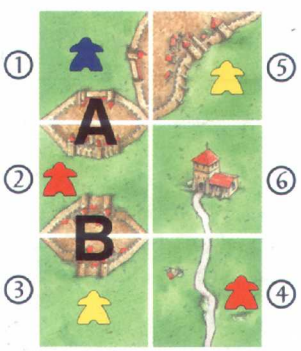
Il Blu ottiene 6 punti in quanto il suo podere confina con due città complete.



Il blu ottiene 3 punti perché può conteggiare una volta sola la stessa città.



Il rosso è il proprietario del podere grande avendo la maggioranza dei contadini. Egli ottiene 6 punti (3 per ognuna delle città A e B). Il Blu possiede il podere piccolo ed ottiene 3 punti per la città A.



Poiché nel podere grande sia il rosso che il giallo hanno 2 contadini entrambi sono considerati proprietari del podere. Entrambi ottengono 6 punti (3 per la città A e 3 per la città B), il Blu ottiene 3 punti per la città A

Contate i punti di ogni podere rimuovendo i contadini man mano che i poderi vengono contati, ma ricordandosi sempre che ogni città può essere contata soltanto una volta dallo stesso giocatore. **Alla fine vince il giocatore con più punti.**

Regole speciali *i Fiumi*

Iniziare il gioco piazzando la tessera "sorgenti" che fa iniziare il fiume. Mettere da parte la tessera lago e mescolare le rimanenti 10 tessere coperte che andranno pescate dai giocatori prima di iniziare a pescare le normali tessere.

Le tessere fiume seguono le stesse regole di accostamento e di piazzamento dei seguaci delle normali tessere con una eccezione: una tessera fiume non può essere piazzata in modo tale da far fare al fiume un'ansa ad "U". I seguaci non possono essere piazzati sui fiumi. Quando tutte e 10 le tessere fiume sono state pescate e piazzate il giocatore successivo piazza la tessera lago e poi il gioco prosegue normalmente.