

Carcassonne “Builders & Traders”

Traduzione a cura di Simone “The Busgat” Favero (busgat@nemnet.it).

La presente traduzione è solo un aiuto per i giocatori in lingua italiana, e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, i cui diritti sono e restano di proprietà dell'autore e della casa editrice.

Contenuti:

- 24 nuove tessere (9 tessere con vino, 6 con grano, 5 con tessuti e 4 senza beni).
- 20 pezzi di beni (9 x vino, 6 x grano, 5 x tessuti, da sistemare a fianco del tabellone segnapunti).
- 1 sacchetto.
- “Builders & Traders” richiede CARCASSONNE per giocare. Si può anche giocare con le altre espansioni. Tutte le regole di CARCASSONNE rimangono le stesse. Le regole aggiuntive di questa espansione sono descritte di seguito.

Una città con i beni viene completata

Quando una città contenente 1 o più simboli di beni viene completata, si procederà in questo modo: Primo, la città sarà conteggiata con il solito metodo. Poi, il giocatore che ha piazzato la tessera che ha completato la città riceve un pezzo raffigurante un bene per ciascun simbolo di bene presente nella città completata (in quanto è il mercante di quella città) e colloca questo bene di fronte a sé. Allo scopo di collezionare beni, non importa se ci siano altri cavalieri all'interno della città, è importante ricordare che i beni saranno presi da chi ha messo l'ultima tessera che ha completato la città.

Esempio (vedi la figura nelle regole in tedesco): il Rosso completa la città. Il Blu (che ha un cavaliere nella città), riceve 10 punti, e il Rosso riceve 2 pezzi di grano e 1 pezzo di vino.

I pezzi di beni (punti bonus)

I pezzi di beni danno punti aggiuntivi al giocatore che ne avrà raccolti di più di ciascun tipo. Il giocatore che avrà il maggior numero di pezzi di vino alla fine del gioco, riceverà 10 punti. Lo stesso punteggio sarà applicato ai giocatori con il maggior numero di pezzi di grano e di tessuto. In caso di pareggio, tutti i giocatori che sono hanno lo stesso numero di pezzi dello stesso bene riceveranno 10 punti ciascuno.

Esempio (vedi figura nelle regole in tedesco) per due persone: Il Blu riceve 20 punti e il Rosso 30 punti.

I maiali e i costruttori vengono piazzati come tutti gli altri pezzi. Ciascuno di questi pezzi può essere piazzato solamente nella tessera appena sistemata dal giocatore. Non si potranno poi piazzare ulteriori pezzi in quella tessera.

Il maiale viene piazzato nelle fattorie, e può incrementare il valore delle città per i contadini. Un giocatore può piazzare il suo maiale solamente in una fattoria nella quale abbia almeno uno dei suoi contadini già presenti. Il maiale rimane nella fattoria fino alla fine del gioco (come un contadino). Durante il conteggio finale dei punti, il giocatore riceve un punto extra per ciascuna città completa toccata dalla fattoria. Questo sarà applicato solamente nel caso che sia proprietario della fattoria. Per determinare la proprietà della fattoria, si conteranno solamente i contadini.

Esempio (vedi figura nelle regole in tedesco) : Il Blu è il proprietario della fattoria. In quanto ha un maiale nella fattoria, riceve 5 punti per ogni città completa toccata dalla sua fattoria. Il Blu quindi riceve 10 punti. Il Rosso non essendo proprietario della fattoria (in quanto non ha la maggioranza dei contadini), riceverà 0 punti.

Il costruttore viene piazzato in una strada o in una città e permette al proprietario di fare una “doppia giocata”. Come viene piazzato un costruttore in una strada, e come funziona una “doppia giocata”?

1. Il giocatore piazza un ladro in una strada (come al solito);
2. Gioca una tessera che è connessa alla stessa strada (sia adiacente che nuova) e piazza il suo costruttore nella porzione di strada della nuova tessera giocata.
3. In qualsiasi momento successivamente, gioca una tessera, che continua o termina la strada con il costruttore. Può quindi immediatamente piazzare una tessera extra e giocarla dove preferisce (questa è “la doppia giocata”, e può essere effettuata solamente in questo modo).

Esempio (vedi figura nelle regole in tedesco): 1. Si piazza un ladro; 2. Si piazza un costruttore; 3. Si gioca una tessera che continua la strada, permettendo quindi al giocatore di piazzare un'ulteriore tessera (doppia giocata).

Ulteriori dettagli:

- Non c'è una reazione a catena. Se il giocatore piazza la tessera extra nella stessa strada che ha il costruttore, non potrà pescare e giocare un'ulteriore tessera.
- La strada con il costruttore continua ad essere pronta per una “doppia giocata” nei seguenti turni, finché il costruttore ci rimane e la strada rimane aperta. Se la strada viene chiusa, il ladro e il costruttore nella strada ritorneranno al proprietario.
- Il giocatore che fa una “doppia giocata”, può piazzare dei pezzi sia nella prima che nella seconda tessera giocate. Se la strada è completata con la prima tessera, vengono subito conteggiati i punti e i pezzi nella strada ritorneranno al proprietario, questo permette di giocare immediatamente il costruttore nella seconda tessera.
- I costruttori di diversi giocatori possono essere nella stessa strada.
- Qualsiasi numero di tessere di strada possono esserci tra il ladro e il costruttore.
- Tutte le regole viste sopra per le strade, verranno applicate allo stesso modo per le città.
- Un costruttore può essere piazzato in una strada, in una città, ma mai in una fattoria.

Un giocatore può per esempio (vedi figura nelle regole in tedesco):

1. Piazzare un ladro;
2. Piazzare il suo costruttore;
3. Piazzare una tessera che chiude la strada e piazzare un cavaliere nella porzione di città (la strada verrà adesso conteggiata. Il ladro e il costruttore ritornano al proprietario);
4. Piazzare una tessera extra (doppia giocata), e piazzare nuovamente il costruttore in questa tessera extra.

Il sacchetto:

Per ragioni tecniche, le tessere di CARCASSONNE e quelle delle espansioni possono essere leggermente diverse e quindi si possono distinguere le une dalle altre. Se ci fossero queste diversità, le tessere possono essere pescate a caso dal sacchetto.

Nuove tessere (vedi figure nelle regole in tedesco):

- Una strada termina nella città e l'altra in una piccola casa;
- Il ponte non è un incrocio e quindi non chiude la strada. Una strada continua quindi da destra a sinistra e l'altra dall'alto in basso. Le fattorie sono comunque separate. La tessera di sinistra ha 4 fattorie separate, mentre la tessera di destra ha 3 fattorie separate.
- Il monastero (o chiostro) separa la strada in 3 sezioni di strade.
- Questa tessera ha 3 sezioni di città.