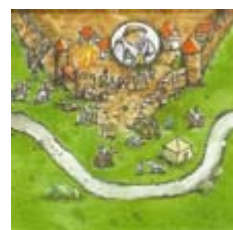




## ***Carcassonne – I Catari***

*Traduzione a cura di Piergiorgio Ghezzi (PJ@piggei.com)*

L'espansione *Carcassonne – I Catari* deve essere giocata in congiunzione al gioco base, eventualmente arricchito di una o entrambe le sue espansioni ufficiali. All'inizio della partita le quattro nuove tessere assedio vengono mescolate assieme alle altre. Per quanto riguarda il regolamento di gioco, ad eccezione di quanto indicato nelle righe seguenti si utilizzeranno le regole classiche.



### **Assedio**

Una città nella quale viene piazzata una tessera assedio viene considerata come assediata; tale situazione modifica il punteggio prodotto dalla stessa, secondo le seguenti regole:

- una città assediata completata durante la partita produrrà solo un punto per tessera o stemma.
- una città assediata comprendente una cattedrale (espansione *Inns & Cathedrals*) produrrà due punti per tessera o stemma.
- una città assediata non completata entro il termine della partita non produrrà alcun punto.

Più tessere assedio piazzate nella stessa città non produrranno alcun effetto aggiuntivo.

### **Approvvigionamento**

Il contadino ruba approvvigionamenti alle città assediate: al termine della partita, ogni città assediata completa produce al contadino il doppio del punteggio classico, ad esempio 6 punti nel gioco base oppure 8 sfruttando il maiale dell'espansione *Traders & Builders*.

### **Fuga**

Un monastero nelle vicinanze permette la fuga da una città assediata: se una tessera monastero risulta posta adiacente ad una tessera assedio (anche diagonalmente), al termine del proprio turno il giocatore può riprendere uno dei suoi cavalieri dalla città assediata.