


















1. METTERE UNA TESSERA:




- pesca e piazza una **tessera**, o **capovolta** come montagna, o l'**abbazia** (4 lati presenti)
- [#MAGHI] muovi il **mago** o la **strega** in una *città* o *strada* non completata



2. GIOCA LE PEDINE: 1 sola scelta tra

- [BASE, 7 omini] metti un **seguace**  (*cavaliere in città, ladro su strada, prete nel monastero, contadino nel prato, minatore su montagna*)
- [INNI e CATTEDRALI, 1 omino] metti un **seguace doppio** 
- [TORRE, 2(10) - 3(9) - 4(7) - 5(6) - 6(5)] piazza una **torre**  e cattura prigioniero
- [COSTRUTTORI] piazza un **costruttore**  (*città, strade*) o un **maiale**  (*prato*)
- [PRINCIPESSA] muovi la **fata** , o seduci un **seguace** con la **principessa** 
- [ABBAZIE e BORGOMASTRI] piazza il **borgomastro**  (*città*) o il **vagone**  (*città, strade, monastero*) o il **fienile**  (*prati*)
- [PECORE e COLLINE] piazza un **pastore**  (*prati*)
- [var. CITTADELLE] piazza una **cittadella**  (*prati*)
- [var. CASTELLI] piazza un **castello**  (*prati*)
- [var. GILDA LADRI] piazza una **gilda dei ladri**  (*strada*) con un precedente **ladro**
- [var. STAZIONE POSTA] piazza una (sola) **stazione della posta**  (*città*) con cavaliere
- [var. AGENTE TASSE] piazza un **agente delle tasse**  (*città*) se libera
- [var. ASSASSINO] piazza un **assassino**  (*città, strade, prati*) se libero

3. AZIONI SUCCESSIVE

- [DRAGO] muovi il **drago** di 6 passi 
- [PECORE] espandi il gregge di **pecore** (pesca) o calcola il gregge di **pecore** (ritira) 
- [#VOLO] tira il **dado** e fai volare il seguace  su una *città, strada* o *monastero* vuoto
- [#TRAGHETTO] piazza un **traghetto**  e muove i **traghetti** direttamente connessi
- [# MINE D'ORO] piazza 2 **lingotti** , nella tessera e in una adiacente
- [CONTE] piazza un **seguace** dalla città di Carcassonne prima del calcolo dei punti 

4. CALCOLO PUNTEGGI



[BASE] ladro
[INNI] presenza **lago**
[#MAGHI] mago
[#MAGHI] strega

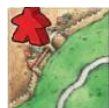
DURANTE IL GIOCO

1 pt/tessera
2 pt/tessera
+1 pt/tessera
tot pt / 2 -1


FINE PARTITA


1 pt/tessera
0 pt/tessera
+1 pt/tessera
tot pt / 2 -1

CITTA'



[BASE] cavaliere
[INNI] presenza **cattedrale**
[COSTRUTT.] presenza **token**
[#MAGHI] mago
[#MAGHI] strega
[POSTA] rimasta **stazione posta**
[GILDA] **gilda** sulla strada connessa
[AG. TASSE] **tassa** cavalieri avversari
[MONTAGNA] minatore - 2 tessere ort.

2 pt/tessera+scudi
3 pt/tessera+scudi

+1 pt/tessera
tot pt / 2 -1

4 pt/scudi; 
3 pt rubati
vale +1 cavaliere

1 pt/tessera+scudi
0 pt/tessera+scudi
+1 pt/tessera
tot pt / 2 -1
5 pt/città connessa

MONASTERI



[BASE] prete
[ABBAZIE] presenza **vigneto**

1 pt/tessera (1-9)
+3 pt/vigneto (0-8)

1 pt/tessera (1-9)
+3 pt/vigneto (0-8)

PRATO



[BASE] contadino
[COSTRUTT.] agr. + **mandria** porci
[ABBAZIE] fienile
[COSTRUTT.] presenza **maiale**
[CASTELLI] connesso **contadino**
[CITTADELLA] giocatore chiude **prato**
[MONTAGNA] minatore - 2 tessere ort.

agricoltori: 3 (1) pt/città

8 pt/contadino
rimuovi 1 seguace per città / strada
vale +1 contadino

3 pt/città completa
+1 pt/città
4 pt/città completa
+1 pt/città

5. AZIONI SUCCESSIVE

[ABBAZIE] **vagone** si muove su *città / strada / monastero* connesso, se libero



[CONTE] se pt fatti da altri, piazzare un **seguace** nella città di Carcassonne; muovere il **conte**



[COSTRUTTORI] se **costruttore** presente su *città / strada*, piazza max. una ulteriore tessera (**az.1-5**)



[#CAMPI DI GRANO] tutti raddoppiano un seguace / tutti rimuovono un seguace

[#MESSAGGI] muovi **contapunti** uomo o donna; se pt/5 prendi un **messaggio** o fai 2 pt.

[#MINE D'ORO] a giro si raccolgono i lingotti, delle costruzioni completate

[#LADRI] si prendono metà+1 punti del conta punti dove si trovava il ladro, che ritorna in mano



[ASSASSINO] connesso, può uccidere un **seguace** avv. (**borgomastro, vagone, assassino, ag. tasse**)

[INVASIONE] lascia **cavalieri** in città e ritirati quando vuoi. Se connessi *città* con *strada* puoi spostarli

[CITTADELLA] se chiuso *prato*, va rimossa dal gioco – punti solo se giocatore chiude il *prato*

[BONUS] se chiudi un buco con 4 lati presenti, piazza una ulteriore tessera

[STILE DI VITA] ladro -> contadino | contadino ->cavaliere | 2 cavalieri -> un prete | cavaliere -> ladro

6. VARIE

[PRINCIPESS.] la **fata** conferisce 1 pt per turno completo; e 3 pt su completamento tessere



[COSTRUTT.] **token** commercio: valgono a fine partita 10 pt/maggioranza

[TORRE] seguaci prigionieri valgono 3 pt per seguace

[CONTE] a fine partita si possono piazzare tutti i seguaci disponibili dalla città di Carcassonne

[#MINE D'ORO] a fine partita ogni lingotto vale 1-3=1 pt, 4-6=2 pt, 7-9=3 pt, 10-16=4 pt