

NEBBIE SU Carcassonne

Klaus-Fürgen Wrede

Fitte nebbie si addensano sui campi e raggiungono le mura di Carcassonne. Persino i valorosi cavalieri tremano dentro le tintinnanti armature all'ascolto del racconto delle monache: "Le nebbie hanno risvegliato le anime dei Catari. E ora tornano a reclamare giustizia!"

Preparatevi a collaborare per placare l'ira dei fantasmi irrequieti e ristabilire la pace nel mondo di Carcassonne.

Indice

Componenti e preparazione (Livello 1).....	2
Obiettivo e Svolgimento del gioco.....	3
Livello 2 (Castelli e Cimiteri).....	7
Livello 3 (Segugi).....	9
Livello 4.....	10
Livello 5 (Cimiteri stregati).....	10
Livello 6.....	11
Panoramica dei livelli.....	12



Giochi Uniti

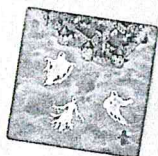
NEBBIE SU Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Un caloroso benvenuto a **Nebbie su Carcassonne**! In questa guida vi illustreremo nuovi elementi e regole del primo gioco cooperativo del mondo di Carcassonne. Se conoscete già il gioco base, sarà ancora più semplice mettersi alla prova. Il gioco è diviso in 6 avvincenti Livelli, che dovrete superare unendo le vostre forze. Di seguito trovate la spiegazione della preparazione e dello svolgimento del gioco nel Livello 1. La spiegazione dei Livelli 2-6 si trova a partire da pag.7.

COMPONENTI E PREPARAZIONE

Per prima cosa diamo un'occhiata alle **TESSERE PAESAGGIO**.
Le 60 tessere Paesaggio raffigurano **Strade, Città, Castelli e Cimiteri**.



Sulla maggior parte delle tessere si trova la **Nebbia**. Sopra la Nebbia vagano sempre uno o più **Fantasm**i, che dovrete affrontare durante il gioco. La spiegazione del ruolo dei Fantasm si trova a pag. 5.



Tessera con
Città



Tessera con
Castello, Strada
e Nebbia

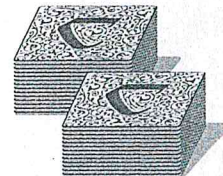


Tessera con
Cimitero e
Città

Cominciate a preparare il gioco piazzando la nuova **tessera iniziale** scoperta in mezzo al tavolo. All'inizio del gioco nel Livello 1 tutte le 5 tessere **Cimitero** e le 5 tessere **Castello** vanno rimesse nella **scatola**. Mischiate le tessere rimanenti e mettetele sul tavolo coperte. Disponete le tessere in diverse pile, in modo che ogni giocatore possa pescarle facilmente.



Tessera iniziale
(raffigura elementi di
Paesaggio di 4 tessere
normali)

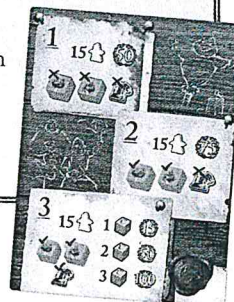
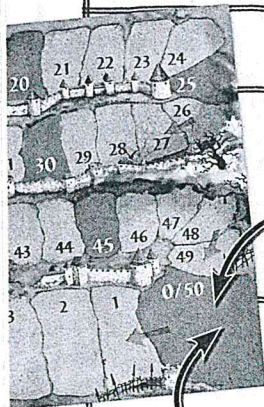


Diverse pile di tessere
normali coperte

Suggerimento: la preparazione dei Livelli successivi è differente.
Consultate questa guida a partire da pag. 7.

←← Mettete il **Segnapunti** vicino al bordo del tavolo da gioco.

Disponete la **Panoramica dei livelli** vicino al Segnapunti. Qui troverete indicate le tessere Paesaggio da utilizzare o meno e quali punti dovete raggiungere in ogni Livello. Nel Livello 1 dovete ottenere 50 punti. Mettete il **segnalino Obiettivo** nella casella 0/50 del Segnapunti. I 2 **Segugi** vanno rimesse nella **scatola**.



Esaminiamo ora le vostre pedine, chiamate **Meeple** (pron. "mipl", da "My-People", si mantiene Meeple anche in plurale). Hanno un aspetto un po' diverso da quelle del gioco base e sono chiamate **meeple Guardiani**. In questa guida le indicheremo semplicemente con il termine meeple.

Meeple Segnapunti


Nel gioco sono presenti 30 meeple, 5 per ognuno dei seguenti colori: rosso, verde, blu, giallo, nero e rosa.

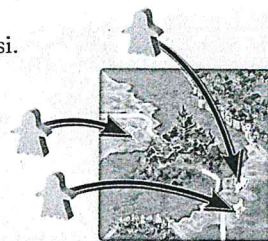
Ciascun giocatore riceve 5 meeple del colore prescelto. Queste pedine costituiscono la sua riserva.

Un meeple di ogni colore viene messo sulla **casella 0/50 del Segnapunti**. Questo meeple è chiamato Segnapunti e non prende parte al gioco. Le pedine inutilizzate vanno rimesse nella scatola.

Attenzione: in caso di partita con due giocatori ciascuno riceve 3 meeple di 2 colori diversi.
In caso di partita in solitario il giocatore riceve 3 meeple di 4 colori diversi.



Tenete pronti vicino al Segnapunti i **15 Fantasmi** come riserva comune. Schierate 3 Fantasmi  sul disegno corrispondente della tessera iniziale.



OBIETTIVO DEL GIOCO

A ogni turno i giocatori piazzano le tessere sul tavolo, in modo da creare un vasto Paesaggio sul quale schierare i propri meeple ed ottenere punti. All'improvviso compaiono dei Fantasmi ed è compito dei giocatori collaborare per placare i loro spiriti irrequieti. A seconda del livello i giocatori dovranno raggiungere un diverso Obiettivo ovvero un preciso numero di punti. Fate attenzione! La partita è persa se sono presenti troppi Fantasmi sulla mappa da gioco o se non rimangono tessere Paesaggio da pescare. I giocatori collaborano per vincere contro il gioco. Per questo motivo bisogna mostrare ai compagni la propria tessera e decidere insieme come piazzarla. Preparatevi a collaborare per raggiungere il prossimo livello!

SVOLGIMENTO

Si gioca in senso orario, a cominciare dal giocatore che legge questa guida. Il giocatore di turno svolge sempre le seguenti azioni nell'ordine indicato. Ora spiegheremo l'ordine di esecuzione delle azioni. In questo modo, saprete cosa fare. Dopo aver letto le regole, potrete spiegarle ai vostri amici. Nella guida troverete informazioni aggiuntive relative ad ogni azione, spiegate passo dopo passo quando sarà necessario.

1. Piazzare una tessera

Paesaggio: il giocatore **deve** pescare **esattamente 1 tessera** coperta e piazzarla scoperta in modo che sia adiacente a una tessera già piazzata.



2. Schierare Fantasmi e meeple: se sulla tessera appena piazzata è raffigurata la **Nebbia**, il giocatore dovrà prima occuparsi dei **Fantasmi** (consultate la sezione *Schierare i Fantasmi* a pag. 5). Il giocatore può di seguito schierare **1 meeple** dalla sua riserva sulla tessera **appena piazzata**.



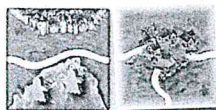
3. Assegnare i punti: il giocatore **deve** assegnare **tutti** i punti degli elementi di Paesaggio completati dal piazzamento della propria tessera.




Le Strade

1. Piazzare una tessera Paesaggio

Il giocatore ha pescato una tessera che raffigura 3 Strade, che escono da un villaggio. La piazza in modo che gli elementi di Paesaggio sulla tessera corrispondano a quelli della tessera adiacente sul tavolo.

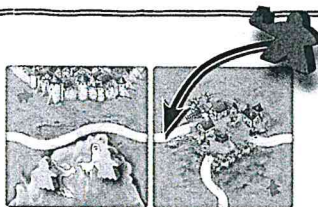



Il giocatore rosso  ha piazzato la tessera. La Strada corrisponde alla Strada e il Campo al Campo. Tutto a posto!

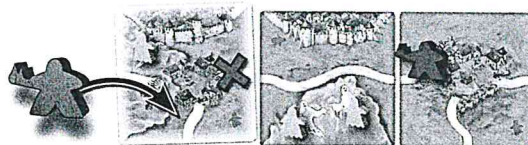
2. Schierare un meeple


Dopo aver piazzato la tessera, il giocatore può schierare **su una delle sue Strade** un meeple. Questo è possibile solo se non c'è già un altro meeple sulla stessa Strada.

Il turno passa al giocatore successivo, che pesca una tessera e la piazza. Siccome sulla Strada a destra del villaggio c'è già un meeple, non può schierarci il proprio. Per questo motivo il giocatore decide di schierare un meeple sull'altra Strada della stessa tessera.



Sulla tessera appena piazzata il giocatore rosso  schiera un meeple. Questo è possibile perché sulla Strada non è ancora stato schierato un meeple.

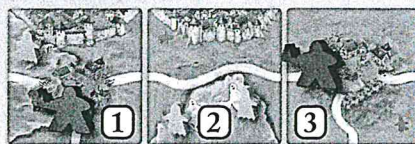


Poiché la Strada a destra è già occupata, il giocatore blu  decide di schierare il suo meeple sull'altra Strada.

3. Assegnare i punti

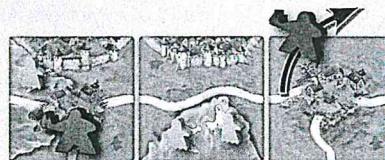
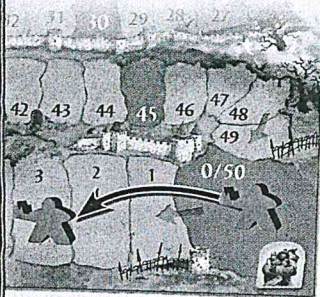
Ogni volta che una Strada è **completata**, cioè **chiusa alle estremità**, vengono **assegnati i suoi punti**. Perché ciò accada, la Strada deve terminare in un villaggio, in una città o essere senza uscita.

Ora vediamo se è possibile assegnare i punti. La strada è chiusa alle estremità, quindi si assegnano i punti! Anche se è stato il giocatore blu a piazzare la tessera che ha completato la Strada, quest'ultima è occupata dal giocatore rosso. **Ogni tessera della Strada vale 1 punto**. Siccome la Strada occupa 3 tessere, il giocatore rosso ottiene 3 punti.



Ora è il momento di usare il Segnapunti. Sul Segnapunti i giocatori possono osservare quali Obiettivi dovranno raggiungere. Grazie all'assegnazione dei punti, il vostro Obiettivo è sempre più vicino! Per segnare i punti, i meeple Segnapunti vengono fatti avanzare sul percorso.

Il giocatore che ha ottenuto i punti sposta il suo Segnapunti in avanti di 3 caselle. Dopo aver assegnato dei punti, il meeple che li ha fatti ottenere **ritorna nella riserva** del suo proprietario.



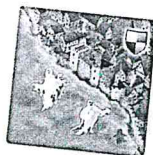
Il giocatore riprende il meeple che gli ha fatto ottenere 3 punti e lo rimette nella sua riserva. Il meeple del giocatore blu rimane sulla mappa da gioco, perché non ha fatto ottenere dei punti e si trova in un'altra zona, che deve ancora essere completata.

Con questo abbiamo già spiegato la meccanica fondamentale del gioco. Facile vero? Ora diamo un'occhiata agli altri elementi di Paesaggio.

Le Città

1. Piazzare una tessera Paesaggio

Il giocatore ha pescato una tessera che raffigura una Città. La piazza in modo che gli elementi di Paesaggio della Città corrispondano a quelli della tessera adiacente sul tavolo.



2. Schierare un meeple

Dopo aver piazzato la tessera, il giocatore deve verificare se nella Città sia già presente un meeple. Siccome non c'è alcun meeple, può schierarci il proprio.

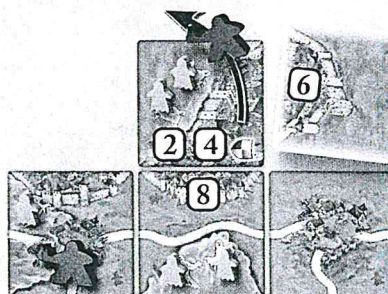


Il giocatore rosso ha piazzato la tessera evidenziata correttamente in modo da ingrandire con essa una Città incompleta. La Città è ancora libera, quindi il giocatore può schierarci un proprio meeple.

3. Assegnare i punti

Ora andiamo un po' avanti. Supponiamo che il giocatore abbia piazzato la tessera evidenziata nel suo turno successivo, facendo corrispondere gli elementi di Paesaggio con la tessera dove si trova schierato il suo meeple. In questo modo ha completato la Città. Una Città è completata quando tutte le sue parti sono chiuse da mura. Siccome ha un meeple nella Città, il giocatore rosso ottiene punti da essa.

Ogni tessera che forma una Città completata vale **2 punti**. Inoltre **ogni Stemma** che si trova nella Città vale **2 punti aggiuntivi**. Dopo aver assegnato dei punti, il meeple che li ha fatti ottenere ritorna nella riserva del suo proprietario.

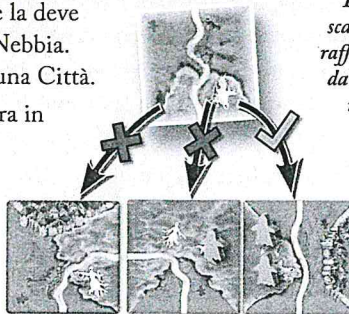


Il giocatore ottiene 8 punti! Come in tutti i casi in cui vengono assegnati dei punti, il meeple che li ha fatti ottenere ritorna nella riserva.

1a. Piazzare una tessera Paesaggio

Come sempre, dopo aver pescato una tessera, il giocatore la deve piazzare. Su questa tessera oltre a una Strada si trova la Nebbia. La Nebbia **ricopre** sempre i Campi e le Strade, ma mai una Città.

Anche in questo caso, il giocatore dovrà piazzare la tessera in modo che Strade e Campi siano adiacenti a tessere con lo stesso elemento di Paesaggio. La Nebbia **non ha alcun ruolo** in questo caso, per cui il giocatore può piazzare una Strada con Nebbia adiacente a una Strada senza Nebbia. Lo stesso vale per i Campi.



Il giocatore rosso ha pescato una tessera, sulla quale è raffigurata una Strada coperta da Nebbia. I giocatori decidono insieme dove collocare la tessera, che viene piazzata in alto adiacente alla tessera sulla destra per ampliare la Strada. La presenza della Nebbia viene ignorata.

1b. Completare una Nebbia

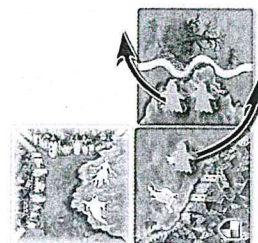
Il giocatore deve ora verificare se la Nebbia sia stata completata. Una Nebbia è completata quando i suoi confini combaciano tra di loro in ogni lato (in questo caso non può essere più ampliata, esattamente come per le Città).

La Nebbia **non può mai** essere completata se uno dei suoi lati si trova adiacente a una Strada o a un Campo **senza Nebbia**.

Il giocatore che ha completato una Nebbia scaccia **tutti i Fantasma** dalle tessere adiacenti **coinvolte nel completamento della Nebbia**. I Fantasma vengono ora rimessi nella riserva comune.

Come hanno fatto i Fantasma a comparire in questa Nebbia? Ora ve lo spieghiamo.

Questa Nebbia non può essere completata.



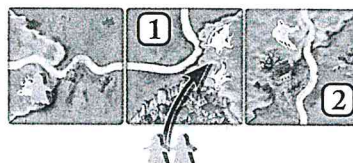
Il giocatore piazza la tessera e completa così la Nebbia. Tutti e tre i Fantasma vengono scacciati!

2a. Schierare i Fantasma

Se sulla tessera appena piazzata è raffigurata la Nebbia e questa è **incompleta**, il giocatore dovrà schierare i Fantasma su tutti i simboli corrispondenti presenti sulla tessera appena piazzata.

Nel caso in cui **almeno un lato** della tessera coperta da Nebbia sia adiacente a un altro elemento di Paesaggio coperto da Nebbia (e quindi la Nebbia venga ampliata), il giocatore schiera **1 Fantasma in meno**, rispetto al numero dei simboli Fantasma presenti sulla tessera appena piazzata.

Se sulla tessera si trova un solo simbolo Fantasma, il giocatore non dovrà schierare Fantasma.



Il giocatore ha piazzato una tessera con Nebbia (1), sulla quale ci sono due simboli Fantasma. Il giocatore dovrà schierare 2 Fantasma. In un turno successivo il giocatore piazza un'altra tessera con Nebbia (2) adiacente alla precedente. Su questa tessera è raffigurato un solo Fantasma, quindi il giocatore non deve schierare altri Fantasma. Ben fatto!

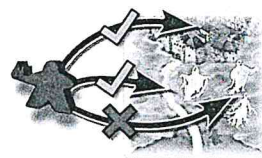


Riserva-Fantasma

Importante: se nella riserva comune si trova un numero di Fantasma inferiore rispetto a quello che i giocatori dovrebbero schierare, la partita **si considera subito persa** (si veda pag.6)!

2b. Schierare un meeple

I giocatori **non possono mai** schierare un meeple su una Nebbia. Il giocatore può invece schierare un meeple su una Strada o una Città della stessa tessera Paesaggio (nei livelli successivi anche su un Castello. Si veda pag.7). I giocatori possono quindi schierare un meeple anche su una Strada coperta da Nebbia.



3. Assegnare i punti: conteggio punti Paesaggio o eliminazione dei Fantasmi?

Le zone coperte da una Nebbia completata non fanno guadagnare punti. In questo caso verranno scacciati i Fantasmi presenti sulla Nebbia, come abbiamo già spiegato. I giocatori procedono normalmente con l'assegnazione dei punti per eventuali elementi di Paesaggio completati grazie alla tessera appena piazzata.

Se la tessera appena piazzata permette di procedere con l'assegnazione di punti, ci sono sempre 2 opzioni (**indipendentemente dalla presenza di Nebbia sulla tessera**):

- Il giocatore assegna i punti seguendo le regole già note;
- **oppure** il giocatore può scegliere di eliminare e rimettere così nella riserva **un numero massimo di 3 Fantasmi presenti in una stessa tessera**, a sua scelta.

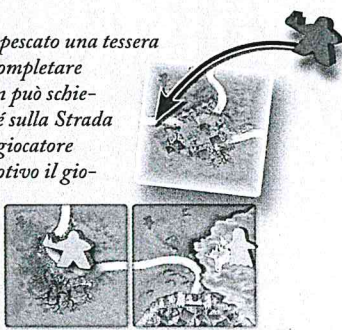
Caso eccezionale: se una tessera appena piazzata permette al giocatore di turno diverse tipologie di assegnazione di punti, sarà suo compito scegliere il conteggio più favorevole.

Il giocatore ha completato una Strada. Al posto di assegnarsi 4 punti, il giocatore preferisce scacciare 3 Fantasmi presenti nella tessera collocata al di sopra di quella da lui piazzata.

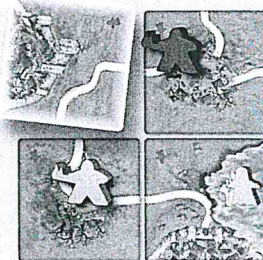


Vi ricordiamo che questo è un gioco cooperativo. Quindi aiutandovi a vicenda, collegando tra di loro i vostri Paesaggi, potete ottenere più punti da Strade e Città. Questo richiede però un ottimo lavoro di squadra! Vi spieghiamo di seguito come funziona, nel caso di una Strada.

Il giocatore rosso ha pescato una tessera che gli permetterebbe di completare una Strada. Tuttavia non può schierare un suo meeple, poiché sulla Strada si trova già il meeple del giocatore giallo. Per questo motivo il giocatore rosso decide di piazzare la tessera in modo che le due Strade non siano collegate.



In uno dei turni successivi un giocatore pesca questa tessera e la piazza adiacente alla Strada, ora completata. In questo modo si trovano due meeple sulla Strada, quello del giocatore rosso e del giocatore giallo, precedentemente schierati quando le Strade non erano collegate. Ogni giocatore può ricevere così 4 punti, quindi la squadra ne riceve 8 in totale. Dopo l'assegnazione dei punti, i meeple vengono rimessi nella riserva.



La presenza di più meeple dello stesso colore in un Paesaggio non permette di ottenere punti aggiuntivi. Solo se nello stesso Paesaggio si trovano meeple di colori diversi, si otterranno più punti seguendo le regole consuete di assegnazione. Questo conteggio vale anche per le Città.

FINE PARTITA

In Nebbie su Carcassonne è la squadra a vincere o a perdere. **Non esiste alcun conteggio finale.** La partita si considera conclusa nei seguenti casi:

VITTORIA: i giocatori raggiungono o superano il segnalino Obiettivo sul Segnapunti. Questo significa che i giocatori hanno raggiunto punti sufficienti (50 nel Livello 1) e **hanno vinto!** Complimenti! Siete pronti ad affrontare il prossimo Livello.

SCONFITTA:

1. Non ci sono più tessere da piazzare, ma non è stato ancora raggiunto il punteggio richiesto: Che peccato! La partita è **persa**. Ritenta, sarai più fortunato!

2. I giocatori dovrebbero schierare dei Fantasmi, ma non ne rimangono più nella riserva comune: Che peccato! La partita è **persa**. Ritenta, sarai più fortunato!

Ora sapete come giocare il primo Livello di **Nebbie su Carcassonne**. Una volta superato, sarete pronti per affrontare le prossime sfide. Di seguito vi spieghiamo nuovi elementi e regole dei Livelli successivi. Rimangono valide le regole spiegate nel primo Livello, se non diversamente specificato.



LIVELLO 2

In questo Livello entrano in gioco due nuove tipologie di tessera Paesaggio. La preparazione delle tessere è identica a quella del Livello 1, con l'aggiunta di **5 tessere Cimitero** e **5 tessere Castello** che andranno mescolate assieme alle altre. Da questo Livello tutte le tessere Paesaggio sono utilizzate nel corso della partita. Inoltre l'Obiettivo dei giocatori sarà raggiungere ben 75 punti. Quindi il segnalino Obiettivo deve essere collocato sulla casella 25 del Segnapunti, che dovrà essere raggiunta due volte. Se risulta più chiaro, i giocatori possono in un primo momento collocare il segnalino con il lato grigio visibile e, una volta superato, girarlo sul lato colorato. La partita è vinta, nel momento in cui i giocatori riescono a raggiungere la casella per la seconda volta.



Castello



Cimitero

I Castelli

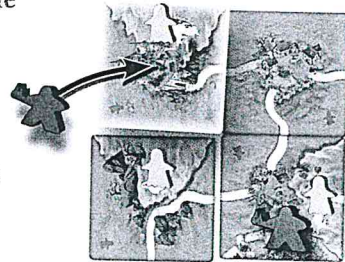
1. Piazzare una tessera Paesaggio

Il giocatore ha pescato una tessera che raffigura un Castello. Sulla tessera è presente anche una Strada, che termina nel Castello. Come di consueto, il giocatore la piazza in modo che gli elementi di Paesaggio corrispondano a quelli delle tessere adiacenti.



2. Schierare un meeples

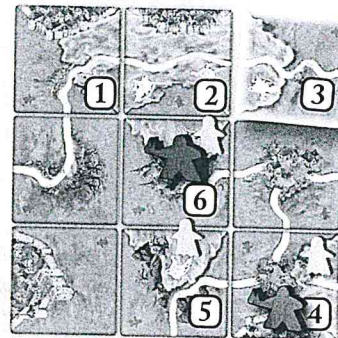
Al posto di schierare il proprio meeples sulla Strada, il giocatore può decidere di schierarlo sul Castello. Come sempre, è possibile schierare un unico meeples.



3. Assegnare i punti

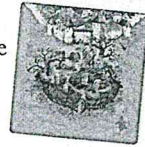
Un Castello è completato e assegna punti, se è circondato da tessere in ogni angolo e lato. Ogni tessera che circonda un Castello e sulla quale è presente la Nebbia (inclusa la tessera Castello) fa ottenere al giocatore **2 punti**.

Evviva! Il giocatore piazza questa tessera e il Castello è completamente circondato. Alla fine del turno, si procede con l'assegnazione dei punti. Attorno al Castello si trovano 5 tessere con Nebbia, oltre al Castello. La squadra ottiene così 12 punti e il giocatore rosso ♣ può rimettere nella riserva il proprio meeples.



1a. Piazzare una tessera Paesaggio

Il giocatore di turno ha pescato una tessera che raffigura un Cimitero. Sulla tessera è presente anche una Città. Come di consueto, il giocatore la piazza in modo che gli elementi di Paesaggio corrispondano a quelli delle tessere adiacenti e si procede con le azioni successive.



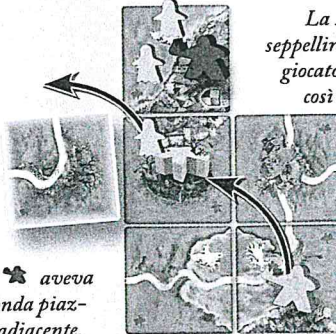
1b. Seppellire un meeple

Nel momento in cui un Cimitero è circondato sui 4 lati (in alto, in basso, a destra e a sinistra) da tessere Paesaggio, il giocatore è obbligato a seppellirci immediatamente un meeple. I giocatori devono spostare uno dei meeple, precedentemente schierati su altre tessere, nel Cimitero dove rimarrà schierato sdraiato fino alla fine della partita.

Di seguito i giocatori scacciano tutti i Fantasma presenti sulla tessera Cimitero. Nella prossima sezione vi spieghiamo come mai siano schierati dei Fantasma in questo Cimitero.

Caso eccezionale: se è presente un Segugio sopra al meeple sepolto, il Segugio esce dal gioco. Nel caso in cui non ci siano meeple schierati sulle tessere, i giocatori ne dovranno prendere uno dalle loro riserve.

In un turno precedente il giocatore rosso aveva piazzata la tessera Cimitero. Ora la circonda piazzando un'altra tessera Paesaggio ad essa adiacente.



La squadra decide di spostare e seppellire nel Cimitero il meeple del giocatore giallo, che giocherà così con un meeple in meno fino alla fine della partita. Per fortuna con questa mossa è almeno possibile scacciare 1 Fantasma presente sulla tessera Cimitero, che verrà rimesso nella riserva.

2a. Schierare i Fantasma nel Cimitero

Ogni volta che uno dei giocatori deve schierare almeno 1 Fantasma su una Nebbia, è obbligato a schierare 1 Fantasma aggiuntivo su una tessera Cimitero non ancora completata. Un Cimitero è completato solo se è circondato su tutti e 4 i lati da altre tessere Paesaggio. Nel caso in cui siano presenti più tessere Cimitero non completate, i giocatori dovranno sceglierne una, sulla quale schierare il Fantasma aggiuntivo. Nel caso in cui non siano presenti tessere Cimitero non completate, i giocatori non dovranno invece schierare il Fantasma.





Il giocatore rosso ha piazzato una tessera sulla quale deve schierare 2 Fantasma. Purtroppo la tessera Cimitero non è ancora stata completata, quindi il giocatore dovrà schierare 1 Fantasma aggiuntivo su un Cimitero. Infine il giocatore decide di schierare un meeple sulla Città.


2b. Schierare un meeple

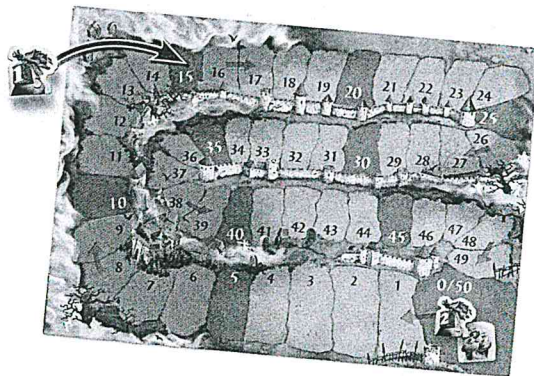
I giocatori non possono schierare meeple sul Cimitero. Come sempre, è possibile schierare meeple su altri elementi di Paesaggio (Strada o Città) presenti sulla stessa tessera.



All'inizio del terzo Livello, i giocatori prendono **tutte** le 60 tessere Paesaggio, le mescolano e le dividono in **3 pile della stessa grandezza** (ovvero formate ciascuna da 20 tessere). Queste rappresentano il tempo che i giocatori avranno a disposizione per raggiungere i punti richiesti. Da questo momento i giocatori **devono** pescare le tessere da una stessa pila, fino ad esaurimento, e così faranno di seguito con la seconda e la terza pila. Inoltre i giocatori dovranno ottenere un determinato numero di punti con ogni pila. I giocatori utilizzano i 2 segnalini Segugio  per contrassegnare i punti.

I giocatori piazzano il segnalino Segugio I (Rufus ) sulla casella 15 del Segnapunti. Questo punteggio deve essere raggiunto prima dell'esaurimento della prima pila di tessere.


I giocatori piazzano il segnalino Segugio II (Ronja ) sulla casella 0/50 del Segnapunti. Questo contrassegna i 50 punti che i giocatori devono raggiungere prima dell'esaurimento della seconda pila di tessere. Con la terza pila di tessere i giocatori dovranno raggiungere nuovamente la casella 0/50, sulla quale viene piazzato il segnalino Obiettivo. Per vincere la partita, i giocatori devono ottenere in totale 100 punti.



I Segugi



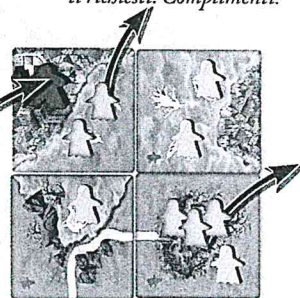
I Segugi contrassegnano i punti che i giocatori devono ottenere con ogni pila di tessere, ma hanno anche il compito di aiutarvi a scacciare i Fantasmi.


Non appena un giocatore riesce a raggiungere o a superare con il proprio meeples Segnapunti un Segugio, deve immediatamente schierare Rufus  che entra così in gioco. Rufus può essere schierato sopra un meeples a scelta (non sepolto) già schierato. Il giocatore può ora scacciare da questa tessera o da **2 differenti tessere** che la circondano **un numero massimo di 3 Fantasmi**, che verranno poi rimessi nella riserva.



Il giocatore ha piazzato una tessera che gli fa ottenere 8 punti e raggiunge con il suo segnalino la casella 16. Dal momento che il giocatore ha superato il segnalino di Rufus senza esaurire la prima pila di tessere, ha raggiunto i punti richiesti. Complimenti!

Il giocatore sceglie un meeples sul quale schierare Rufus e decide di scacciare 2 Fantasmi che si trovano su quella stessa tessera. Il giocatore scaccia poi 3 Fantasmi dalla tessera Cimitero e li rimette nella riserva. Purtroppo 1 Fantasma rimane schierato.



Ora il giocatore unisce le rimanenti tessere della prima pila alla seconda e avrà così un po' di tempo in più per raggiungere i 50 punti richiesti. Una volta raggiunto il punteggio, entrerà in gioco il Segugio Ronja  secondo le stesse modalità di Rufus.

3. Assegnare i punti per i Segugi

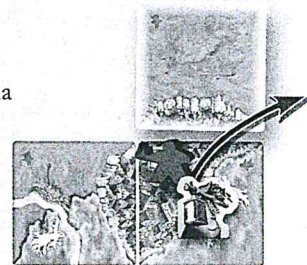
I Segugi rimangono schierati fino al momento in cui il meeples, su cui sono stati collocati, fa assegnare punti. **Dopo** aver assegnato i punti del meeples, il giocatore assegna i punti per il Segugio.

In questo caso non fa differenza se il giocatore abbia scelto di contare i punti Paesaggio o di eliminare i Fantasmi. Il giocatore ottiene tramite il Segugio **1 punto** per **ogni Fantasma** presente in quel momento sulla mappa da gioco.

Attenzione: il giocatore **non può** scegliere di rinunciare a dei punti Segugio per scacciare i Fantasmi.




Una volta assegnati i punti, il Segugio viene rimesso nella scatola e può finalmente riprendere fiato fino al prossimo Livello!

Le stesse modalità di assegnazione punti valgono per Rufus e per Ronja.






Il giocatore ha completato una Città. Dopo aver assegnato i punti per la Città, il meeples torna nella riserva. Il giocatore può ora assegnare i punti per Rufus, che verrà rimesso nella scatola e non sarà più in gioco.

LIVELLO 4

La preparazione del Livello 4 è identica a quella del Livello 3, ad eccezione del numero dei Fantasmii in gioco che saranno solo 13. All'inizio del quarto Livello i giocatori devono quindi **rimettere nella scatola 2 Fantasmii**. Inoltre i giocatori devono ottenere più punti con ogni pila di tessere. Con la prima pila i giocatori devono infatti ottenere 20 punti (il Segugio Rufus  dovrà essere collocato sulla casella 20 del Segnapunti). Con la seconda pila i giocatori devono ottenere ben 60 punti (il Segugio Ronja  dovrà essere collocato sulla casella 10 del Segnapunti). Con la terza pila di tessere i giocatori dovranno ottenere altri 60 punti, per un totale di 120. Per questo motivo anche il segnalino Obiettivo  deve essere collocato sulla casella 20 del Segnapunti. Sono valide tutte le regole presenti nei Livelli precedenti, anche l'assegnazione punti per i Segugi.

LIVELLO 5

Da questo Livello il gioco si fa duro. I Cimiteri sono stregati e funzionano in modo completamente diverso rispetto ai Livelli precedenti. La preparazione delle tessere è sempre la stessa, ma cambia il valore del punteggio da raggiungere. Come nel Livello precedente, i giocatori mescolano e suddividono le 60 tessere in 3 pile della stessa grandezza. Anche in questo caso 2 Fantasmii rimangono nella scatola. Con la prima pila di tessere i giocatori devono ottenere 15 punti (Rufus  dovrà essere collocato sulla casella 15 del Segnapunti). Con la seconda pila i giocatori devono ottenere 50 punti (Ronja  dovrà essere collocata sulla casella 0/50 del Segnapunti). Con la terza pila di tessere i giocatori dovranno ottenere altri 50 punti, per un totale di 100. Per questo motivo anche il segnalino Obiettivo  deve essere collocato sulla casella 0/50 del Segnapunti.

I Cimiteri stregati

1a. Piazzare una tessera Paesaggio

Il giocatore ha pescato una tessera che raffigura un Cimitero e la piazza sul tavolo da gioco.

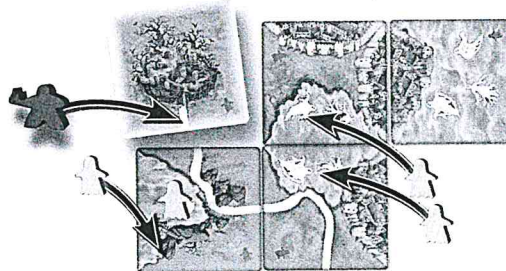
1b. Seppellire un meeple

Nel momento in cui un Cimitero è circondato in ogni angolo e lato (come nel caso dei Castelli) da 8 tessere Paesaggio, il giocatore è obbligato a seppellirci immediatamente un meeple.

I giocatori devono spostare uno dei meeple, precedentemente schierati su altre tessere, nel Cimitero che ora si considera completato.


2a. Schierare i Fantasmii

Il giocatore deve schierare su **ogni tessera con Nebbia**, che circonda il Cimitero appena piazzato, **1 Fantasma**. Non fa alcuna differenza se la Nebbia sia stata completata, sia vuota o abbia già altri Fantasmii.



2b. Schierare un meeple

I giocatori non possono schierare meeple sul Cimitero. Come sempre, è possibile schierare meeple su altri elementi di Paesaggio presenti sulla stessa tessera.

Purtroppo il giocatore rosso  ha pescato un Cimitero e lo piazza nello spazio ancora libero. Il giocatore schiera 3 Fantasmii sulle tessere con Nebbia che lo circondano e schiera un meeple sulla Strada.

3a. Assegnare i punti

Come sempre, il giocatore assegna i punti per eventuali elementi di Paesaggio completati durante il turno.

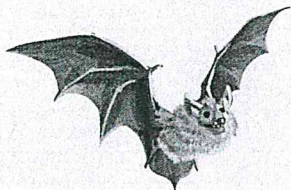
3b. Tessere coperte

Per colpa dei Cimiteri stregati, i giocatori perdono tessere nel corso del Livello. Fino a quando almeno un Cimitero non è completato rimane in gioco, il giocatore dovrà pescare un'ulteriore tessera (alla fine del suo turno) **senza girarla**. La tessera deve essere piazzata **coperta** adiacente a un Cimitero non completato. Una tessera coperta può essere collocata adiacente a qualsiasi altro elemento di Paesaggio, ma non contribuisce alla sua chiusura, **ad eccezione del Cimitero**. A loro volta gli elementi di Paesaggio adiacenti a una tessera coperta sono "stregati" e **non possono più essere completati**.

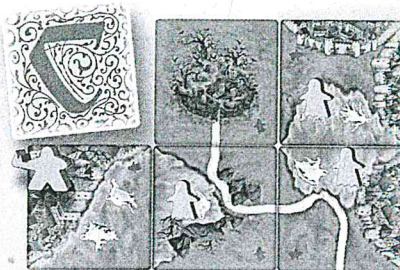
Nel caso in cui siano in gioco più Cimiteri non completati, verrà pescata e piazzata coperta una sola tessera. Il giocatore di turno dovrà scegliere dove piazzarla. I giocatori possono piazzare adiacenti a una tessera coperta nuove tessere scoperte, solo nel caso in cui esse confinino con almeno 1 lato anche con una tessera scoperta precedentemente piazzata. Le tessere coperte possono anche essere piazzate adiacenti a un'altra tessera coperta.

Questo vale anche per i Castelli: se attorno a un Castello si trova una tessera coperta, questo non può più essere completato.

Nota bene: per completare un Cimitero e seppellire un meeple, devono essere considerate valide anche le tessere coperte.

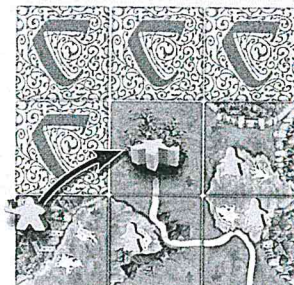


Il Cimitero è stato completato. I giocatori non devono pescare un'ulteriore tessera Paesaggio. Il giocatore giallo decide di spostare e schierare il proprio meeple sepolto nel Cimitero.



Il Cimitero non è ancora stato completato. Il giocatore rosso pesca una tessera alla fine del suo turno e la piazza coperta adiacente al Cimitero.

In questo modo il meeple del giocatore giallo è bloccato e non potrà assegnare punti.



LIVELLO 6

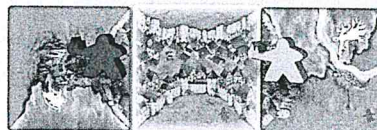
Nell'ultimo Livello ogni giocatore colloca 1 proprio meeple sulla casella 0/50 del Segnapunti.

Attenzione: in caso di gioco in solitario o partita con due giocatori il giocatore prenderà 1 meeple di ogni colore.

3 Fantasm devono essere **rimessi nella scatola**. Come nei Livelli precedenti, i giocatori mescolano e suddividono le 60 tessere in 3 pile della stessa grandezza. I giocatori collocano i segnalini dei Segugi rispettivamente sulla casella 10 e 25 del Segnapunti, mentre il segnalino Obiettivo dovrà essere collocato sulla casella 0/50. Ebbene sì! I giocatori devono raggiungere un numero minore di punti rispetto ai Livelli precedenti, ma aspettate a cantare vittoria! Il Cimitero funziona esattamente come nel Livello 5 e il gioco sarà ancora più difficile.

3. Assegnare i punti

A differenza dei Livelli precedenti, ora ogni singolo giocatore deve ottenere il punteggio. Per questo motivo, solo nel momento in cui tutti i giocatori hanno raggiunto o superato il punteggio richiesto da Segugi e segnalino Obiettivo, questo si considera assegnato (e di conseguenza solo allora entrano in gioco i Segugi, che potranno così essere schierati). Per questo motivo è fondamentale che ognuno di voi ottenga punti.



Il giocatore rosso piazza una tessera collegando abilmente tra loro due Città. In questo modo anche il meeple del giocatore giallo assegna 6 punti. Di conseguenza sia il meeple rosso che il meeple giallo possono avanzare di 6 caselle sul Segnapunti.



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer
Str. 15 / 80809 München - info@hans-im-glueck.de;
www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de;
www.carcassonne-forum.de

Autore: Klaus-Jürgen Wrede & il Team della Hans im Glück

Illustrazioni degli elementi di gioco: Anne Pätzke & Marcel Gröber

Layout: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück

Traduzione:
Maria Grazia Duca
Adattamento Grafico:

Mario Barbati
Supervisione:
Federico Burchianti

Giochi Uniti

Distribuito in Italia da
Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 Napoli
Tel. +39 08119323393
www.giochiuniti.it
info@giochiuniti.it

Di seguito vi proponiamo una breve panoramica di tutti i Livelli (1 2 3 4 5 6) e l'ordine delle azioni da svolgere. Qui vi mostriamo, nel caso in cui si dovessero presentare in contemporanea più situazioni, in che successione vanno risolte. Tuttavia le singole azioni non sono presupposti necessari per svolgere le successive. Questo significa, per esempio, che 3b può avvenire anche nel caso in cui 3a non sia stata compiuta. Vi suggeriamo comunque di leggere la guida completa al gioco, prima di iniziare una partita.

1a. Piazzare una tessera Paesaggio

- I giocatori devono seguire le regole previste dal gioco base Carcassonne. È possibile ignorare la presenza della Nebbia nel piazzamento della tessera.
- **3+** I giocatori possono pescare solo dalla pila di tessere al momento in gioco.

1b. Completare la Nebbia

- Dopo aver completato una Nebbia, i giocatori scacciano tutti i Fantasmii presenti sulle tessere coinvolte.

1c. Seppellire un meeple

- **2+** Nel momento in cui i giocatori completano un Cimitero, devono seppellirci immediatamente un meeple.
- **2 3 4** Un Cimitero è completato, se tutti i 4 lati sono circondati da tessere Paesaggio. Tutti i Fantasmii presenti nel Cimitero devono poi essere rimessi nella riserva comune.
- **5 6** Un Cimitero è completato, se tutti i lati e gli angoli della tessera sono circondati da tessere Paesaggio (per un totale di 8).

2a. Schierare i Fantasmii

- Dopo aver piazzato una tessera con Nebbia incompleta, i giocatori devono schierarci i Fantasmii.
- In caso di tessera con Nebbia adiacente a un'altra Nebbia, i giocatori schierano un Fantasma in meno.
- **2 3 4** Nel caso in cui i giocatori debbano collocare Fantasmii sulla mappa da gioco, deve essere collocato un Fantasma aggiuntivo in un Cimitero incompleto.
- **5 6** Dopo aver piazzato una tessera Cimitero, i giocatori devono schierare su ogni tessera con Nebbia che lo circonda, 1 Fantasma.

2b. Schierare un meeple

- Secondo le regole del gioco base Carcassonne dopo aver piazzato una tessera, i giocatori possono schierarci un proprio meeple.

3a. Assegnare i punti

- Le Strade, le Città e i Castelli assegnano i punti subito dopo essere state completate. I giocatori possono decidere quindi di assegnare i punti o di eliminare fino a 3 Fantasmii da una tessera.
- Nel caso in cui siano presenti più meeple in uno stesso elemento di Paesaggio, i punti vengono assegnati in contemporanea ad ogni meeple di diverso colore.
- **6** Ogni meeple di diverso colore presente sul Segnapunti ottiene un punteggio individuale. I Segnalini (Segugi e Obiettivo) sono riscattati solo nel momento in cui tutti i meeple li raggiungono o superano.

3b. I Segugi


- **3+** Nel momento in cui i giocatori raggiungono un Segugio sul Segnapunti, si passa a una nuova pila di tessere e si schiera il Segugio su di un meeple in gioco. È possibile scacciare subito fino a un numero massimo di 3 Fantasmii presenti in un massimo di due tessere che circondano quella del Segugio.

3c. I Cimiteri stretgati

- **5 6** Al termine del proprio turno, il giocatore è obbligato a pescare una tessera aggiuntiva coperta dalla pila in gioco. Questa deve essere piazzata nelle vicinanze di un Cimitero non ancora completato. Le tessere coperte non partecipano al completamento degli elementi di Paesaggio (ad eccezione del Cimitero).

Fine del gioco

La partita si considera subito conclusa nei seguenti casi:

- Vittoria: i giocatori ottengono i punti indicati dal segnalino Obiettivo .
- Sconfitta: i giocatori dovrebbero schierare dei Fantasmii, ma la riserva comune si è ormai esaurita oppure non rimangono più tessere da pescare.