

Carcassonne: Varianti e House rules v 1.4

Premessa: nel nostro gruppo di gioco utilizziamo diverse espansioni, alcune anche doppie, per cui le regole sottostanti sono pensate per partite molto lunghe e con numerose tessere a disposizione. Con queste regole e una grande quantità di tessere può capitare che il punteggio finale di un giocatore superi i 250 punti, per cui è consigliabile realizzare delle tessere punteggio da 50 e 100 punti, come quelle presenti nell'espansione *Inns and Cathedrals/Locande e Cattedrali*.

- **A due mani:** si tengono in mano due tessere anziché una e ad ogni turno si sceglie quale giocare, reintegrandola successivamente tramite la solita pesca.
- **Tessera jolly:** si tiene una tessera scoperta, usabile da chiunque nel proprio turno (anche come turno bonus dopo l'uso del costruttore). Se un giocatore impiega la tessera scoperta, usa quella successivamente pescata per reintegrarla.
- **Conversione:** le Cattedrali (espansione *Inns and Cathedrals/Locande e Cattedrali*) non danno punti in più, ma permettono di entrare in una città posseduta da uno o più altri giocatori: il giocatore che usa la cattedrale può posizionare sulla tessera un Cavaliere, un Cavaliere grande o il Borgomastro (espansione *Abbey and Mayor/Abbazie e Borgomastri*). La tessera con la Cattedrale può essere posata anche senza posizionarci sopra un seguace e viene conteggiata come una normale tessera città (2 punti in caso di città completata, un punto a fine partita altrimenti).
- **Colonizzazione:** le Fattorie (espansione *Abbey and Mayor/Abbazie e Borgomastri*) non danno subito i punti per il campo, ma permettono ad un giocatore di entrare in un campo già controllato da uno o più altri giocatori (con il valore di un Contadino semplice). Possono essere piazzate anche in campi dove sono già presenti Fattorie di altri giocatori. Come nelle regole originali vanno piazzate sul punto di incontro centrale tra 4 tessere (una delle quali posizionata durante il turno) in cui vi siano solo campi, con eventualmente il Fantasma (mini-espansione *The Phantom*) su una delle altre caratteristiche presenti sulla tessera.

- **Autogrill:** più locande (espansione *Inns and Cathedrals/Locande e Cattedrali*) sulla stessa strada aumentano il punteggio oltre il limite previsto dalle regole (una locanda 2 punti per tessera, due locande 3 punti per tessera, tre locande 4 punti...). Se la strada non si chiude entro il termine della partita si prende 1 punto a tessera come nelle regole normali, indipendentemente dal numero di locande presenti.
- **Tappabuchi:** il giocatore che chiude un “buco” circondato da 8 tessere, senza che questa mossa gli dia punti immediati (ma può darli ad altri giocatori o espandere un suo campo, città o strada), e senza che questi metta sulla stessa un suo segnalino, ha diritto ad un turno bonus.
- **Abbondanza:** si usano due espansioni *Commercianti e Costruttori/Traders and Builders*. Le tessere contenente le merci e i segnalini merce relativi di una delle due espansioni si marciano in qualche modo, ottenendo altri tre tipi di merci: 9 Fusti di Birra (es Vino), 6 Sacchi di Orzo (es Grano), 5 Rotoli di Tartan (es Tessuto, noi l’abbiamo chiamato così perché abbiamo disegnato dei quadretti).
- **W i maiali:** la tessera di campo con i maiali contenuta nell’espansione allegata a *Games Quaterly n 11* funziona come quella contenuta in *The River II/Fiumi II*, dando un punto in più per città a chi ottiene il campo che la comprende.

Carcassonne è un © Hans Im Gluck Verlags-gmbh e @ Rio Grande Games. L’edizione italiana è pubblicata da Venice Connection.

Regole opzionali impiegate dall’associazione Giochi Corsari <http://www.giochicorsari.it/>