

## Carcassonne Traders & Builders

### Contenuto

24 tessere (9 con vino, 6 con grano, 5 con tessuti, 4 senza merci)  
20 segnalini merce (9 vino, 6 grano, 5 tessuti, da mettere di fianco alla tabella del punteggio)  
12 nuovi seguaci in 6 colori (1 maiale e un costruttore per ogni giocatore)  
1 sacchetto (per le tessere)

*Traders & Builders non è un gioco completo, ma deve essere giocato con Carcassonne. Questa espansione contiene pezzi per 6 giocatori ed è quindi completamente compatibile con Carcassonne Inns & Cathedrals, la prima espansione (ma quest'ultima non è necessaria per giocare).  
Le regole sono le stesse di Carcassonne, con le seguenti regole aggiuntive per l'uso dei nuovi componenti.*

### Quando si completa una città con delle merci

Quando una città con una o più merci al suo interno viene completata, il punteggio viene calcolato nel seguente modo. **Il giocatore che ha messo la tessera che ha completato la città** prende un segnalino merce (dalla riserva a fianco della tabella del punteggio) e lo mette davanti a se. Non importa se aveva dei cavalieri nella città o se c'erano cavalieri di altri giocatori.

### I segnalini merce danno punti ai giocatori

Il giocatore che ha più segnalini **vino alla fine del gioco**, guadagna **10 punti**. Stessa cosa per il giocatore con il maggior numero di segnalini **grano** e quello con più segnalini **tessuto**. Se c'è un pareggio tra 2 o più giocatori per il "controllo" di un tipo di merce, tutti i giocatori alla pari guadagnano 10 punti.

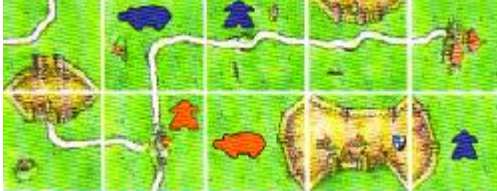
*Esempio in una partita a 2 giocatori: il giocatore Blu guadagna 20 punti, il Rosso ne guadagna 30.*



**I maiali e i costruttori** vengono trattati allo stesso modo dei normali seguaci. Devono essere messi su una tessera appena giocata. Non si può mettere un altro seguace su quella tessera.

Il maiale viene giocato su un campo e può aumentare il valore di una città per un contadino.

**Un giocatore può mettere il proprio maiale solo se ha almeno un contadino in quel campo.** Il maiale rimane dove viene messo fino al termine del gioco. Durante il conteggio dei contadini, al termine della partita, il giocatore guadagna 5 punti invece di 4 per ogni città servita dal campo in cui ha un maiale insieme ai propri contadini. Il maiale conta solo se controlla il campo. Per il controllo del campo vengono contati solo i contadini.

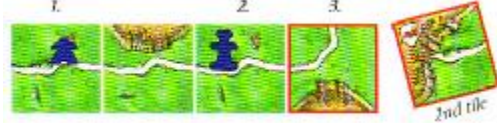


*Il Blu controlla il campo. Visto che ha un maiale, guadagna 5 punti invece di 4 per ogni città. In questo esempio, il Blu guadagna 10 punti. Il Rosso non controlla il campo e quindi non guadagna alcun punto.*

Un giocatore può mettere **il proprio costruttore** su una strada o una città dove ha almeno un seguace per permettergli di fare un altro turno. Come funziona?

**1.** Il giocatore mette un "ladro" su una strada. **2.** In un turno successivo, mette una tessera che continua quella strada e mette il suo costruttore su di essa. **3.** In un turno

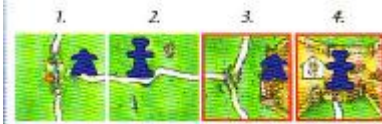
ancora successivo, il giocatore mette una tessera che allunga o completa la strada dove ha messo il costruttore. Dopo aver finito il suo turno (ossia dopo aver messo il seguace e aver segnato i punti), pesca e mette in gioco una seconda tessera, giocando normalmente, mettendo (se vuole) un seguace (questo è il doppio turno).



1. Metti un ladro.
2. Metti un costruttore.
3. Allunga la strada, pesca e gioca una seconda tessera.

**Altri dettagli:** non sono permessi doppi turni continui. Quindi se il giocatore allunga la strada su cui ha messo il proprio costruttore con la sua seconda tessera (quindi durante il doppio turno) non guadagna un altro turno.

Fintantoché la strada non viene completata, il costruttore rimane dov'è e il giocatore può fare turni doppi ogni volta che allunga la strada. Quando la strada viene completata e si calcola il punteggio, il giocatore rimette ladro e costruttore nella sua riserva. Il giocatore può mettere un seguace su una o entrambe le tessere che gioca durante un doppio turno. Se la strada viene completata con il piazzamento della prima tessera (e quindi il giocatore riceve indietro il seguace e il costruttore), il giocatore può mettere il costruttore sulla seconda tessera. I costruttori di più di un giocatore possono stare sulla stessa strada. La seconda tessera non deve necessariamente essere messa adiacente alla prima. Ci possono essere un qualsiasi numero di tessere tra il ladro e il costruttore. Tutti questi dettagli funzionano allo stesso modo per le città. Il giocatore deve semplicemente sostituire la parola "strada" con la parola "città" e la parola "ladro" con "cavaliere". Un costruttore può essere messo prima su una strada e dopo su una città, in qualsiasi ordine, ma mai in un campo.



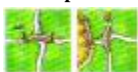
**Un giocatore può, per esempio...**

1. Mettere un ladro.
2. Mettere un costruttore.
3. Mettere una tessera che completa la strada e mettere un cavaliere nella città (viene quindi calcolato il punteggio della strada e il giocatore rimette il ladro e il costruttore nella sua riserva).
4. Mettere la seconda tessera e mettere il costruttore nella città in cui ha messo il cavaliere.

### Il sacchetto

A causa delle possibili variazioni di colore delle varie tessere di Carcassonne e delle espansioni, potete usare il sacchetto per riporre tutte le tessere e pescare dal suo interno senza poter vedere le tessere.

### Altri tipi di tessera (esempio)



Una strada termina in una città (1 tessera da sinistra) e l'altra nella casetta (seconda tessera). Il ponte non è un incrocio. Una strada va da sinistra a destra e l'altra dall'alto al basso. I campi sono separati dal ponte. Quindi la tessera a sinistra ha 4 campi separati; quella a destra ne ha 3.

Questo monastero separa la strada in 3 sezioni.



Questa tessera ha 3 sezioni di città separate.