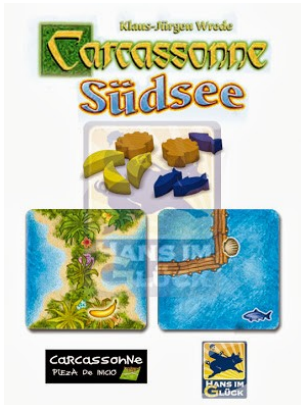


Carcassonne South Seas

COMPONENTI DI GIOCO

73 tessere territorio... inclusa la tessera iniziale

Pezzi di Isole, Ponti, Zone di mare e mercati, posizionati su piccole isole, possono trovarsi sulle tessere territorio. Alcune tessere includono icone di banane, conchiglie e pesci che indicano i prodotti che i giocatori possono guadagnare con ogni costruzione.



60 pezzi di merci (banane, conchiglie e pesci) in due grandezze. I pezzi più grandi corrispondono a tre di quelli piccoli.

20 Isolani. 4 in ognuno dei 4 colori. I seguaci possono agire come raccoglitori di banane, raccoglitori di conchiglie o pescatori. Possono anche agire come mercanti quando vengono sistemati sui mercati.

24 tessere nave. Sulla vela viene indicata la combinazione di merci che è necessaria per riempire ogni nave. In basso a destra è

mostrato il punteggio.

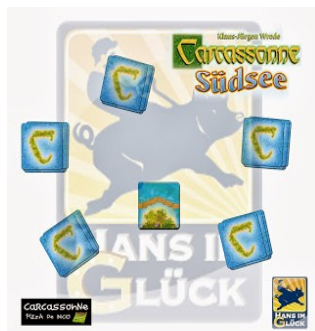


19 tessere delle barche dei pescatori. Servono per nascondere alcune icone di pesce in modo che non segnino punteggio nei turni successivi. Fishing boats tokens.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

La tessera di partenza viene messa a faccia in su al centro del tavolo. Le altre tessere sono mescolate e messe a faccia in giù in varie pile.



Le tessere delle Navi vengono mescolate e distribuite in due pile a faccia in giù. 4 di queste tessere vengono prese e sistemate a faccia in su, visibili per ogni giocatore. Queste sono le prime quattro navi che si spera di riempire con le corrispondenti merci che i giocatori devono accumulare. Le vele delle navi mostrano la combinazione delle merci necessarie e il numero rappresenta il punteggio che viene assegnato al giocatore.



Ogni giocatore riceve 4 Isolani. Il fatto di avere solo 4 seguaci, a differenza di 7 come nel gioco originale, rende le decisioni da prendere più caute. Comunque, come vedremo, le novità di *Carcassonne South Seas* permettono un gioco più dinamico. I seguaci sono anche un po' diversi... hanno una piccola gonna, indumento tipico dell'area.



I pezzi delle diverse merci (banane, conchiglie e pesce) vengono sistemate vicino all'area di gioco, così come le tessere delle barche dei pescatori.

STRUTTURA DEL GIOCO

Nel suo turno il giocatore deve seguire una sequenza simile al Carcassonne originale sebbene vi siano importanti differenze.

1 Il giocatore deve prendere una tessera e sistemarla sul tavolo. Almeno un lato deve essere in contatto con le tessere già piazzate e ci deve essere continuità tra Isole, Ponti e Zone di Mare.



2 Il Giocatore può scegliere tre opzioni:

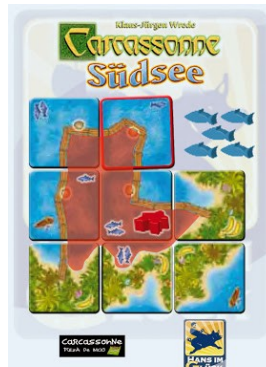
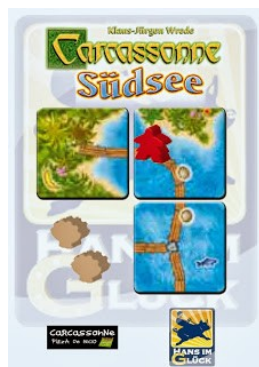
2a Mettere un seguace della propria riserva su una qualunque costruzione della tessera piazzata che non è già appartenente ad altri seguaci.

2b Recuperare un seguace che è stato sistemato nei precedenti turni.

2c Non fare nessuna di queste azioni

3 Nel caso che un' ISOLA, un PONTE o una ZONA DI MARE siano completate il giocatore con un maggior numero di seguaci nelle diverse "costruzioni" ricevono le merci presenti nelle tessere stesse. Per ogni icona riceverà un pezzo semplice. In caso di parità di presenza di seguaci di diversi giocatori, tutti i giocatori presenti ricevono le merci designate. Tutti i seguaci che erano nelle "costruzioni" completate, ritornano in mano ai corrispondenti giocatori che li possono usare nei turni seguenti.

I giocatori ricevono Banane per Isola completate, Conchiglie per Ponti e Pesci per le Zone di Mare

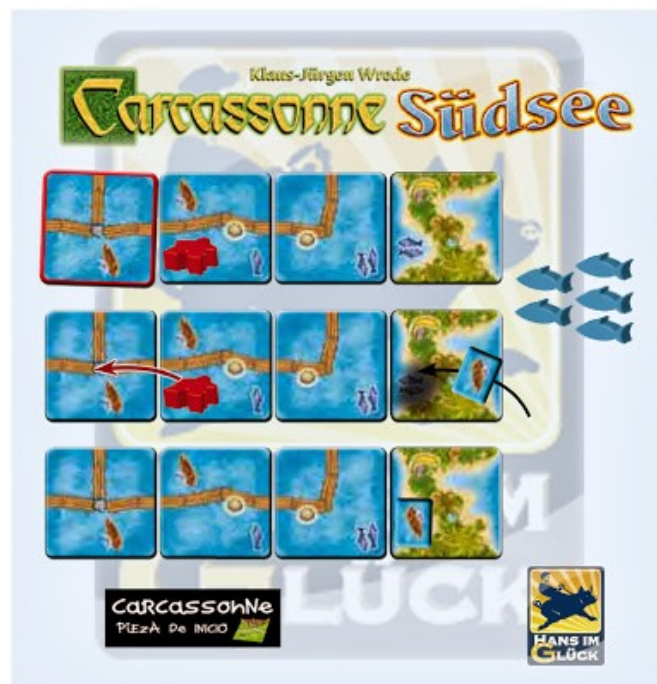


Quando viene completato un mercato, il giocatore che ci ha messo un seguace prende la nave con il punteggio più alto di quelle mostrate a faccia in su e recupera il suo seguace. Il giocatore riceve i punti della nave senza che sia necessario caricarla con le merci necessarie. Se vi sono molte navi con lo stesso punteggio il giocatore può scegliere quella che preferisce. Poi i giocatori prendono una nuova tessera di quelle delle navi e la mettono a faccia in su con il resto. Così i giocatori hanno nuovamente 4 navi da caricare con le merci.

Nel caso in cui molti mercati vengano completati si applica ciò che segue: si inizia con il giocatore attivo e poi in senso orario ogni giocatore che ha un mercato completato sceglierà la nave con il maggior punteggio sostituendola con una di quelle coperte e così via, in modo da avere sempre 4 navi scoperte.



Se la tessera piazzata include una **barca da pescatori**, il giocatore con il maggior numero di pescatori riceverà il pesce di quella Zona di Mare, anche se non completata. I seguaci vengono ripresi dai giocatori e si coprono una delle icone dei pesci in modo che non vengano più conteggiati quando questa regione venisse successivamente completata o nel caso che venisse piazzato un nuovo pezzo con una barca da pescatori. Se è possibile conviene coprire una doppia icona, altrimenti una singola.



4 L'ultima parte del turno di ogni giocatore consiste nel caricare le merci sulle navi. Il giocatore attivo se vuole e ha le merci necessarie, può fornire le giuste merci nella giusta combinazione. In quel caso restituisce le merci e prende la nave guadagnando il punteggio indicato. Poi i giocatori sostituiscono la nave prelevata con una nuova.

Il turno del giocatore è finito e si prosegue in senso orario.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce alla fine del turno del giocatore che mette l'ultima tessera o quando non vi sono più Navi da caricare. Le Costruzioni incomplete premiano i giocatori che dominano con le merci corrispondenti (banane, conchiglie e pesce). I giocatori non ricevono né prodotti né navi per mercati incomplete.

Ogni giocatore riceve i punti delle navi e per ogni gruppo di tre merci (senza badare al tipo) un punto. Il Giocatore con il maggior numero di punti è il Re dei Mari del Sud.