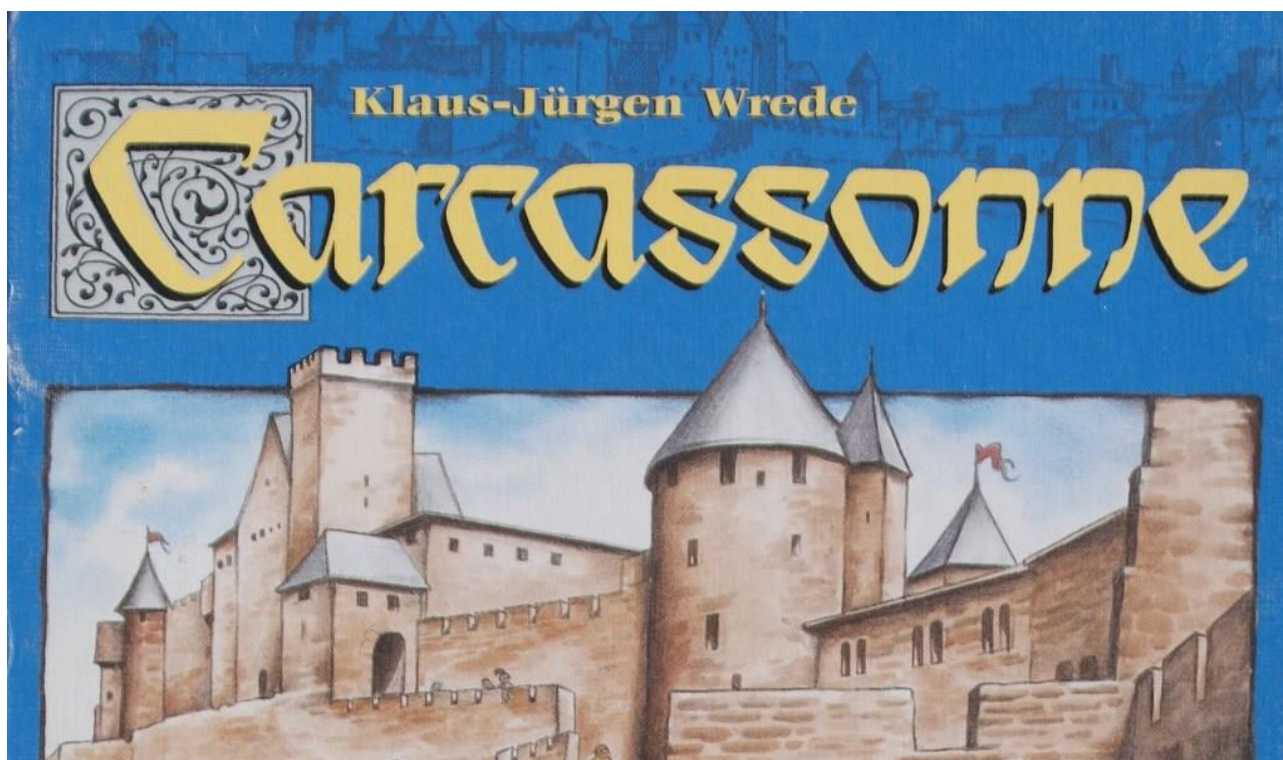


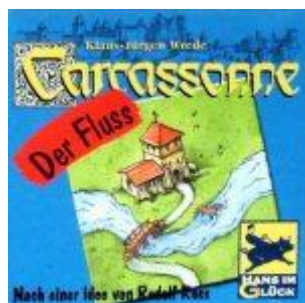
CARCASSONNE: LE ESPANSIONI

Tessera dopo tessera, Meeple dopo Meeple ...



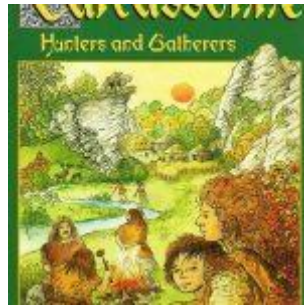
Introduzione

Nel precedente [articolo dedicato al gioco "base" di Carcassonne](#) abbiamo descritto tutte le regole standard. In questo secondo articolo ci limiteremo pertanto a presentarvi una buona parte dei moduli aggiuntivi e delle espansioni, con qualche cenno alle modifiche o alle regole aggiuntive caratteristiche di ogni scatola. Non si tratta di un articolo esaustivo al 100% perché alcune mini-espansioni non fanno parte della mia collezione ed altre sono state quasi tutte ristampate o ampliate in moduli successivi. Ma crediamo che potrebbe comunque essere utile avere una memoria "storica" di questa serie.



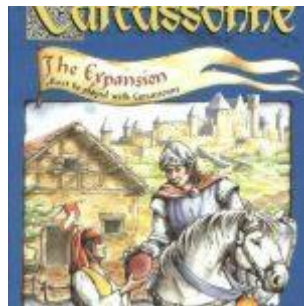
Mini espansione: The River.

La prima "scatolina" ad uscire fu, nel 2002, **The River**, con 12 tessere contenenti un nuovo terreno: il fiume. Esse devono essere piazzate all'inizio della partita e formano ovviamente sia una barriera che una opportunità per i piazzamenti successivi: il gioco procede come al solito, ma sul fiume non si possono posare lavoratori.



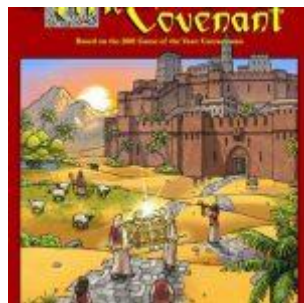
Hunters and Gatherers.

Sempre nel 2002 vide la luce anche una scatola con il gioco completo a tema "preistorico": **Hunters & Gatherers**. Essendo ambientato nell'età della pietra le città sono sostituite da foreste (con punti extra per le pepite in esse contenute), le strade da fiumi (con punti extra in base al numero dei pesci sulle tessere), le campagne dai prati (con punti extra per ogni animale raffigurato ma attenzione alle tigri che ne fanno scappare una parte). Inoltre compaiono dei laghetti qua e là e se si ha il controllo delle capanne da pesca si fanno punti per tutti i pesci nei laghi collegati. E' sempre il solito Carcassonne, ma con una salsa di sapore diverso e, almeno a nostro avviso, più saporita di quella di base.



Espansione 1: Inns & Cathedral.

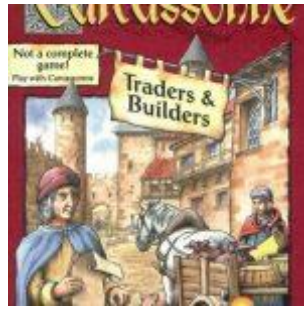
Eravamo ancora nel 2002 quando venne pubblicata anche la prima vera espansione del gioco base: **Inns & Cathedrals** (Alberghi e Cattedrali) che introdusse i pezzi per un sesto giocatore, alcune nuove tessere (alberghi, cattedrali e monasteri) e l'ormai famoso "omone": un meeple di dimensioni maggiorate che può essere posato come un normale lavoratore ma che vale doppio. In questo modo molti "pareggi" vengono definitivamente evitati e la lotta per il possesso di alcuni poderi chiave diventa più accesa.



Ark of Covenant.

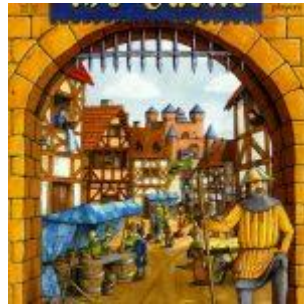
Nel 2003 uscì il gioco completo **Ark of Covenant** dove Wrede, affiancato da Ursula Stephan, affronta un tema più ... mistico perché si parla dell'Arca della Sacra Alleanza. I giocatori si trasferiscono in Palestina per affrontare oasi, profeti, templi, pecore e lupi, e dove è possibile spostare l'arca invece di piazzare nuove tessere. Insomma un gioco più dinamico divenuto oggi

quasi una rarità, e quindi molto difficile da rintracciare (anche perché ci risulta che non sia stato ristampato)



Espansione 2: Traders & Builders.

Sempre nel 2003 veniva pubblicata anche la seconda espansione del gioco base : **Traders & Builders** (Commercianti e Costruttori) con 24 nuove tessere di ponti e città, ed alcune sono complete di simboli per il commercio: grano, vino e stoffe (che assegnano PV extra ha chi ne ha la maggioranza a fine partita). Appaiono anche due nuovi segnalini di legno: il costruttore ed i maiali.



Carcassonne: The Castle.

Siamo ancora nel 2003 quando il famoso Rainer Knizia, a sorpresa, si butta nella mischia e viene dato alle stampe il suo **Carcassonne: The Castle**. Si tratta di una versione per DUE soli giocatori ed è ambientata all'interno della città stessa di Carcassonne. La meccanica è molto simile a quella degli altri giochi della serie ma qui il "tabellone" è pre-costituito dai muri di cinta della città e lo scopo principale dei giocatori è quello di arrivare ad addossare i propri edifici alle mura (per avere più punti) ed a creare dei quartieri più grandi.



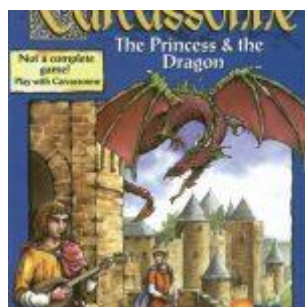
Mini espansione: Die Katarer, apparsa su Spielbox ed ormai introvabile.

Nel 2004 è la rivista tedesca Spielbox (sicuramente la più longeva e più autorevole fra quelle che trattano i giochi da tavolo) entra in campo a sua volta regalando ai suoi lettori una mini espansione: **Die Katharer**. In collaborazione con Wrede, uno dei redattori (Christwart Conrad, noto anche per aver pubblicato alcuni suoi giochi e per una regolare rubrica su Spielbox dove propone modifiche e varianti di giochi già in commercio) crea questa variante, costituita da quattro nuove tessere (riproposte in seguito nell'espansione Cult, Siege & Creativity.)



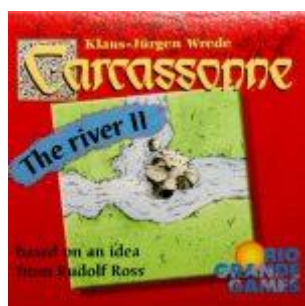
The City.

Una serie di sorprese accolse chi decise di acquistare l'altra novità del 2004, il gioco completo: **Carcassonne: The City**. Innanzitutto il gioco era venduto in una scatola più capiente di legno con il titolo ed il nome dell'autore marchiati a fuoco. All'interno si trovano una serie di piccole torri, delle sezioni di muraglia di diverse dimensioni ed un portale d'ingresso, tutti di legno colorato o naturale. L'effetto spettacolare del "tabellone", con le tessere circondate da vere mura e torri in miniatura vale da solo il prezzo dell'acquisto. Oltre alle solite regole di base qui i lavoratori possono anche essere trasformati in "guardie" e posati sulle mura per guadagnare PV extra.



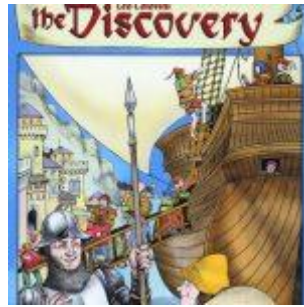
Espansione 3: Princess & Dragon.

Si tratta probabilmente dell'espansione meno amata dagli appassionati di Carcassonne. Uscita nel 2005 questa **Princess & Dragon** (Principessa e Drago) infatti introduce elementi di pura fantasy in un mondo "medievale": oltre ad una trentina di nuove tessere che raffigurano tane di drago, vulcani, porte magiche e principesse, l'espansione comprende una drago di legno rosso ed una fata blu che cercherà di aiutare i bravi cavalieri venuti a difendere la principessa dagli attacchi di un Drago piuttosto aggressivo.



Mini espansione: The River II.

Questa piccola scatola, apparsa nel 2005 e chiamata **The River II**, contiene nuovamente le 12 tessere "fiume" uscite precedentemente che però sono state ridisegnate per potersi accoppiare facilmente con le tre espansioni ufficiali di Carcassonne. Anche in questo caso si prepara il fiume sul tavolo prima della partita e poi si procede normalmente.



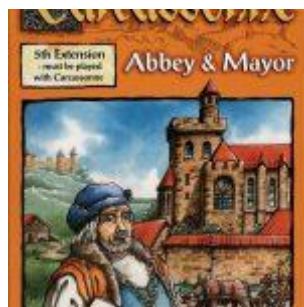
The Discovery.

Dopo Knizia ecco scendere sul campo di Carcassonne anche un altro importante autore di giochi, Leo Colovini, col suo **The Discovery** (la scoperta... dell'America? No, non ancora). Si tratta probabilmente della versione più semplice delle regole della serie: i giocatori hanno soltanto 4 lavoratori e devono mandarli ad esplorare nuovi territori oppure usarli come marinai o addirittura come banditi (sulle tessere di montagna). Le regioni in questa versione non danno più dei PV subito dopo esser state "chiuse", come nel gioco standard, ma quando il giocatore decide di recuperare il suo segnalino.



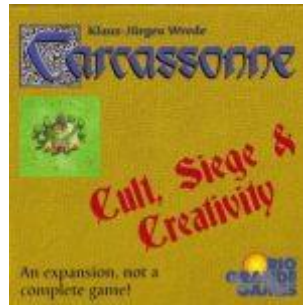
Espansione 4: The Tower.

Nel 2006 ecco arrivare la quarta espansione ufficiale: **The Tower** (La Torre). Essa aggiunge altra " falegnameria " alla serie: dei segmenti quadrati che possono essere sovrapposti a formare, appunto delle torrette sopra alle tessere. Non appena un meeples viene posto in cima alla torre essa si considera completata ed il giocatore può attaccare ed eliminare i segnalini degli avversari che si trovano ortogonalmente alla torre ad una distanza pari alla sua altezza (1 segmento = 1 tessera di distanza; 3 segmenti = 3 tessere, ecc.)



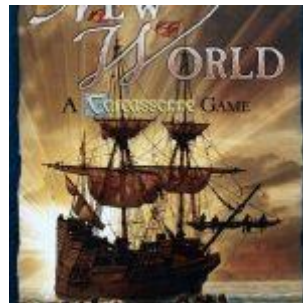
Espansione 5: Abbey & Mayor.

Nel 2007 arriva soltanto un'altra espansione : **Abbey & Mayor** (Abbazia e Sindaco). Contiene 6 nuove tessere "Abbazia" (che possono essere posizionate a piacere senza rispettare il terreno ai lati), 12 altre tessere terreno ed alcuni segnalini di legno colorato: il sindaco (può esser piazzato solo in città e dà punti in base al numero di scudi), la capanna (fa fare subito i punti dei poteri anziché alla fine del gioco) e i carri (da piazzare su strade, città o monasteri con la possibilità di spostarli in tessere adiacenti dopo la chiusura ed il calcolo dei punti)



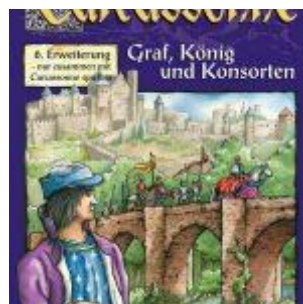
Mini espansione: Cult, Siege & Creativity.

Questa mini-espansione **Cult, Siege & Creativity** (Culto, Assedio e Creatività), uscita nel 2008 e racchiusa nella solita scatola a cubo, contiene 12 tessere: le prime 6 (Cult) erano già state pubblicate come goodie, le 4 di Siege erano state allegate a Spielbox (ma in questa espansione hanno subito un rifacimento grafico) e le ultime 2 sono ... bianche per lasciare ai clienti il piacere di creare qualcosa di personalizzato.



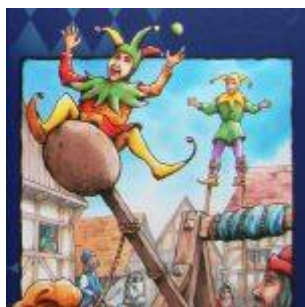
A New World: A Carcassonne game.

Il nuovo gioco di Wrede uscito nel 2008, **A New World**, (Un nuovo mondo) questa volta ci porta veramente in America e per la prima volta mostra un radicale cambio di alcune regole. Innanzitutto i coloni sbarcano nella costa est dell'America ed iniziano ad espandersi, sempre grazie alla posa delle tessere, verso Ovest. Tuttavia un paio di "sorveglianti" si muovono anch'essi inesorabilmente verso Ovest e se superano aree che contengono ancora dei segnalini ... le ripuliscono automaticamente. Quindi non solo bisogna creare strade, città e terreni, ma bisogna farlo in fretta per guadagnare il maggior numero di PV che altrimenti andrebbero persi.



Espansione 6: Count, King and Consort.

Sempre nel 2008 vide la luce anche la sesta espansione ufficiale: **Count, King and Consort** (Conte, Re e consorte). Si tratta però di una compilation di mini-espansioni già pubblicate precedentemente in Europa e difficilmente rintracciabili: King & Scout (solo le 7 tessere per Carcassonne base); The Count of Carcassonne; The River II e The Cult.



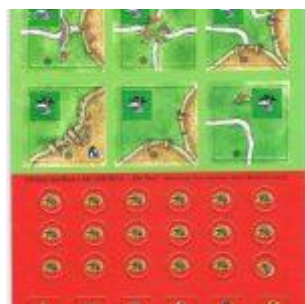
Espansione 7: The Catapult.

Questa penso sia l'espansione più... odiata dagli appassionati della serie. Con **The Catapult** (la catapulta) Wrede ha provato ad inserire un po' di "destrezza" nel suo sistema. La scatola contiene 12 nuove tessere, una serie di gettoni ed un marchingegno di legno. Quando viene pescata una tessera "Fairy" si inizia un round di "catapulta" durante il quale i giocatori cercano di lanciare dei gettoni... ed altre amenità del genere. Da dimenticare!



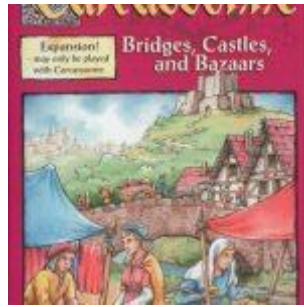
My First Carcassonne

Visto il crescente successo del suo sistema presso i bambini nel 2009 Marco Teuber (autore specializzato in giochi per i più piccoli, in particolare per HABA) decide di creare un gioco fatto apposta per loro: **My First Carcassonne** (il mio primo Carcassonne) indirizzato ufficialmente ai bimbi da 4 anni in su. Bisogna piazzare delle tessere facendo coincidere le strade e poi mettere i propri segnalini colorati sui corrispondenti disegni stampati sulle tessere. Vince chi finisce prima i suoi segnalini



Mini Espansione: The Plague (da Spielbox).

Questa mini espansione, **The Plague** (la Peste), è uscita nel 2010 come allegato alla rivista Spielbox, opera della solita collaborazione fra Conrad e Wrede. Si tratta di 6 tessere con il simbolo della Peste, 18 gettoni con animaletti pericolosi e 5 tasselli numerati. Una volta pescate le tessere la pestilenza parte sul tabellone e si allarga facendo danni ai segnalini dei giocatori che sfortunatamente vengono raggiunti.



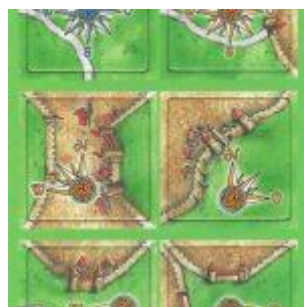
Espansione 8: Bridges, Castles & Bazaars.

Questa nuova espansione, **Bridges, Castles and Bazaars** (ponti, castelli e bazar) fu pubblicata nel 2010 ed offre 12 tessere "castello", e 12 tessere territorio (8 delle quali mostrano il disegno di un bazar), oltre ad una serie di "ponti" di legno colorato. I ponti permettono di collegare strade passando su tessere di altro tipo, i Castelli si sovrappongono alle città formate da due sole tessere (permettendo di guadagnare qualche PV extra), mentre il bazar serve per mettere tessere all'asta in cambio di PV.



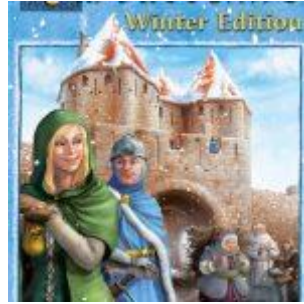
Little Buildings da Spielbox.

Anche questa espansione, **Little Buildings** (piccoli edifici) uscì come inserto di Spielbox, questa volta nel 2011. Consiste di 18 piccoli segnalini da sfustellare: 8 torri, 8 case e 8 fienili. I giocatori possono aggiungere questi edifici su una tessera appena giocata al posto di un meeple e quando una zona viene conteggiata ogni edificio presente aggiunge 1 PV extra.



The Wind Roses, da Spielbox.

Altra mini espansione apparsa come inserto di Spielbox nel 2012, **Die Windrosen** (la rosa dei venti) consiste di 6 tessere con dei simboli della rosa dei venti. Una di esse viene usata per determinare l'orientamento del tabellone e funziona come "tessera di partenza". Quando vengono estratte le altre cinque garantiscono 3 PV extra se vengono piazzate nella parte giusta del tabellone (Esempio: la rosa di Sud Ovest dà 3 punti se piazzata nella parte SW del tabellone, ecc.).



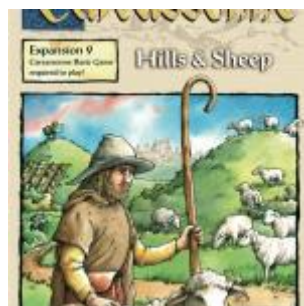
Winter Edition.

Questo **Carcassonne Winter Edition** (edizione invernale) altro non è che il gioco base con dei disegni ... innevati. Stesso numero di tessere (72) e stesse regole. Per i collezionisti di questa serie.



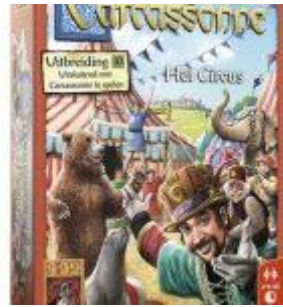
Mini espansione : Halflings, da Spielbox.

Questa ulteriore mini espansione, **Halflings**, fu pubblicata nel 2014 come inserto nella solita rivista Spielbox. Consiste di 12 "mezze tessere" (tessere triangolari con i lati da 45 mm, come le standard del gioco base) che possono essere particolarmente utili per chiudere più in fretta certe aree.



Espansione 9: Hills & Sheep.

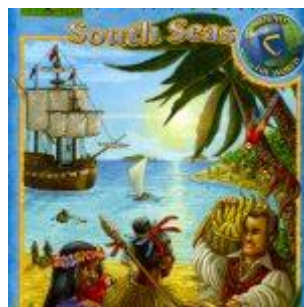
Sempre nel 2014 uscì questa ulteriore espansione, Hills & Sheep (colline e pecore) che trasforma i giocatori in allevatori di ovini. In realtà ci sono parecchie innovazioni : innanzitutto nella scatola troviamo 18 nuove tessere (2 monasteri, 8 colline e 8 vigneti), 18 gettoni (16 con il disegno di 1-4 pecore e 2 con dei lupi) e dei segnalini "pastore". Ogni volta che si pesca una collina si mette la tessera sopra un'altra già in tavola per evidenziarla anche visivamente. Le colline servono soprattutto per determinare il vincitore nei casi di pareggio: chi è in collina ha infatti un vantaggio. I vigneti invece danno 3 PV quando viene chiuso un monastero adiacente. Infine quando un giocatore espande un prato occupato dal suo pastore pesca un gettone "pecore" da un sacchetto che varrà 1-4 punti a seconda del numero degli animali disegnati. Se invece sfortunatamente pesca uno dei due lupi perde TUTTE le pecore accumulate fino a quel momento.



Espansione 10: Under the Big Top.

L'ultima espansione della serie, ad oggi, è “Under the Big Top” (sotto il telone del Circo), uscito proprio nel 2017 e creato come espansione della seconda edizione di Carcassonne. Questa volta entrano in gioco il circo ed i suoi acrobati (rappresentati ovviamente dai nostri amatissimi meeple!) con 20 nuove tessere speciali, 16 gettoni ed un mini tendone da circo di legno rosso. Da provare.

Infine, per terminare questa lunga carrellata, vogliamo accennare brevemente a quella che è diventata una vera a propria mini-serie all'interno del sistema: "**Carcassonne Around the World**". Nata senza dubbio per questioni commerciali (dopo una notevole diminuzione delle nuove uscite) è riuscita ad attirare l'attenzione dei giocatori per la presenza di nuove varianti e regole specifiche



Around the World: South Seas.

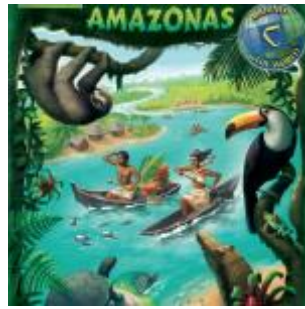
Il primo titolo di questa nuova serie, **South Seas** (mari del Sud) vide la luce nel 2013 e trasporta i giocatori in un arcipelago esotico: non più pascoli ma l'oceano, niente città ma isolotti ed atolli. La meccanica di base ovviamente è sempre la stessa ed i giocatori si alternano prendendo e posando tessere, rispettandone la continuità ed aggiungendo i loro "indigeni" se e quando necessario. Poi si raccolgono banane, conchiglie e pesci che verranno successivamente venduti per ottenere PV.



Around the World: Gold Rush

Nel 2014 uscì il secondo volume, **Gold Rush** (Corsa all'oro): questa volta il gioco trasporta i giocatori nel tempo (siamo alla fine del 1800) e nello spazio (Stati Uniti) e li mette nei panni degli avventurieri del Far West, fra mandrie di bestiame da trasportare, commercio con i nativi e costruzione di strade ferrate. Ma per fare più PV bisogna anche esplorare le montagne selvagge e

piantare la propria tenda nei post più favorevoli al ritrovamento di pepite d'oro, augurandosi di non ritrovarsi fra le mani inutili miniere di pirite.

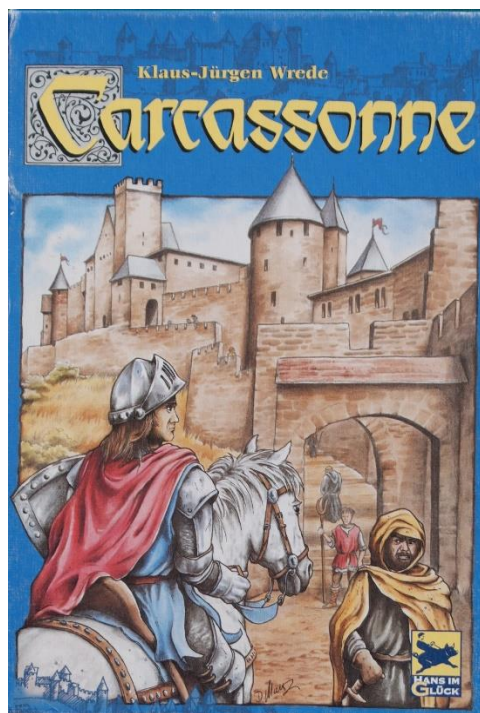


Around the World: Amazonas.

Altro balzo nello spaziotemporale ed ecco che con **Amazonas**, uscito nel 2016, i giocatori si trovano a bordo di una piroga per scendere il maestoso Rio delle Amazzoni, attraversando terre inesplorate. La meccanica di base è sempre la stessa, naturalmente, ma in questo nuovo volume si fanno PV scoprendo animali e visitando i villaggi dei nativi, mentre le piroghe scendono lungo la corrente (ci sono apposite icone "canoa" per effettuare il movimento). Attenzione a caimani e piranha che ogni tanto infestano le acque del fiume ma che danno anche PV extra alle piroghe più avanzate. Alla fine del gioco (quando non ci sono più tessere disponibili) le due piroghe più avanti nel fiume fanno altri punti extra.

E qui termina anche la nostra carrellata sui giochi della serie Carcassonne: come scrivevamo non sono state prese in considerazione molte piccole espansioni (soprattutto quando sono state successivamente riunite in un'unica scatola) e certamente qualche altro titolo perché non in nostro possesso. Ma ci auguriamo di avere fatto una panoramica sufficientemente ampia da stuzzicare la curiosità di chi non conosce ancora il gioco (anche se ci sembra quasi impossibile) o di chi ha solo la scatola base e non sa cosa potrebbe essersi perso.

OK, l'ultima tessera è stata posata e questo articolo finisce qui: ora passiamo al calcolo dei punti!



La scatola del gioco base.