

# CARCASSONNE: THE CITY

La versione forse più complessa dell'intera serie "Carcassonne".



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 14/05/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## I "SEMPREVERDI" DI BALENA LUDENS



In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei "classici".

All'epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po' alla volta in modo da integrare l'archivio di Balena Ludens i cui articoli sono invece basati soprattutto sull'attualità del momento e la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

## Introduzione

Il primo articolo che Balena Ludens dedicò a Carcassonne uscì nell'ormai lontano 29 agosto 2017 ([vedere qui](#)) e fu seguito pochi giorni dopo da un altro con una panoramica delle espansioni ([31 Agosto 2017](#)) al cui interno si accennava proprio a **Carcassonne The City** cui è dedicata questa recensione perché, a nostro avviso, vale la pena di analizzarlo più a fondo a causa delle innovazioni proposte.

In questi anni lo abbiamo utilizzato più volte sui nostri tavoli, ed è stato eletto dal nostro gruppo come il "gioco più interessante e competitivo" di tutta la serie. Dedicato a 2-4 giocatori di 10 anni o più (8 anni, come indicato sulla scatola, ci sembra troppo poco) si distingue immediatamente dalla

serie per due novità: una scatola di legno e un sacchetto di segnalini di legno naturale: la porta della città, le mura e le torri.

In termini “pratici” questo significa che giocheremo in un’area che si farà via via sempre più stretta e le nostre azioni saranno dunque più difficili da realizzare.

Prima di procedere una breve nota: non confondete questo gioco con la scatola “The Castle” (firmata da Reiner Knizia) uscita un anno prima: anch’essa ha un “territorio” limitato fin dall’inizio da un muro esterno, ma le regole sono abbastanza diverse (e magari ne ripareremo un’altra volta).

## Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Prendendo in mano la scatola, il suo “peso” ci anticipa che non siamo di fronte alla solita espansione: la prima occhiata a **Carcassonne The City** ci mostra una scatola è fatta di legno compensato (al naturale) con titolo e disegno marchiati a fuoco e con una cerniera nel coperchio per aprirlo a libro.

All’interno troviamo 75 tessere quadrate (il territorio), 32 Meeple in quattro colori e 1 plancia Segnapunti, come in tutte le altre scatole della serie. Però questa volta ci sono anche 70 blocchetti di legno sagomato (le mura), 12 Torri, 1 Porta d’Ingresso (sempre di legno naturale) e due sacchetti di stoffa bianca.

Materiali solidi, come sempre, e ben fatti: all’inizio resta qualche dubbio sul reale utilizzo di quegli strani blocchetti “trapezoidali” (le mura) ma per capirlo bisogna entrare in partita.



Foto 2 - I blocchetti con cui costruiremo le mura della città.

Vediamo allora come funziona questa versione.

## **Preparazione (Set-Up)**

Per prima cosa, come sempre, ogni giocatore sceglie i Meeples di un colore e ne piazza uno sulla plancia segnapunti. Poi tutti prendono un pari numero di “Torri” (3 se si gioca in quattro, 4 se si è in tre, 6 in due) e le aggiungono ai Meeples.

Si rovesciano poi le tessere dal sacchetto, mettendole tutte a faccia in giù, mescolandole e creando 3 pile di altezza diversa: la prima avrà 30 tessere, la seconda 25 e la terza 20.

Piazziamo le tre pile di fianco alla plancia e scopriamo le prime tre tessere della pila più alta: questa è la famosa variante “Wredle” che noi adottiamo sempre nelle nostre partite a Carcassonne perché riduce di molto aleatorietà della pesca, visto che il giocatore di turno può scegliere fra tre diverse tessere (anziché pescarne una a caso).



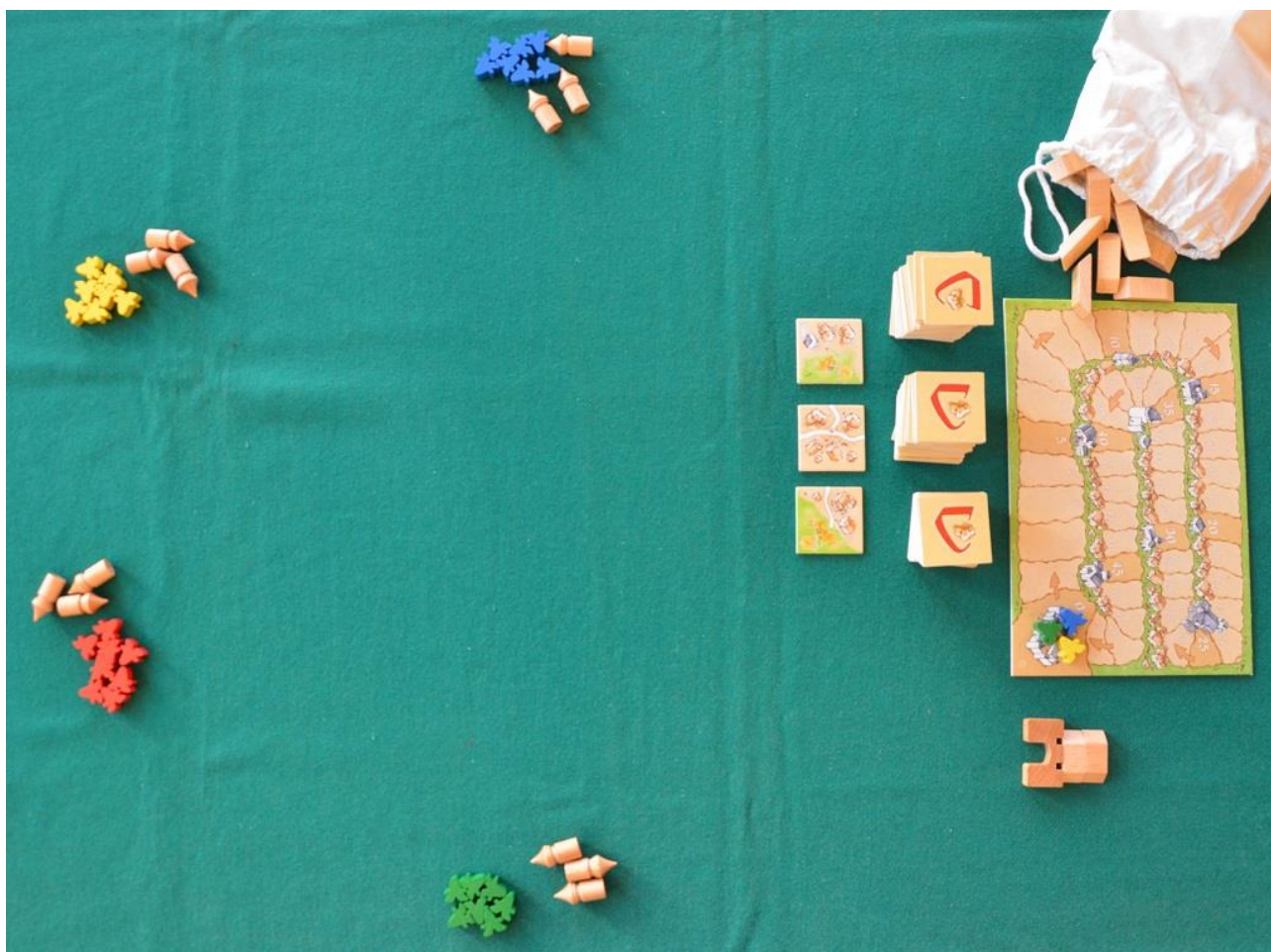


Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita a quattro: notare sulla destra le tre pile per la “pesca” e la plancia segnapunti.

Se non volete usare questa variante sarà il primo giocatore a pescare una tessera dalla pila più alta, piazzandola al centro del tavolo.

Gli altri materiali di **Carcassonne The City** (la porta della Città, le Torri e le Mura) non vengono utilizzati, al momento, e infatti entrano in gioco dopo che la prima pila di tessere si è esaurita.

## Il Gioco

La partita inizia praticamente come in ogni altra della serie: i giocatori piazzano delle tessere adiacenti ad altre già sul tavolo, rispettando la congruenza dei diversi tipi di terreno su ogni lato accostato: strada con strada, quartiere con quartiere e mercato con mercato.

Ci sono però alcune particolarità di cui si deve tener conto guardando le tessere (Foto 4):



Foto 4 – Esempio di tessere “città”.

- Le parti “verdi” delle tessere sono le aree del Mercato e su di esse sono disegnate delle bancarelle (gialle, blu o rosse) e un simbolo dello stesso colore, ad indicare che cosa si vende in quelle tende: grano (gialle), pesce (blu) o carne (rosse).
- Le parti “beige” delle tessere sono i quartieri cittadini, dove sono evidenziate le case degli abitanti (con dei muri bianchi e dei tetti rossi), gli edifici “pubblici” (muri bianchi e tetti blu) e quelli “storici” della città (edifici con un nome scritto accanto).
- Le stradine si utilizzano esattamente come quelle classiche del gioco base: iniziano (o finiscono) da qualche parte, hanno rettilinei o curve a 90°, oppure mostrano un incrocio. Tuttavia il sistema per calcolare il punteggio è un po’ diverso, come vedremo più avanti, e dipende dalla loro lunghezza.

Il giocatore di turno sceglie una delle tre tessere esposte e la posiziona sul tavolo, adiacente ad un’altra giocata precedentemente, rispettando la congruenza dei lati: poi decide se piazzare uno dei suoi Meeple su uno dei diversi “terreni” mostrati dalla tessera appena piazzata (strada, mercato, area residenziale). Infine prende la prima tessera della pila e la scopre accanto alle due rimaste, in modo che tutti ne abbiano sempre tre a disposizione.





Foto 5 – La situazione sul tavolo al termine della prima pila di tessere.

Nel momento in cui la prima pila di tessere di **Carcassonne: The City** si esaurisce le cose cambiano perché entrano in funzione le regole sulle mura cittadine: da questo momento in poi ogni volta che un giocatore “chiude” un’area (strada o mercato), segna come sempre i Punti guadagnati, ma poi deve contribuire a costruire le mura della città.

Il primo pezzo da utilizzare è la “Porta”: il giocatore decide dove metterla (adiacente ad un lato esterno di qualsiasi tessera), poi gli altri partecipanti, in ordine di turno, aggiungono un blocchetto “Muro”, partendo proprio dalla Porta.

Questo significa che ogni volta che un giocatore chiude un mercato o una strada l’area di gioco verrà ulteriormente limitata, riducendo di fatto le possibilità di piazzamento di nuove tessere. Significa anche che i giocatori faranno di tutto per bloccare una costruzione degli avversari, prima che diventi troppo importante, cercando di mantenere libera la zona dove si stanno allargando.

È bene sottolineare infatti che le mura possono “chiudere” sia le strade (sbarrando il percorso) che i mercati e costringono il giocatore che stava sviluppandoli a segnare il punteggio (sicuramente inferiore a quello che pensava di realizzare) e a ritirare il suo meeple.



Foto 6 – Esempio di posa delle porte e delle mura, fatto in questo caso per danneggiare il più possibile il giocatore verde.

Nella foto 6 qui sopra vediamo, per esempio, che la porta è stata costruita su una stradina appena iniziata dal giocatore verde, bloccandola, e quindi lui dovrà ritirare il suo Meeple e accontentarsi di 1 solo Punto Vittoria (PV).

Il gioco procede in questo modo finché non si arriva alla fine della seconda pila di tessere: da questo momento in poi la partita accelera notevolmente perché ad ogni conteggio i giocatori dovranno posare DUE sezioni di mura. Le aree libere per espandere la città si fanno sempre meno e diventa davvero complicato giocare al meglio le tessere per riuscire a fare punti chiudendo una strada o un mercato.

La fine della partita arriva in uno dei tre seguenti modi:

- (a) – finiscono i blocchetti “muro”;
- (b) – finiscono le tessere “terreno”;
- (c) – Le due estremità delle mura della città sono a 5 lati di distanza l’uno dall’altro.

Si completa il turno, in modo che tutti abbiano le stesse opportunità e si passa al conteggio finale.





Foto 7 – La partita procede e le mura della città si estendono sempre di più.

Abbiamo già visto che quando un giocatore “chiude” una strada o un mercato a **Carcassonne: The City** deve aggiungere 1-2 muri alla città, seguito a ruota dagli altri: quando tutti hanno posato i loro blocchetti il giocatore che ha chiuso può effettuare un’altra azione, posando una delle sue torri fra due tratti di muro ed ottenendo dei PV extra.

Beh, è venuto il momento di dare un’occhiata a come si differenzia questo gioco, dal punto di vista dei punteggi, dagli altri della serie:

(1) – Strade: le strade raffigurate sulle tessere rappresentano i percorsi all’interno della città ed assegnano 1 PV a tessera se sono lunghe da 1 a 3 settori: se invece sono più lunghe i giocatori ottengono 2 PV per ogni tratto.

(2) – Mercati: quando un mercato viene “chiuso” (da strade, edifici o mura) il giocatore che lo controlla deve moltiplicare il numero dei diversi tipi di commercio (giallo, rosso o blu) per il numero delle tessere del mercato stesso. Il risultato di questa moltiplicazione indica i PV guadagnati.

(3) – Torri: quando il giocatore che ha chiuso una combinazione decide di posare una Torre accanto ad un tratto di mura, riceve un numero di PV pari al numero di blocchetti (muri) che si trova fra la torre appena posta e la Porta della città oppure fino alla più vicina Torre già installata.



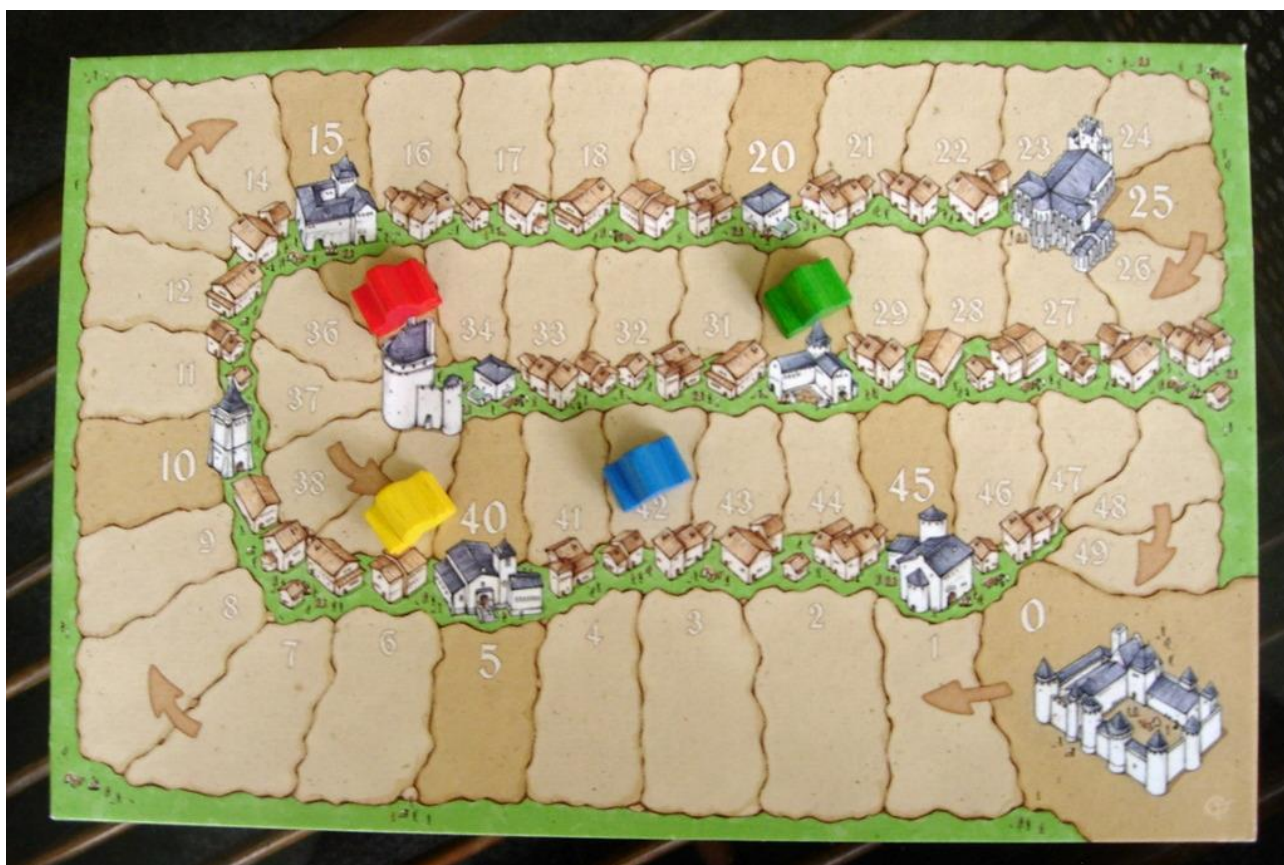


Foto 8 – La classica plancia per il conteggio dei Punti Vittoria.

Finora non abbiamo parlato per niente delle “Aree residenziali”: anticipando soltanto che si riconoscono perché sulle tessere sono stampati degli edifici dai muri bianchi e dal tetto rosso (abitazioni) o blu (edifici pubblici). Per ottenere PV da queste aree bisogna piazzarvi sopra (steso) un Meeple del proprio colore e attendere la fine della partita: solo a questo punto i giocatori otterranno 2 PV per ogni tessera Mercato adiacente all’area in cui si trovano i loro meeples.

Non ci resta che parlare dell’ultima “novità” di **Carcassonne: The City**: le “Sentinelle”. Durante la fase di posa delle mura il giocatore che ha chiuso un territorio (facendo scattare la costruzione) può posizionare uno di suoi Meeples direttamente sul blocchetto appena costruito: esso non fa punti immediatamente, ma a fine partita il possessore di ogni sentinella riceverà 2 PV per ogni edificio “Pubblico” e 3 PV per ogni edificio “Storico” che si trovano nella fila di tessere direttamente di fronte.

La foto 9 qui sotto mostra una città completamente chiusa dalle mura dopo una partita a due giocatori, con tante sentinelle sugli spalti: il giocatore “giallo”, per esempio, ha una sentinella in basso che controlla una colonna di 9 tessere, con 3 edifici “pubblici” e 2 “storici” (12 PV), mentre la seconda gialla (in alto a destra) controlla appena 5 tessere con due soli edifici “pubblici” (4 PV). Ecc.

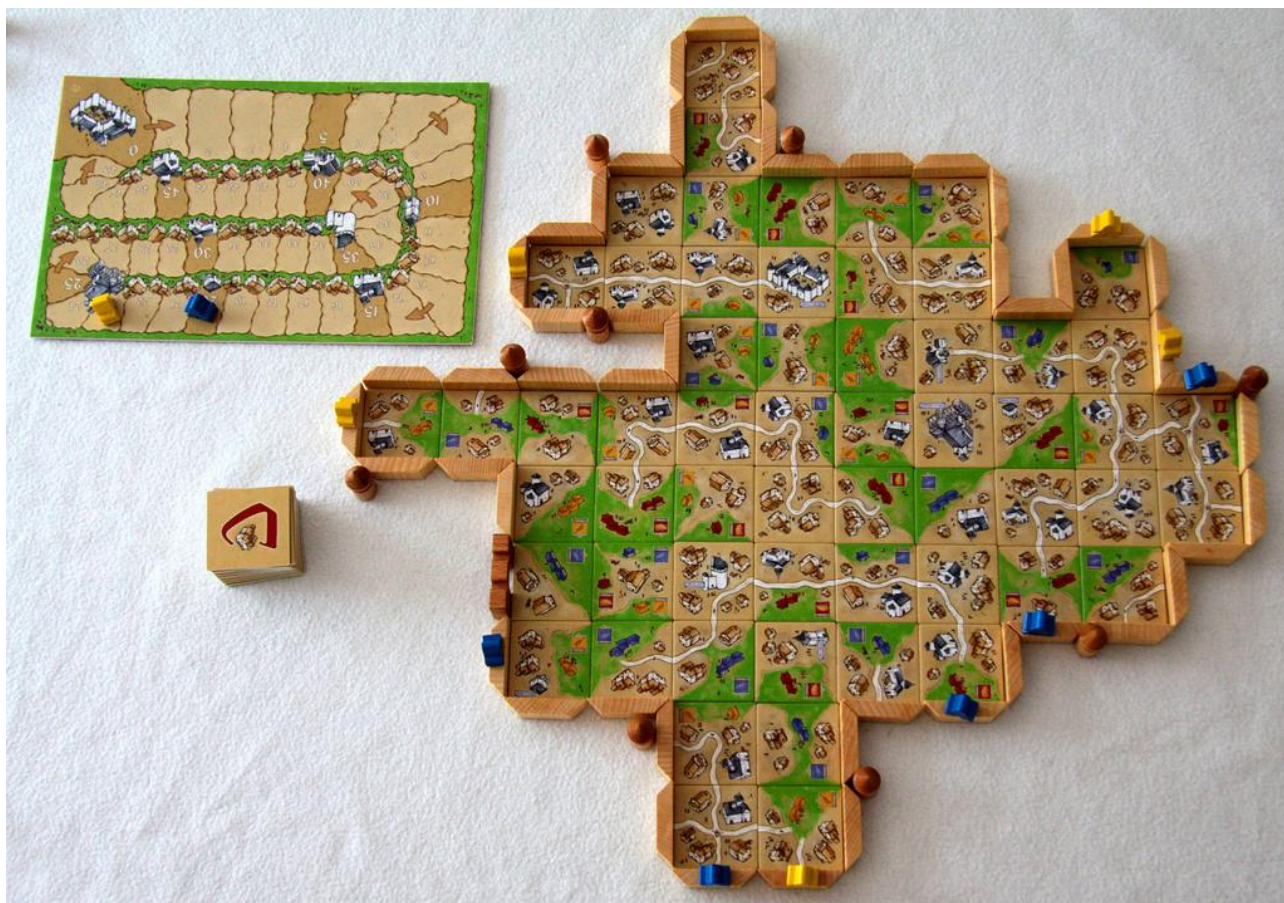


Foto 9 – Ecco come si presenta una città a fine partita.

La partita ovviamente viene vinta da chi ottiene il maggior numero di PV.

## Qualche considerazione e Suggerimento

**Carcassonne: The City** è molto probabilmente il gioco più “cattivo” dell’intera serie, con una interattività finora mai raggiunta negli altri titoli. La cosa più sorprendente è data dal fatto che spesso gli avversari “aiuteranno” (???) uno dei giocatori a chiudere in fretta una strada o un mercato in modo da fargli realizzare il MINOR numero di PV.

Ho un Meeple su una stradina di 1-2 tessere? Ecco che qualche gentile collega me la chiude immediatamente affinché io faccia al massimo 3 PV.

Ho aperto un mercato con bancarelle blu (pesce)? Un avversario me lo chiude al suo turno con un altro mercato “blu”, così io mi becco solo 2 PV.

C’è un tratto di muro abbastanza lungo e io, sapendo di poter chiudere al mio turno, mi preparo a giocare una torre e a fare un gruzzoletto di punti?... ma no, accidenti, chi mi precede chiude prima di me e posiziona la sua torre dove avrei dovuto metterla io!





Foto 10 – Gli elementi speciali di Carcassonne: The City.

Da quanto sopra si possono trarre alcune considerazioni:

- (a) – non restare mai con meno di 3 meeples in riserva per non volete rischiare di perdere le migliori opportunità;
- (b) – appena possibile metterne uno su una strada sperando di riuscire a portarla almeno a 4 tessere, in modo da incassare un minimo di 8 PV, recuperando in fretta il vostro Meeple;
- (c) – se fra le tessere a disposizione ci sono dei mercati meglio prenderne uno del colore più utilizzato fino a quel momento: in questo modo sarà più difficile per gli avversari chiudere quell'area con lo stesso colore e si avranno più opportunità in seguito di allargare il mercato con colori diversi;
- (d) – quando siete voi a chiudere un “terreno” valutate la possibilità di installare una delle vostre torri sulle mura: 5-6 PV sono già un buon incentivo per farlo, anche perché, se aspettate troppo, rischiate che qualcun altro vi preceda e vi ritroverete a fine partita con delle torri nella riserva che valgono... zero!

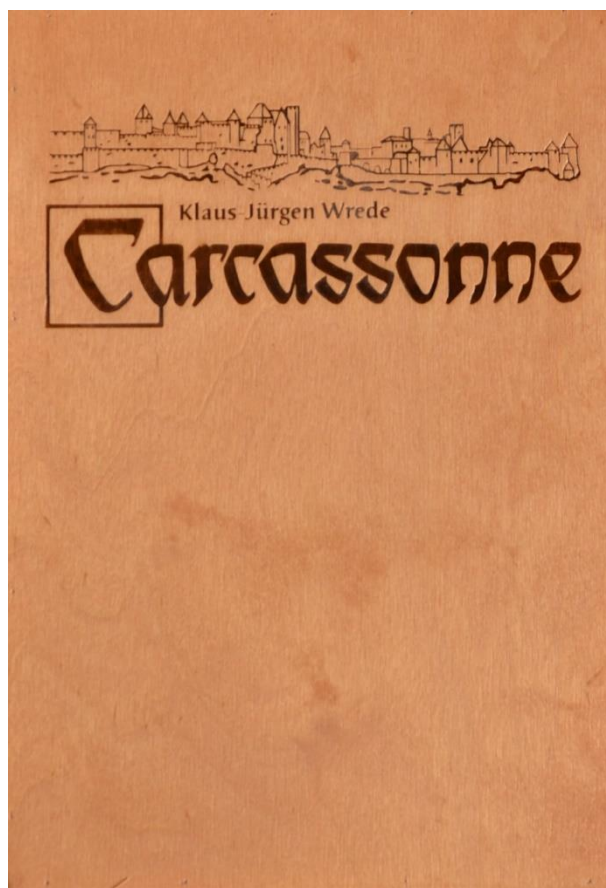


Foto 11 – La scatola in legno di Carcassonne: The City.

(e) – quando la seconda pila di tessere si esaurisce è tempo di pensare a posare qualche “sentinella” sulle mura: quindi valutate bene dove aggiungere i vostri due blocchetti e quali alternative hanno gli avversari. In questo modo riuscirete spesso a piazzare almeno 1-2 sentinelle su file o colonne che contengono abbastanza edifici speciali da garantirvi dai 6 ai 10 PV.

## Commento finale

Dobbiamo confessare di avere molto sottovalutato **Carcassonne: The City**: al momento dell’acquisto lo prendemmo più che altro per motivi di “collezione” (e perché aveva una scatola di legno) e perché inizialmente ci era sembrato un gioco molto simile a The Castle di Knizia, che ci era piaciuto parecchio.

Ma su richiesta di uno dei tanti frequentatori della sala giochi casalinga abbiamo riesumato dal suo scaffale la vistosa scatola di legno e... è stato un successo, sia visivamente (man mano che la città prendeva forma con le sue mura e le sue torri) che per il tipo di gioco, piuttosto competitivo con giocatori esperti e pronti a tutto pur di mettere qualche bastone fra le ruote degli amici.

Concludiamo perciò questa chiacchierata per consigliare vivamente il gioco a chi si ritiene già un esperto della serie “Carcassonne” e non lo ha ancora mai provato. Resterete (piacevolmente) sorpresi dalle notevoli differenze con i “fratelli” e dall’impegno che servirà per cercare di vincere una partita.

E per tutti gli altri? Forse non sarà il miglior titolo per iniziare a giocare con Carcassonne, specialmente se al tavolo ci sono dei ragazzini, ma sicuramente non vi lascerà per niente indifferenti.