

Carcassonne ~Plus

Edição especial
de CARCASSONNE
Inclui o jogo básico
e 11 expansões.

BR





Carcassonne

ÍNDICE

Jogo básico	3
Fazendeiros	8
■ Expansões	
O rio	9
O abade	9
Estalagens e catedrais	10
Construtores e comerciantes	12
Máquinas voadoras	15
Mensagens	15
Barqueiros	17
Minas de ouro	18
Feiticeiro e a bruxa	19
Bandidos	20
Círculos nos cultivos	21
■ Apêndice	
Lista de cartelas	22
Figuras	24
Resumo do turno	24
Créditos	24

Sejam bem-vindos ao universo de Carcassonne, um jogo de colocação de cartelas que se tornou um verdadeiro clássico.

Esta edição é ideal para se iniciar no mundo de *Carcassonne*.

Não se preocupe se este manual parecer muito longo: comece jogando uma partida com o jogo básico, sem incluir os fazendeiros.

Na segunda partida, inclua os fazendeiros e, mais adiante, incorpore a primeira expansão (*Estalagens e catedrais*) e a segunda (*Construtores e comerciantes*). Se quiser, use apenas uma parte de uma expansão (por exemplo, utilizar o seguidor maior da primeira expansão ou o construtor da segunda expansão).

O rio e *O abade* são expansões pequenas que podem ser usadas quando você quiser. No momento que tiver mais experiência, você pode incluir as mini-expansões. As mini-expansões não são complicadas, mas se você misturar várias delas, poderão surgir situações mais complexas.

É possível também jogar com todas as expansões que estão na caixa. Se fizer isso, a partida durará entre 90 e 120 minutos. Será uma partida mais exigente para todos.

Além disso, o universo de *Carcassonne* conta com muito mais expansões!

Desfrute do jogo, testando e combinando!



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Um engenhoso jogo de cartas, para 2-6 jogadores, a partir de 7 anos.

A cidade de Carcassonne, no sudeste da França, é famosa pela sua cidadela amuralhada que tem as suas origens no período romano e medieval. Os jogadores colocarão os seus seguidores nas estradas, cidades, monastérios e campos da região, uma região que muda conforme o jogo avança. Para alcançar a vitória, será indispensável acertar na colocação dos seguidores, sejam ladrões, cavaleiros, monges ou fazendeiros.

O jogo básico

(aprox. 35 minutos)

Componentes e preparação

Bem-vindo a Carcassonne! Com estas instruções lhe ensinaremos rapidamente as regras deste moderno jogo de mesa que já se transformou num clássico do género. Depois desta breve leitura você já poderá explicar o jogo aos outros jogadores para que possam começar a desfrutar de toda a diversão que ele oferece. Evidentemente, a primeira coisa a fazer será preparar a partida, algo que pode ser feito num instante. Durante a preparação você também poderá aprender mais sobre os componentes:

As **72 CARTELAS DE TERRENO** mostram estradas, cidades e monastérios situados num campo.



Cartela com uma cidade



Cartela com uma estrada



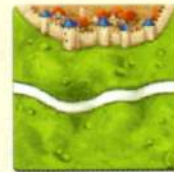
Cartela com um monastério



Cartela com verso normal

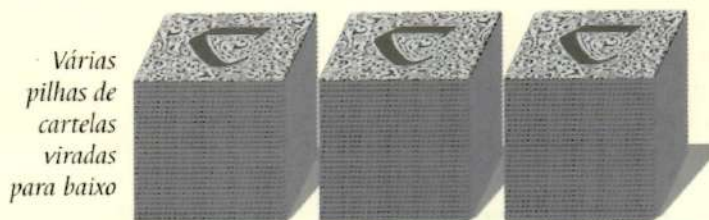


Cartela com verso mais escuro



Frente da carta inicial

A preparação começa ao se colocar a carta inicial (a que possui o verso mais escuro) no centro da mesa. Em seguida, as outras cartas são misturadas e deixadas, viradas para baixo, de modo a que todos os jogadores consigam alcançá-las facilmente.



Várias pilhas de cartas viradas para baixo

Deixe preparadas as 8 fichas de pontuação 50 e 100. Elas serão necessárias mais adiante.



Frente



Verso

A seguir, coloque o marcador de pontos no canto da mesa.

Agora, voltamo-nos para os **SEGUIDORES** com os quais se concluirão os preparativos. O jogo inclui 48 figuras, 8 de cada cor: **amarelo, vermelho, rosa, verde, azul e preto**.

Primeiramente, a cada jogador são dadas 7 figuras da cor que o jogador escolher. Estes seguidores constituirão a reserva do jogador. Depois disso, a oitava figura é colocada no espaço 0 do marcador de pontos.



Seguidores (figuras)

Objetivo do jogo

Antes de começarmos com as regras... do que se trata *Carcassonne*? Qual é o objetivo deste jogo? Os jogadores realizarão seus turnos colocando as cartelas de terreno. Com isso, criarão estradas cada vez maiores, construirão cidades imponentes, visitarão monastérios e cultivarão campos férteis na região. Junto a isso, colocarão os seus seguidores, como ladrões, cavaleiros, monges ou fazendeiros. Eles darão pontos de vitória durante o curso da partida e no final dela. Ao terminar a partida, os pontos são somados e é determinado o jogador vencedor! Vejamos como isso funciona...

Desenrolar da partida

Carcassonne é jogado em sentido horário, começando com o jogador mais jovem. No seu turno, cada jogador realizará ações (explicadas abaixo), seguindo sempre a ordem assinalada. Em seguida, começa o turno do jogador à esquerda do jogador anterior e assim por diante. Vamos examinar as ações e explicá-las uma por uma. As ações possíveis dependerão em parte das estradas, cidades ou monastérios que aparecem nas cartelas. Mas quais são essas ações?

1 Colocar uma cartela de terreno

O jogador **deve** sempre pegar uma cartela de terreno nova de uma pilha e colocá-la para que toque ao menos a lateral de outra cartela.



2

Colocar um seguidor

Em seguida, o jogador **pode** colocar um dos seguidores de sua reserva sobre a cartela que ele acabou de colocar.



3

Contar pontos

O jogador **deve** somar qualquer pontuação que se deu ao colocar a sua cartela.



As estradas

1. Colocar uma cartela de terreno

A cartela que você pegou da pilha mostra três estradas que saem de um cruzamento. Você terá que colocá-la sobre o terreno de jogo, de forma a que dê continuidade à outra cartela.



Você colocou esta cartela. A estrada se liga com a outra estrada e o campo coincide com um campo. Muito bem!

2. Colocar um seguidor como ladrão

Depois de ter colocado a cartela, agora é possível colocar um dos seus seguidores em uma das estradas desta cartela como ladrão. Isto só poderá ser feito se não houver outro ladrão na mesma estrada.

No entanto, a estrada não está concluída, o que faz com que ela não produza nenhuma pontuação (a terceira ação). Então, o turno do jogador seguinte começa.

O outro jogador pega uma cartela e a coloca. Como na estrada que fica à direita do cruzamento já existe um seguidor (o seu ladrão), o jogador do turno em andamento não poderá colocar nenhum seguidor. Em vez disso, ele decide colocar o seu seguidor como um cavaleiro na cidade que está na parte superior da cartela que acaba de colocar.



Você colocou um seguidor para agir como **ladrão** na cartela recém-colocada. Como nesta estrada não havia nenhum outro seguidor, não há problema com sua ação.



Como a estrada da direita já está ocupada, o jogador azul decide colocar o seu seguidor como um cavaleiro na cidade.

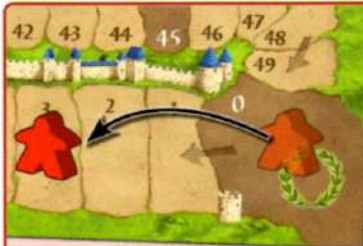
3. Contar pontos

Toda vez que uma estrada se fecha em seus extremos, ocorre uma pontuação. Para isso, a estrada deve acabar num cruzamento, numa cidade, num monastério ou deve fechar a si mesma.

Examinemos agora se houve alguma pontuação... Sim, de fato há! A estrada terminou fechada em ambas as extremidades!

Apesar de ter sido outro jogador que colocou esta cartela, é a sua estrada que foi concluída. Vejamos quantos pontos você consegue. **Para cada cartela** que houver na estrada, você obtém **1 ponto**. Como a sua estrada percorre 3 cartelas, você recebe 3 pontos. Genial!





Agora é quando o marcador de pontos entra em cena. Para que não tenha que atentar a todo momento aos pontos que você possui, utilize o marcador com o seu seguidor. No seu caso, você deve fazer o seu seguidor avançar 3 espaços no marcador.

Depois de toda a pontuação realizada, você recupera o seguidor que lhe deu os

pontos e o devolve à sua reserva.

O percurso do marcador é circular, pelo qual a figura pode realizar várias voltas. Se chegar a dar uma volta (alcançando ou superando os 50 pontos), pegue uma ficha de pontuação e deixe-a, à sua frente, com o lado "50" virado para cima. Desse modo, isso indica que você tem 50 pontos a mais do que o seu seguidor indica no marcador. Se você realizar uma segunda volta completa, vire a ficha e deixe-a com o lado "100" virado para cima. Se realizar uma terceira volta, pegue outra ficha de "50" e siga esse método quantas vezes se fizerem necessárias.



Recupere o **ladrão** que acaba de lhe dar 3 pontos, devolvendo-o à sua reserva.

O seguidor azul fica sobre o terreno, já que não participou da pontuação.



Muito bem... Agora você já conhece os passos mais importantes do jogo. Olhemos agora para o resto das zonas.

As cidades

1. Colocar uma cartela de terreno

Como sempre, você primeiro deverá pegar uma cartela de uma pilha e colocá-la de forma a que dê continuidade a outra cartela. Às cartelas de cidade também devem dar continuidade e neste caso devem dar continuidade à parte de outra cidade.



2. Colocar um seguidor como cavaleiro

Em seguida, você deverá verificar se há algum outro cavaleiro na cidade. Se não houver, você poderá colocar o seu seguidor para que ele atue como cavaleiro.



Você colocou a cartela de forma muito boa porque ampliou a cidade numa cartela a mais. A cidade não está ocupada, por isso você pode colocar o seu **seguidor** nela.

3. Contar pontos

Suponhamos agora que na rodada seguinte você jogou esta cartela. Por sorte, ela dá continuidade perfeitamente à sua cidade. Desde modo a zona (neste caso, a cidade) é concluída.

Sempre que uma cidade está rodeada por muralhas e não sobra nenhum vazio nas suas bordas, ela é considerada concluída.

Como você possui um seguidor nesta cidade, você pontua.

Cada cartela que a cidade concluída abranger vale 2 pontos.

Além disso, cada brasão que houver dentro da cidade soma 2 pontos a mais.

Assim você consegue 8 pontos! Como acontece no caso de qualquer outra pontuação, você recupera o seguidor e o devolve à sua reserva.



Os monastérios

1. Colocar uma cartela de terreno

Como sempre, a primeira coisa a fazer é pegar uma cartela para colocá-la. Neste caso, a cartela também deve dar continuidade a outra cartela. Os monastérios sempre estão no centro da cartela. Por isso, ao colocar a cartela do monastério você terá que prestar atenção às bordas dela (como é habitual).



2. Colocar um seguidor como monge

Também é possível colocar um seguidor nos monastérios, o que neste caso o torna um monge. Ele é pego da sua reserva e vai para o monastério.



O monastério está sempre no centro da cartela. É permitido colocá-la aqui já que ambos os campos dão continuidade um ao outro.

3. Contar pontos

Um monastério dá pontos quando está completamente rodeado por cartelas. Cada cartela (incluindo a do próprio monastério) dá **1 ponto**. Assim, um monastério completado lhe dá **9 pontos**.



Com esta cartela você cercou por completo o monastério, com isso você recebe 9 pontos e recupera seu seguidor.



Colocar um seguidor, contar pontos e recuperá-lo no mesmo turno

É possível colocar um seguidor, contar pontos de imediato e depois recuperar o seguidor no mesmo turno.

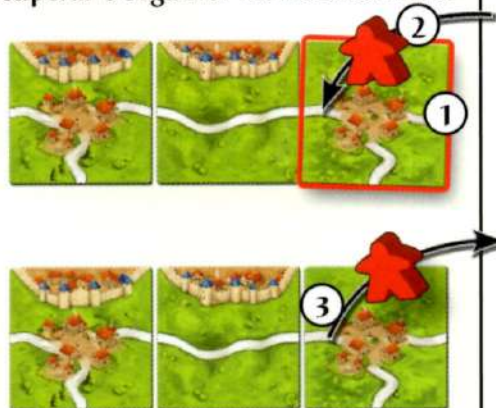
Para tanto, você sempre seguirá os mesmos passos:

- 1. Ao colocar a cartela, você completa uma estrada, uma cidade ou um monastério.
- 2. Você coloca um seguidor como ladrão, cavaleiro ou monge, na zona recém-completada.
- 3. Você conta os pontos pela estrada, cidade ou monastério, correspondente e devolve o seguidor para a sua reserva.

1) Coloque a cartela.

2) Coloque um seguidor sobre a estrada.

3) Conte os pontos pela estrada, o que lhe dá 3 pontos e devolva o seguidor à sua reserva.



Agora que você já conhece os fundamentos do jogo, já pode jogar *Carcassonne*. Restam ainda alguns pequenos detalhes a serem explicados mas, no entanto, vamos rever o que já vimos:

■ Resumo

1. Colocar uma cartela de terreno

- Você deve sempre colocar a cartela escolhida de forma a que ela dê continuidade ao terreno.
- No caso raro de não poder colocar a cartela, deixe-a na caixa e pegue uma nova cartela.

2. Colocar um seguidor

- Só é permitido colocar um seguidor na mesma cartela que você acabou de jogar.
- Certifique-se de que não há nenhum outro seguidor na mesma zona.

3. Contar pontos

- Uma **estrada** é concluída quando ambos os extremos acabam num cruzamento, numa cidade, num monastério ou quando a estrada se fecha sobre si mesma. Cada cartela da estrada dá 1 ponto.
- Uma **cidade** é concluída quando fica completamente cercada por muralhas e não sobra nenhum vazio nas suas bordas. Cada cartela de cidade, como também cada brasão, dá 2 pontos.
- Um **monastério** é concluído quando fica completamente rodeado por 8 cartelas. Cada monastério dá 9 pontos.
- A pontuação é realizada sempre no final de um turno. Neste momento, todos os jogadores que tiverem algum seguidor nas zonas concluídas receberão pontos.
- Depois de cada pontuação, os jogadores recuperam os seguidores que estavam nas zonas pontuadas.
- Se houver **mais de um jogador** na mesma zona, o jogador que possuir mais seguidores na estrada ou na cidade é quem recebe os pontos. Se há vários jogadores empatados com o número mais alto de seguidores, todos ganham pontos.
- E como é que é possível haver mais de um seguidor na mesma zona? Explicamos como a seguir.

Vários seguidores na mesma zona

1a. A cartela que você pegou lhe permitiria ampliar a estrada, mas na estrada há um ladrão **azul** e por isso não lhe é permitido colocar ali um dos seus seguidores. Assim, você decide colocar a cartela onde acaba por não ampliar a estrada.



1b. Em uma das rodadas posteriores, você pega esta cartela e a coloca junto a duas estradas abertas. Nesta estrada, que você acabou de concluir, há agora 2 ladrões. Como a estrada foi concluída, a pontuação é realizada e tanto **você** como o jogador **azul** recebem cada um 4 pontos.



2a. Tentando roubar a cidade do jogador **azul**, você coloca uma cartela de cidade e coloca sobre ela um dos seus seguidores como **cavaleiro**. Isto é permitido porque esta parte de cidade não está unida a nenhuma outra parte de cidade que já possua um cavaleiro. Se em um turno posterior você pegar a cartela certa, poderá roubar a cidade do jogador **azul** graças aos seus dois cavaleiros.



2b. Você teve sorte: conseguiu a cartela de que precisava! Ao colocá-la, você une todas as partes e conclui a cidade. Visto que agora você possui mais **cavaleiros** na cidade do que o seu **rival**, é o único que consegue os 10 pontos que a cidade concluída fornece. Depois disso, os dois jogadores recuperam os seus seguidores e os devolvem às suas respectivas reservas pessoais.



Fim da partida e soma dos pontos

Por infortúnio, chega um momento em que a partida de Carcassonne acaba. É uma pena, mas, chegou a hora de determinar o vencedor... A partida termina quando um jogador não pode mais pegar e colocar uma cartela. Com isso, realiza-se a **soma final dos pontos** e é determinado o vencedor. Quando acaba a partida, pontos são dados por todas as zonas que contenham algum seguidor:

- Cada **estrada** dá **1 ponto** para cada cartela de estrada que ela possuir. Ou seja, como acontecia no curso da partida.
- Cada **cidade não concluída** dá **1 ponto** para cada **cartela** de cidade e cada **brasão**, ou seja, somente a metade do que ganharia se tivesse sido concluída.
- Cada **monastério** dá **1 ponto** e mais **1 ponto adicional** para cada **cartela adjacente**, tal como acontecia durante a partida.
- Cada **campo** dá 3 pontos para cada **cidade concluída** numa das de suas bordas. Aqui mostramos, de uma forma resumida, como os campos dão pontos. No entanto, por ora, você pode ignorar esta parte e só depois de algumas partidas levá-la em conta. Os fazendeiros são explicados em maior detalhe na página 8.

Para realizar a soma dos pontos nessa fase final, depois de contar os pontos de cada zona, retire os seguidores que estão sobre ela.

Soma final dos pontos da cidade

Pela cidade não concluída o jogador **verde** recebe 8 pontos (5 partes de cidade e 3 brasões). O jogador **preto** não obtém nada, já que o jogador **verde** possui a maioria na cidade graças aos seus dois cavaleiros.



Soma final dos pontos do monastério

O jogador **amarelo** recebe 4 pontos pelo monastério não concluído (3 cartelas adjacentes e a própria cartela do monastério).

Soma final dos pontos da cidade

O jogador **azul** recebe 3 pontos por esta cidade não concluída (2 partes de cidade e 1 brasão). ciudad y 1 escudo).

Soma final dos pontos da estrada O jogador **vermelho** recebe 3 pontos pela estrada não concluída (3 partes de estrada).

Quando todos os jogadores tiverem anotado a soma final no marcador de pontos, será possível então determinar o vencedor da partida de Carcassonne. Boa sorte!

Quando você já tiver jogado algumas partidas, recomendamos que comece a jogar com os fazendeiros. Os fazendeiros formam uma parte do jogo básico e tornarão as partidas ainda mais emocionantes.

■ Os fazendeiros

1. Colocar uma cartela

Como sempre, você deverá primeiro pegar uma cartela para ela ser colocada. Evidentemente, a cartela também deve dar continuidade ao terreno. As zonas verdes recebem o nome de “campos”.



2. Colocar um seguidor como fazendeiro

Um fazendeiro é um seguidor que está **deitado** num campo. Deitado? Sim. Diferentemente dos ladrões, cavaleiros e monges, o seguidor fazendeiro não é colocado de pé no campo e sim, deitado. Desse modo, será mais fácil ver quais são os fazendeiros visto que eles ficarão deitados até o final da partida, quando darão pontos (mais adiante explicaremos como os fazendeiros dão pontos).

Naturalmente, você terá que ver se não há outro fazendeiro na mesma zona em que você deseja colocar o seu seguidor.

Neste jogo, os campos são delimitados pelas cidades e pelas estradas. Na imagem à direita, por exemplo, 3 campos diferentes podem ser vistos.

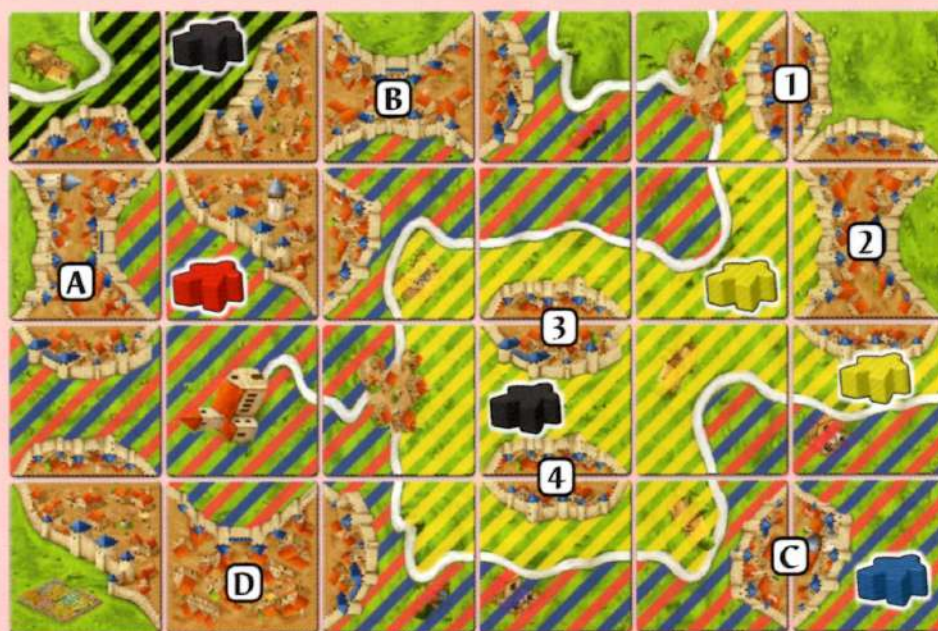


O campo em que você colocou o fazendeiro é bastante grande. Ele começa na própria cartela e segue pela estrada até chegar à cidade onde você já possui um cavaleiro.

3. Contar os pontos dos fazendeiros

Como já dissemos antes, durante a partida, os fazendeiros não dão nenhum ponto nem voltam à sua reserva. Por isso, pense bem antes de colocar seus fazendeiros.

Suponhamos que a partida tenha terminado e que estamos na soma final dos pontos. Ao contrário das outras zonas, neste caso não é contada a quantidade de cartelas com campo e sim, as cidades que limitam estes campos. Cada **cidade concluída** que limita um campo dá 3 pontos.



No campo maior que os jogadores **vermelho** e **azul** ocupam, há 3 cidades concluídas, **A**, **B** e **C**. No final da partida, ambos jogadores conseguem 9 pontos pelos seus fazendeiros. A cidade **D** não está concluída, por isso não é contabilizada. Vejamos agora se alguém mais ganha pontos. Os jogadores **amarelo** e **preto** também estão num campo. No entanto, o jogador **amarelo** tem um fazendeiro a mais, o que faz com que seja o único a receber os pontos das 4 cidades, ou seja, 12 pontos. No pequeno campo no canto superior esquerdo, o jogador **preto** possui um fazendeiro, que lhe dá 6 pontos pelas cidades **A** e **B**.

Este são, então, as regras para os fazendeiros. Revisemos os pontos mais importantes:

- Os fazendeiros ficam deitados sobre o terreno.
- Os fazendeiros não dão pontos até o final da partida, quando ocorre a soma final dos pontos.
- Cada cidade concluída que limita um campo dá 3 pontos.
- Um seguidor pode acabar se incorporando num campo que já estava ocupado, do mesmo modo que acontece com as outras zonas.
- Aqui também se aplica a regra de quem tiver mais fazendeiros num campo receberá os pontos. Se vários jogadores possuírem um número igual de fazendeiros no mesmo campo, todos eles recebem pontos.

O rio

(aprox. 3 minutos a mais)



O rio é a primeira mini-expansão. Ela dará mais cor ao seu tabuleiro e fará com que sejam mais variados os primeiros passos da partida.

Componentes

O rio é composto por 12 cartelas com o verso mais escuro, que substituem a cartela normal de início. Assim, quando for jogar O rio, você não precisará da cartela inicial e deverá deixá-la na caixa.

Preparação

Em primeiro lugar, procure as cartelas do “Manancial”  e do lago . Em seguida, misture, o resto das cartelas de rio, viradas para baixo e forme uma pilha. Por último, coloque o “Lago” embaixo da pilha e o “Manancial” como cartela inicial.

1. Colocar uma cartela de rio

Em turnos, os jogadores pegam e colocam as cartas de rio.

Não é permitido colocar duas cartelas de rio consecutivas que virem para a mesma direção, para evitar que o rio acabe por desaguar em si mesmo.

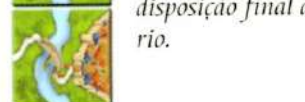
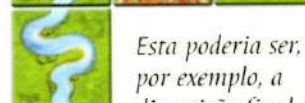
Esta cartela não pode ser colocada aqui.



2. Colocar um seguidor sobre uma cartela de rio

Seguindo as regras normais, cada jogador pode colocar os seus seguidores. Os seguidores não podem ser colocados diretamente sobre o rio.

Manancial



Esta poderia ser, por exemplo, a disposição final do rio.

Lago

Quando todas as cartelas de rio forem colocadas, você poderá seguir jogando com o resto das cartelas normais.

O abade

(não aumenta a duração da partida)



Juntamente com o abade entram em jogo os jardins, os quais aparecem em algumas cartelas.

Componentes

- 6 abades (um de cada cor)



Jardim

Preparação

Cada jogador recebe o abade de sua cor e deixa o abade em sua reserva.

1. Colocar uma cartela de terreno

Quando for colocar uma cartela com um monastério ou um jardim, você deve encaixá-la de forma que ela dê continuidade.

2. Colocar um seguidor, ou melhor dizendo, o abade

Se você colocou uma cartela com um monastério ou um jardim, **em vez de** colocar um seguidor normal, você **poderá** colocar seu abade. O abade deve ser colocado num monastério ou num jardim. Os seguidores normais serão colocados de forma habitual (a dizer, não podem ser colocados sobre um jardim).

3. Pontuação com o abade

Se um monastério ou um jardim ficar rodeado por 8 cartelas, como acontecia no jogo básico, você recebe 9 pontos pelo abade. O jardim pontua do mesmo modo que o monastério. Além disso, o abade tem uma característica especial: se na sua segunda ação você não colocou **nenhum** seguidor, você poderá recuperar o seu abade do tabuleiro. Ao fazer isso, você receberá os pontos do monastério ou do jardim (os mesmos pontos que você receberia na contagem final). No fim da partida, o abade pontua como qualquer outro monge.



Coloque uma cartela junto a um jardim, mas não coloque sobre ela nenhum seguidor. Devolva à sua reserva o abade que você colocou no turno anterior para assim obter 6 pontos (1 ponto pelo jardim e 5 pontos pelas cartelas que a rodeiam).

Algumas considerações sobre as expansões

Nas páginas seguintes, explicaremos as diferentes expansões que estão incluídas nesta edição de *Carcassonne Plus*. Para tanto, classificamos as regras em função das três fases que você já conhece:

- 1. Colocar uma cartela de terreno ■ 2. Colocar um seguidor e ■ 3. Contar pontos

Se na expansão descrita essas frases não mudarem, não voltaremos a mencioná-las para não alongar o texto em demasia. No entanto, em alguns casos, nos referimos a determinadas fases que não mudaram somente para evitar confusões. Visto que as expansões modificam as regras do jogo básico, nem todas as regras que aparecem correspondem exatamente a uma das três fases. Ainda assim, pareceu mais prático organizar as explicações seguindo o desenvolvimento habitual da partida.

Estalagens e catedrais

(aprox. 15 minutos a mais)



Componentes

- 18 cartelas de terreno (indicadas com ★), das quais 6 têm uma estalagem e 2 têm uma catedral.
- 6 seguidores maiores



Preparação

Misture as novas cartelas, viradas para baixo, com as demais cartelas de terreno.

Cartelas de estalagem e de catedral



3. Contar pontos

Contar pontos de uma estrada com estalagem

Se você ou qualquer outro jogador completar uma estrada com um dos seus ladrões e **uma ou várias** estalagens, você recebe **2 pontos para cada parte da estrada** (em vez de 1 ponto, como ocorreria normalmente).



Por esta estrada, você teria 10 pontos, já que é composta por 5 cartelas e há uma estalagem nela.

Aqui você teria 10 pontos pela estrada, mesmo havendo mais de uma estalagem na estrada.

ATENÇÃO se antes de finalizar a partida você **não conseguir concluir** uma estrada que contenha uma ou mais estalagens, você não conseguirá **nenhum ponto** por essa estrada na soma final.



Uma estrada durante a soma final: como a estrada não está concluída e possui uma estalagem, você não recebe nenhum ponto por ela.

Contar pontos por uma cidade com catedral

Se você ou qualquer outro jogador concluir uma cidade que contenha um dos seus cavaleiros e uma ou várias catedrais, você recebe 3 pontos para cada cartela de cidade e para cada brasão que houver nela (em vez de 2 pontos, como ocorreria normalmente).

Por esta cidade, você conseguiria a soma de 27 pontos, já que ela tem 7 cartelas com 2 brasões ((7+2) x 3 = 27).



ATENÇÃO: se antes de finalizar a partida você **não conseguir concluir** uma cidade que contenha uma ou mais catedrais, você não conseguirá **nenhum ponto** por essa cidade na soma final.

Uma cidade durante a soma final: como a cidade não está concluída e contém uma catedral, você não recebe nenhum ponto por ela.



Algumas explicações sobre algumas das novas cartelas de terreno:



Nesta cartela, há quatro partes de cidade separadas e um jardim na zona central.



Este cruzamento também separa as estradas, porque há três partes de estrada na cartela. A estalagem afeta as estradas que ficam à direita e esquerda, mas não afeta a estrada que segue para baixo.



Este campo está fechado por este canto.



O monastério fecha as estradas que há em ambos os lados.



Não é possível colocar nenhum seguidor nas duas pequenas estradas que levam a cada cidade. Servem unicamente para limitar os campos.

O cruzamento fecha as estradas de ambos os lados.

O seguidor maior



Cada jogador deve começar a partida com a figura de seguidor maior, da sua cor, na sua reserva.

2. Colocar um seguidor

Em vez de colocar um seguidor normal, você poderá colocar um seguidor maior, seguindo as mesmas regras de colocação dos demais seguidores.

3. Contar pontos

Se você for contar pontos de uma zona que contém o seu seguidor maior, este contará como dois seguidores normais (ou seja, tem um valor de 2).

Atenção: é interessante lembrar que, quando são contados pontos por uma zona, todos os jogadores empatados no maior número de seguidores recebem todos os pontos correspondentes. Por sua vez, se você tiver mais seguidores numa zona do que os outros jogadores, você receberá sozinho todos os pontos e o resto dos jogadores que se encontravam nessa zona não terá nenhum. Depois de realizar uma pontuação, o seguidor maior regressa à sua reserva, do mesmo modo que o resto dos seguidores e você poderá voltar a colocá-lo em seu próximo turno.

Com esta cartela, uma cidade é concluída.



Você tem um seguidor maior na cidade, enquanto que o jogador **preto** tem apenas um seguidor normal. Isso significa que **você** tem a maioria nessa cidade e, portanto, recebe os 8 pontos. O jogador **preto** não recebe nada.

Com esta cartela, uma cidade é concluída.



Você tem um seguidor maior na cidade, enquanto que o jogador **preto** tem dois seguidores normais. Neste caso, ambos têm a maioria, de modo que os dois recebem os 12 pontos que vale a cidade.

Se você colocar o seguidor maior como **fazendeiro** (ver página 8), ele ficará deitado sobre o campo até o final da partida, como o resto dos fazendeiros. No final da partida, você contará o seguidor maior como 2 fazendeiros normais.



Você tem um seguidor maior colocado como fazendeiro neste campo. O jogador azul tem apenas um seguidor normal nesse campo. Dessa forma, **você** recebe 9 pontos pelas 3 cidades concluídas.



Componentes

- 24 cartas de terreno (indicadas com ) das quais 9 contém vinho, 6 cereais e 5 tecidos.
- 20 fichas de mercadorias (9 de vinho, 6 de cereais e 5 de tecidos)



- 6 porcos



- 6 construtores



Preparação

Misture as novas cartas, viradas para baixo, com as demais cartas de terreno. Deixe preparadas as fichas de mercadorias junto à caixa.

As novas cartas de terreno

As novas cartas de terreno têm algumas particularidades que precisam ser explicadas:



A **ponte** não é considerada um cruzamento, já que uma estrada atravessa a carta, da esquerda para a direita e uma outra estrada, de cima para baixo. Os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nesta carta há 4 campos distintos.



O monastério divide a estrada em 3 **partes** distintas. E elas separam o campo em 3 partes.



Uma **estrada** termina na **cidade** e a outra termina em uma **aldeia**. Os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nessa carta há 3 campos distintos.



Esta carta possui **três partes de cidade** e, além disso, um campo no centro que pode ser ocupado por um fazendeiro.

As fichas de mercadorias



3. Contar pontos

Contar pontos das cidades com ícones de mercadorias

Se um jogador conclui uma cidade que tem um ou mais ícones de mercadoria, seguimos os seguintes passos:

- 1.) Os pontos da cidade são contados de maneira habitual.
- 2.) O jogador que ao colocar a carta conclui a cidade obtém as fichas de mercadoria correspondentes (tornando-se, por assim dizer, o principal mercador dessa cidade). Para cada ícone de mercadoria que houver na cidade, o jogador recebe, da reserva, 1 ficha de mercadoria correspondente.

Nesse sentido, não importa se o jogador que concluiu a cidade tinha um cavaleiro nela ou não. O jogador sempre conseguirá as fichas de mercadoria. Durante a partida é preciso deixar virada para cima e à sua frente qualquer ficha de mercadoria que você conseguir.



Você concluiu esta cidade. O jogador azul consegue 10 pontos pela cidade. Depois, você obtém 1 ficha de vinho e 2 de cereais, como comerciante.

Somar os pontos das fichas de mercadoria no final da partida

Quando a partida termina, é preciso fazer uma contagem das fichas de mercadoria. Se você tiver a maior quantidade de fichas de um tipo (vinho, cereais ou tecidos), será recompensado por isso. Para cada maioria de um tipo que você tiver, receberá 10 pontos. Em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham os 10 pontos.



Exemplo de uma partida com 2 pessoas:
Você consegue 20 pontos e o jogador **azul** consegue 30.

Construtores e porcos

O porco e o construtor são **figuras especiais** com características distintas das características dos seguidores normais. Quando a partida começa, ele estarão na sua reserva.

O construtor



2. Colocar um construtor

Em vez de colocar um seguidor, você pode colocar o seu construtor na cartela que acaba de ser colocada, mas somente em uma estrada ou cidade. Além disso, você precisa ter **pelo menos um seguidor** na zona em que você quiser colocar o construtor.



Você pode colocar o seu construtor nesta estrada porque nela há um dos seus ladrões

O construtor sempre deverá regressar para a sua reserva, se não sobrar nenhum de seus seguidores na zona em que o construtor estava. Isso acontece basicamente quando são contados os pontos por essa zona. No entanto, com outras expansões é possível que também que aconteça de outras formas.

Enquanto o construtor estiver sobre o terreno, ocorrerá o seguinte efeito:

1. Colocar uma cartela e realizar um turno duplo

Se você coloca uma cartela numa estrada ou cidade, onde já se encontra o seu construtor, você completa o seu turno de maneira habitual. Depois de terminado, você poderá realizar um outro turno, comprando e colocando uma nova cartela, colocando um seguidor se quiser e contando pontos (se possível).



A Ao colocar esta cartela, você ampliou a estrada na qual se encontrava o seu construtor (ainda que não tenha colocado nenhum servidor).
B Depois, você compra outra cartela, a coloca e decide se vai por um seguidor sobre ela.

Outras particularidades dos construtores

É melhor ler estas explicações quando surgir alguma dúvida durante a partida. Todas essas explicações se aplicam tanto para as cidades como para as estradas. Nos exemplos, falamos apenas de estradas. Neste caso, simplesmente substitua "estrada" por "cidade" e "ladrão" por "cavaleiro".

- Você pode **colocar um seguidor** tanto na **primeira** como na **segunda** cartela. Se ao colocar a primeira cartela, você concluir a estrada, poderá colocar o construtor recém-recuperado na segunda cartela colocada (veja o exemplo).
- Não ocorre **nenhuma reação em cadeia**. Se você colocar a sua segunda cartela na mesma estrada em que se encontra o construtor, não poderá colocar uma terceira cartela.

Temos aqui um exemplo, que dura mais de uma rodada de jogo, sobre como seria possível fazer um turno duplo com seu construtor.



Turno 1: Você coloca um ladrão.
Turno 2: Você coloca o seu construtor.



Segunda cartela

Turno 3a: Agora você conclui a estrada. Conta os pontos pela estrada e recupera tanto o ladrão como o construtor. Depois, você coloca um cavaleiro na cidade.

Turno 3b: Você coloca a sua segunda cartela e nela põe o seu construtor.

- Enquanto a estrada permanecer inacabada, o construtor ficará ali. Sempre que a estrada ficar incompleta, você poderá realizar um turno duplo se seguir os passos indicados.
- Se, numa estrada, não sobrar nenhum de seus seguidores, você deverá devolver o construtor para a sua reserva.
- Durante um turno duplo, você poderá realizar duas vezes **1. Colocar uma cartela**, **2. Colocar um seguidor** e **3. Contar pontos**.
- Numa mesma estrada pode haver construtores de vários jogadores.
- Não importa a quantidade de partes entre o ladrão e o construtor, desde que estejam na mesma estrada.
- Você pode colocar o seu construtor algumas vezes numa estrada e, em outras vezes, colocar em uma cidade, como preferir. Mas você nunca poderá colocá-lo num campo ou em um monastério.
- É possível contar pontos tanto com a primeira cartela como com a segunda.

3. Contar pontos

O construtor não afeta de nenhum modo as regras normais de pontuação. No momento de determinar as maiorias em uma zona, ele **não é contabilizado**. Mesmo assim, depois de pontuar essa zona, você terá que devolver o seu construtor, junto com os demais seguidores, para a sua reserva.

O porco



2. Colocar um porco

Em vez de colocar um seguidor, você pode colocar o seu porco num campo da cartela que acaba de ser colocada. Além disso, você só pode colocar um porco em um campo que já possuir um fazendeiro seu. Você também pode colocar um porco em um campo que já tiver um porco de outro jogador. Se, em algum momento, o seu porco se encontrar em um campo que não tiver nenhum de seus fazendeiros (o que é possível com algumas expansões), você deverá devolver o porco à sua reserva.



Como neste campo você já tem um fazendeiro seu, você poderá colocar o seu porco nele.

3. Contar pontos dos campos com porco no final da partida

O porco ficará no campo até o final da partida. Ele dará mais pontos na soma final. Para isso ocorrer, você deverá ter a maioria de fazendeiros no campo que contém o seu porco. No entanto, o porco não contabiliza para efeitos de determinar a maioria.

Se você tiver a maioria, em vez dos 3 pontos habituais por cada cidade completada, você consegue 4 pontos, mas apenas para aquelas cidades que limitam o seu campo que contém o porco. O porco de um rival não afeta a sua pontuação.



Você tem a maioria neste campo. Como o seu porco se encontra nele, para cada cidade concluída que limita este campo, você obtém 4 pontos. Dessa maneira, pelas cidades, você consegue 8 pontos. O jogador azul não tem nenhuma maioria e não consegue nenhum ponto.

Atenção: se você tiver o mesmo número de fazendeiros que os outros jogadores em um campo, você também recebe os pontos adicionais pelo porco.



Neste campo, você tem o mesmo número junto aos jogadores azul e verde. Como no campo se encontram o seu porco e o porco azul, você e o jogador azul conseguem 4 pontos por cidade concluída. Assim, cada um recebe 8 pontos (por duas cidades). O jogador verde apenas recebe 3 pontos por cidade, já que não tem porco no campo, o que dá um total de 6 pontos.

Máquinas voladoras

(aprox. 10 minutos a mais)

Como inventor, será possível realizar o seu sonho de voar e colocar à prova os seus inventos alados. No entanto, você não poderá prever quanto durará o voo nem onde será a aterrissagem...

Componentes

- 8 cartas de terreno com máquinas voadoras (indicadas com  • 1 dado (com os valores 1, 1, 2, 2, 3, 3) 

Preparação

Misture as novas cartas, viradas para baixo, com as demais cartas de terreno e deixe-as junto à zona de jogo.

2. Colocar um seguidor

Se você pegar uma carta de terreno com uma máquina voadora, você deverá colocá-la seguindo as regras habituais. Em seguida, você poderá colocar um seguidor em cima do campo ou da estrada...

Ou melhor colocar um seguidor em cima da máquina voadora para que tente entrar em jogo.

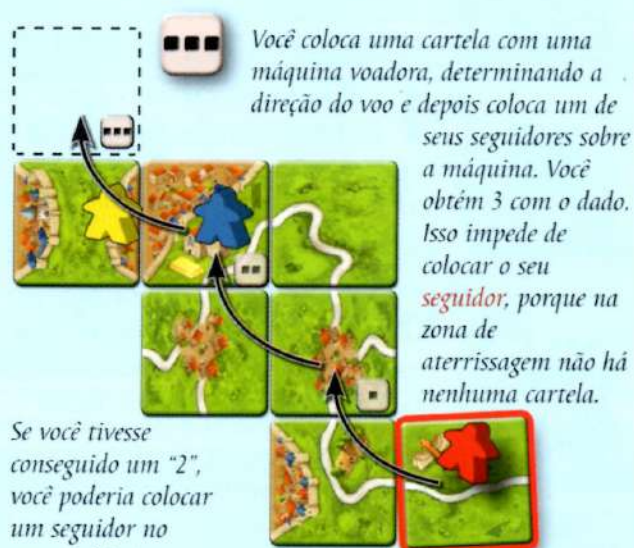
Quando você coloca a carta com a máquina voadora, esta indicará a direção (horizontal, vertical ou diagonal) que o seguidor deverá seguir ao voar. Depois, você terá que jogar o dado. O resultado indicará a distância que o seguidor deverá voar (de 1 a 3 cartas em linha reta). Sempre que puder, você deverá colocar o seu seguidor na carta de aterrissagem. Você poderá escolher em qual zona da carta o seguidor será colocado.

Para tanto, tenha em mente o seguinte:

Você poderá colocar o seu seguidor...

- ... em uma zona que não foi concluída (estrada, cidade ou monastério).
- ... em uma zona que já estiver ocupada por mais de um seguidor (seus seguidores ou de outros jogadores). Desse modo, é possível, por exemplo, ter dois seguidores no mesmo monastério ou na mesma carta de cidade.
- ... em qualquer zona, menos em um campo, mesmo que o campo não tenha nenhum fazendeiro.
- ... sempre que houver uma carta no lugar de aterrissagem.

Se não puder colocar o seu seguidor (porque não há carta ou porque na carta só há campos ou zonas concluídas), você recupera o seu seguidor de imediato. Nesse turno, você não poderá colocar em jogo nenhum outro seguidor, nem nenhuma outra figura.



Você coloca uma carta com uma máquina voadora, determinando a direção do voo e depois coloca um de seus seguidores sobre a máquina. Você obtém 3 com o dado. Isso impede de colocar o seu seguidor, porque na zona de aterrissagem não há nenhuma carta.

Se você tivesse conseguido um "2", você poderia colocar um seguidor no monastério (mesmo havendo o monge azul) ou na cidade (mesmo havendo um cavaleiro amarelo). No entanto, você não poderia colocá-lo na estrada, porque está concluída.



Você coloca a carta com a máquina voadora e obtém um 2. Você deve colocar um seguidor na cidade (junto ao cavaleiro azul), já que não pode colocar o seguidor no campo, nem na estrada concluída.

Mensagens

(aprox. 15 minutos a mais)

O rei enviou várias mensagens aos seus fiéis seguidores.

Se você conseguir usá-las adequadamente, servirão para conseguir mais riquezas e prestígio.

Componentes

- 8 fichas de mensagens



Frente



Verso

- 6 seguidoras



Preparação

Misture as fichas de mensagens, viradas para baixo e forme uma pilha (com o verso visível). Cada jogador deve deixar a sua figura de seguidora junto ao seguidor no marcador de pontos, na casa "0". Desse modo, cada jogador terá duas figuras de pontuação no marcador.

3. Contar pontos

Toda vez que conseguir pontos, você pode escolher qual das duas figuras de pontuação deve avançar no marcador. Durante o seu turno, cada vez que uma de suas figuras de pontuação terminar numa casa sombreada (0, 5, 10, 15...), você pegará a ficha de mensagem superior. Quando você pegar uma mensagem da pilha, você terá duas opções:

- realizar a ação da mensagem;
- Ou** • conseguir 2 pontos (tal como indica o selo no canto inferior).

Depois de escolher uma das opções, volte a deixar a mensagem, virado para baixo, embaixo da pilha de mensagens.

Explicação das mensagens



1 Contar pontos da estrada “menor” – você consegue pontos pela estrada que tiver ao menos um seguidor (não é necessário ter a maioria de ladrões). Você ganhará os mesmos pontos dados para essa estrada no final da partida. Se você tiver ladrões em várias estradas, você deverá contar pontos por aquele que lhe dá menos pontos (segundo as regras da soma final). O seguidor deixará a estrada.



2 Contar pontos da cidade “menor” – igual a mensagem 1, mas para cidades.



3 Contar pontos do monastério “menor” – igual a mensagem 1, mas para monastérios.



4 Colocar uma cartela – pegue uma cartela de terreno e coloque-a. Depois, você pode por um seguidor sobre a cartela seguindo as regras habituais.



5 Contar pontos dos brasões – você recebe 2 pontos para cada brasão que esteja em uma cidade que tem ao menos um cavaleiro (não é necessário ter a maioria na cidade).



6 Contar pontos dos cavaleiros – você recebe 2 pontos para cada cavaleiro (seguidor em uma cidade) que você tiver. Os cavaleiros ficam onde estão.



7 Contar pontos dos fazendeiros – você recebe 2 pontos para cada fazendeiro (seguidor em um campo) que você tiver. Os fazendeiros ficam onde estão.



8 Contar pontos de um seguidor e recuperá-lo – retire um de seus seguidores do terreno. Se você tiver a maioria na zona que esse seguidor ocupava, você recebe os mesmos pontos que o seguidor lhe daria na soma final de pontos (mas apenas para você). Depois, o seguidor volta para a sua reserva. Se você desejar, você pode escolher um seguidor que não lhe dá nenhum ponto.

Regras adicionais

- Cada vez que você consegue pontos, você deve avançar com uma das duas figuras de pontuação.
- Em cada fase de pontuação de seu turno, você só poderá pegar uma mensagem, não importando se concluiu várias zonas e, com isso, fez avançar as duas figuras de pontuação a uma casa sombreada.
- No entanto, com os pontos da mensagem no mesmo turno, você pode conseguir outra mensagem, que, por sua vez, pode trazer outra mensagem e assim sucessivamente.

IMPORTANTE: só é possível conseguir mensagens durante o seu turno. Se uma de suas figuras de pontuação acabar em uma casa sombreada durante o turno de outro jogador, você não recebe nenhuma mensagem.

Soma final

No final da partida, antes da soma final, cada jogador deverá somar os pontos de suas duas figuras. Depois, deverá colocar uma das figuras de pontuação na casa que corresponde à soma alcançada (com as fichas de 50 ou 100) e devolver a outra figura para a caixa. Durante a soma final, ninguém recebe mensagens.

Expansão Estalagens e catedrais

Mensagem 1 – uma estrada não-concluída que tem uma estalagem vale 0 pontos.

Mensagem 2 – uma cidade não-concluída que tem uma catedral vale 0 pontos.

Mensagens 6 e 7 – o seguidor maior conta apenas como 1 cavaleiro e como 1 fazendeiro.

Expansão Construtores e comerciantes

Turno duplo com o construtor – você pode conseguir mensagens em cada turno de um turno duplo, sempre que uma de suas figuras de pontuação terminar em uma casa sombreada.

Próximo a Carcassonne há vários lagos sobre os quais navegam os barqueiros. Certamente os ladrões ficarão encantados ao ver como os barqueiros unem as estradas.

Componentes

- 8 cartelas de terreno com um lago (indicadas com ) • 8 barqueiros 

Preparação

Misture as novas cartelas, viradas para baixo, com as demais cartelas de terreno e deixe os barqueiros junto à zona de jogo.

2. Colocar um seguidor e usar um barqueiro

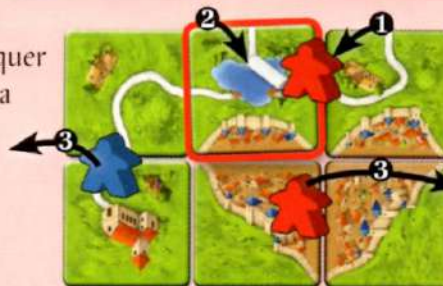
Se você deseja colocar um seguidor sobre uma das estradas que existem em uma cartela com lago, você deverá colocá-lo em uma das três ou quatro partes da estrada que há na cartela. Depois, você pegará um barqueiro da reserva e o colocará sobre o lago, de modo que cruze de um lado ao outro do lago. Desse modo, o Barqueiro unirá duas partes da estrada, enquanto que as partes sem o barqueiro ficaram fechadas.



- 1 Você coloca uma cartela com lago e depois coloca um seguidor na cartela.
- 2 Depois, você coloca o barqueiro de tal modo que una a estrada ocupada pelo ladrão azul.

3. Contar pontos

Se depois de colocar um barqueiro você concluir uma estrada ou qualquer outra zona, você pontua da maneira normal.



- 1 você colocou uma cartela com lago e depois colocou o seu seguidor.
- 2 você coloca um barqueiro e, com isso, conclui a estrada do jogador azul e a cidade na qual estava.
- 3 o jogador azul recebe 3 pontos e você recebe 8 e ambos recuperam os seus seguidores.

Os barqueiros não ficam em seu lugar. Durante a partida, eles podem mudar de orientação.

1. Ampliar uma estrada com um barqueiro

Se, ao colocar uma cartela, você ampliar uma estrada que passa por um barqueiro, depois de colocar o seu seguidor (se quiser), poderá reorientar esse barqueiro. Ao fazer isso, o barqueiro deverá continuar unindo duas partes de estrada. Você pode reorientar o barqueiro de tal modo que deixe de unir a estrada que acaba de ampliar. Você poderá apenas trocar o primeiro barqueiro que for encontrado na estrada.

Caso especial: se ao colocar a cartela ampliar várias estradas simultaneamente, havendo um barqueiro em cada um deles, você poderá trocar a posição do primeiro barqueiro em cada uma das estradas.

Regras adicionais: só poderá modificar a posição de um barqueiro uma vez por turno. Se você colocar uma cartela com lago em uma estrada que há tiver algum barqueiro, primeiro deverá colocar o seu seguidor (se quiser), depois colocar em jogo o novo barqueiro e, finalmente, trocar de posição os barqueiros que houverem nas estradas que foram ampliadas.



Você colocou uma cartela que lhe permite reorientar o primeiro barqueiro que há na estrada (indicado pela linha descontinua), passando da posição 1 para a posição 2. Desse modo, você e o jogador amarelo não estão na mesma estrada.

Assim, a sequência de ações quando uma cartela com lago é colocada é:

- 1 Colocar uma cartela (com lago)
- 2 Colocar um seguidor
- 3 Colocar um barqueiro
- 4 Reorientar um barqueiro
- 5 Contar pontos

Expansão Estalagens e catedrais – os lagos desta expansão não têm nada a ver com os lagos que aparecem junto às estalagens. Dessa forma, uma estrada que corre unicamente por um lago com barqueiro seguirá valendo apenas 1 ponto por cartela.

Expansão Construtores e comerciantes – se ao trocar a posição de um barqueiro, você amplia uma estrada na qual se encontra o seu construtor, não poderá realizar um turno duplo.

Minas de ouro

(aprox. 10 minutos a mais)

Encontraram ouro na região! As pessoas estão muito ansiosas e lutam para conseguir o nobre metal. Mas até o final ninguém saberá quanto vale cada barra.

Componentes

- 8 cartas de ouro (indicadas com )
- 16 barras 

- 1 tabela de pontuação



1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Preparação

Misture as novas cartas, viradas para baixo, com as demais cartas e deixe as barras preparadas junto à zona de jogo.

1. Colocar uma carta de terreno

Se você pega uma carta com um símbolo de ouro, você deve colocar a carta seguindo as regras normais. Depois, deverá colocar uma barra sobre a carta e uma sobre uma carta adjacente (também na diagonal). Dessa forma, cada vez que colocar uma carta com ouro, você deverá colocar duas barras sobre o terreno. É permitido colocar uma barra em uma carta que já tem alguma outra barra de turnos anteriores. As barras não pertencem a uma zona concreta da carta, mas ficam disponíveis para todas as zonas da carta (ver 3. Contar pontos).



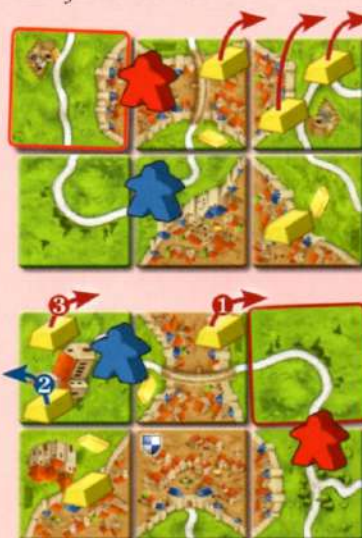
Você colocou uma carta com ouro. Você coloca uma barra sobre a carta e decide colocar a segunda barra na carta superior esquerda.

3. Contar pontos

Se você concluir uma zona na carta em que há uma ou mais barras, você deverá dividir as barras. O jogador que tiver a maioria na zona concluída ficará com todas as barras das cartas correspondentes. Se você concluiu uma estrada ou uma cidade, as cartas afetadas serão todas aquelas que tiverem uma parte dessa estrada ou cidade. No caso de monastérios, a carta do monastério é considerada junto com as oito cartas adjacentes.

Empates: se vários jogadores tiverem a maioria em uma zona concluída que tiver barras ou se várias zonas forem concluídas simultaneamente, cujas barras correspondem a vários jogadores, a divisão será da seguinte maneira: começando pelo jogador ativo e seguindo pelos turnos, cada um dos jogadores implicados pegará uma das barras que tiver direito.

O procedimento se repetirá até que todas as barras tenham sido divididas. Cada jogador deverá deixar as barras à sua frente.



Você concluiu uma cidade e recebe as 3 barras situadas nas cartas de tal cidade.

Em seu turno, você completa uma estrada. Tanto **você** como o jogador azul têm direito a receber as barras que estão nas cartas da estrada. Como é o seu turno, comece por pegar uma das barras, depois o jogador azul pega outra e, por último, você leva a última barra restante.

Dessa forma, a sequência de ações ao colocar uma carta com ouro é a seguinte:

1. Colocar uma carta com ouro
2. Colocar as barras
3. Colocar um seguidor
4. Contar pontos das zonas concluídas
5. Dividir as barras

Soma final

Antes da soma final, devolva à caixa todas as barras que ficaram no terreno. Os fazendeiros não recebem nenhuma barra.

Depois da soma final, conte as barras que tiver. Quanto mais barras conseguir, mais valerá cada uma. Na tabela de pontuação, os pontos obtidos são indicados segundo a quantidade em questão.



1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Exemplo: se durante a partida, você conseguir 7 barras, ao finalizar a partida você terá 21 pontos a mais ($7 \times 3 = 21$).

Feiticeiro e bruxa

(aprox. 10 minutos a mais)



A feitiçaria se fez presente em Carcassonne. O poder do feiticeiro faz com que as estradas e as cidades prosperem ainda mais, mas ninguém confia muito nas artimanhas da bruxa.

Componentes

- 8 cartelas com o símbolo de magia (indicadas com )
- 1 figura de feiticeiro 
- 1 figura de bruxa 

Preparação

Misture as novas cartelas, viradas para baixo, com as demais e deixe as figuras de feiticeiro e de bruxa junto à zona de jogo.

1. Colocar uma cartela de terreno



Se você pegar uma cartela com magia, você deverá colocar a cartela seguindo as regras habituais. Depois, deverá colocar em jogo a figura do feiticeiro ou da bruxa, ou trocá-la de lugar (antes de colocar um seguidor). Para colocar em jogo uma das figuras, deverá situá-la sobre qualquer estrada ou cidade que não foi concluída (não é necessário colocar a figura na mesma cartela que acaba de ser colocada). Quando fizer isso, as figuras do feiticeiro e da bruxa não podem estar na mesma cidade ou estrada. Se o feiticeiro ou a bruxa já estiver sobre o terreno, você poderá colocar a figura em outra cartela em vez de colocá-la em jogo.

Importante: depois de colocar a cartela, você terá que por a figura (do feiticeiro ou da bruxa) ou mudá-la de lugar. Se não puder colocar em jogo o feiticeiro ou a bruxa (porque não há nenhuma cidade nem estrada ainda não concluída), você deverá retirar do terreno o feiticeiro ou a bruxa.

Caso especial: se ao colocar uma cartela, o feiticeiro e a bruxa ficarem na mesma cidade ou estrada, você deverá retirar de imediato uma das duas figuras. Se ao colocar a cartela também contou pontos, deverá retirar a figura antes de contar pontos.

3. Contar pontos

Se você concluiu uma estrada ou cidade que tem o feiticeiro ou a bruxa, a pontuação será afetada da seguinte maneira:

- O feiticeiro dá 1 ponto adicional para cada cartela de zona pontuada.
- A bruxa reduz pela metade os pontos conseguidos (arredondando para cima).

Se você conta os pontos por uma estrada com uma estalagem ou uma cidade com uma catedral que tiver a bruxa, deverá primeiro contabilizar os pontos que lhe dariam a catedral ou a estalagem e depois dividir pela metade.

Depois de contar os pontos por uma zona que contém o feiticeiro ou a bruxa, retire a figura do terreno. Posteriormente, ela poderá entrar em jogo novamente, quando voltar a aparecer outra cartela com magia.



Você concluiu esta cidade. Normalmente, isso lhe daria 20 pontos $((8 \text{ cartelas} + 2 \text{ brasões}) \times 2 = 20)$. No entanto, o feiticeiro lhe dá 8 pontos adicionais (já que a cidade é composta de 8 cartelas). Dessa forma, tanto *você* como o jogador azul recebem 28 pontos.

Você concluiu duas estradas. A estrada do jogador azul é composta de 5 cartelas, mas devido à bruxa somente receberá 3 pontos $(5 \text{ cartelas} : 2 = 2.5, \text{ que arredondados para cima dão } 3 \text{ pontos})$. Por sua vez, a sua *estrada* composta de 3 cartelas lhe dá 6 pontos graças ao feiticeiro.



Soma final

Durante a soma final, tanto o feiticeiro como a bruxa afetam a pontuação do mesmo modo como o fizeram durante a partida.

Expansão Estalagens e catedrais: durante a soma final, uma estrada com estalagem que não foi concluída ou uma cidade com uma catedral que não foi concluída (as quais não dariam nenhum ponto) com o feiticeiro lhe dão 1 ponto para cada cartela (os brasões da cidade continuam a não dar nenhum ponto).



Vários grupos de foragidos rondam pela região impondo um pequeno pedágio. Cada vez que algum seguidor conseguir pontos, os bandidos estarão por perto para receber a sua parte.

Componentes

- 8 cartelas com o símbolo de bandido (indicadas com ) • 6 figuras de bandido      

Preparação

Misture as novas cartelas, viradas para baixo, com as demais e divida para cada jogador seguindo a figura de sua cor.

1. Colocar uma cartela de terreno

Se você pegar uma cartela de bandido, coloque-a seguindo as regras habituais. Depois, você poderá colocar o seu bandido no marcador de pontuação. Se fizer isso, deverá colocá-lo em uma casa do marcador que tenha ao menos uma figura de pontuação de outro jogador (seguidor ou seguidora). O próximo jogador, em sentido horário, que tiver um bandido à sua frente também poderá colocar o seu bandido nesse momento. Se antes você já tinha colocado o seu bandido, poderá mudá-lo de casa.



Exemplo: nessa partida, a ordem de turnos é a seguinte: *você*, jogador azul, jogador *amarelo* e jogador verde. Depois de colocar uma cartela de bandido, você coloca o seu *bandido* junto à figura de pontuação azul. Como os bandidos dos jogadores azul e *amarelo* já estão sobre o marcador, o jogador verde é o único que pode colocar o seu bandido no marcador nesse momento.



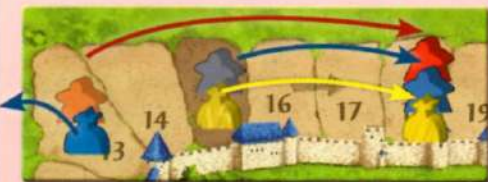
3. Contar pontos

"Roubar" pontos

Toda vez que a figura de pontuação de outro jogador, situada na mesma casa que o seu bandido, avançar, você receberá metade dos pontos (arredondando para cima). O outro jogador seguirá recebendo todos os pontos devidos. Indique os pontos "roubados" fazendo avançar a sua figura de pontuação no marcador e depois devolva o bandido para a sua reserva.

Regras adicionais

- Se o seu bandido estiver junto à figura de pontuação que avançar por efeito de roubo de pontos, você não obtém a metade dos pontos, mas deve avançar o seu bandido junto a essa figura, para que mais à frente possa roubar outros pontos (há honra entre bandidos, segundo dizem...).
- Um bandido sempre tem que receber os pontos devidos. Dessa forma, você não pode esperar para tentar conseguir mais pontos em uma pontuação posterior.
- Se houver várias figuras de pontuação na mesma casa em que está o seu bandido e no mesmo turno várias avançam, você poderá decidir de qual receberá a metade dos pontos.
- Se houver vários bandidos em uma casa com uma figura de pontuação que avança, cada bandido recebe a metade dos pontos.
- Não é permitido roubar pontos de sua própria figura de pontuação.



Você conseguiu 5 pontos, dos quais o bandido azul rouba 3 pontos e, com isso, a sua figura avança 3 casas. O bandido azul é retirado do marcador.

Como o bandido *amarelo* não pode se beneficiar dos pontos roubados, ele avança junto à figura azul de pontuação. Mais adiante, o bandido *amarelo* roubará pontos de *você* ou do jogador azul (quem for o primeiro a pontuar).



O jogador azul recebe 4 pontos. Tanto *você* como o jogador verde recebem 2 pontos pelos bandidos. Depois, vocês recuperam os seus bandidos.

Soma final

Se ao final da partida, o seu bandido estiver no marcador, você recebe 3 pontos pelo bandido e o devolve para a sua reserva.

Mini-expansão 2, Mensagens: se graças aos pontos roubados, em seu turno, a sua figura de pontuação terminar em uma casa sombreada do marcador, pegue uma ficha de mensagem.



Nos campos de cereais, surgiram círculos misteriosos que provocam um efeito curioso sobre a vida dos cavaleiros, ladrões e fazendeiros da região.

Componentes

- 6 cartelas com círculos de colheita (indicadas com )

Preparação

Misture as cartelas com círculos junto às outras cartelas de terreno.

Desenrolar da partida

Se você pegar uma cartela com círculo, deverá realizar o seu turno normalmente (**1. Colocar uma cartela**, **2. Colocar um seguidor** e **3. Contar pontos**).

Importante: os círculos de colheita separam duas estradas e os campos entre si. Não é permitido colocar um seguidor diretamente sobre um círculo de colheita.

4. Realizar ação do círculo

Depois de finalizar o seu turno, você decide se todos os jogadores (começando pelo jogador à sua esquerda)...

A) ... podem colocar um seguidor de sua reserva junto a outro de seus seguidores já colocados sobre o terreno

OU

B) ... devem retirar um de seus seguidores que está no terreno e devolvê-lo para a sua reserva.

Tenha em mente o seguinte:

- Você deve escolher entre a opção A ou a opção B.
- O tipo de seguidor afetado será determinado pelo tipo de círculo em questão.



Círculo de forcado

Afeta os fazendeiros (em um campo).



Círculo de martelo

Afeta os ladrões (em uma estrada).



Círculo de brasão

Afeta os cavaleiros (em uma cidade).

- Se você escolher a opção A, só poderá colocar o seu seguidor em uma zona de tipo correspondente que já tenha ao menos um de seus seguidores (fazendeiro com fazendeiro, ladrão com ladrão e cavaleiro com cavaleiro).
- Se um jogador não puder realizar a ação escolhida, por não ter nenhum seguidor na zona apropriada, a ação não será realizada.
- O jogador que escolhe a opção será o último a realizá-la. Depois, os turnos seguem de forma normal.

Exemplo da opção A

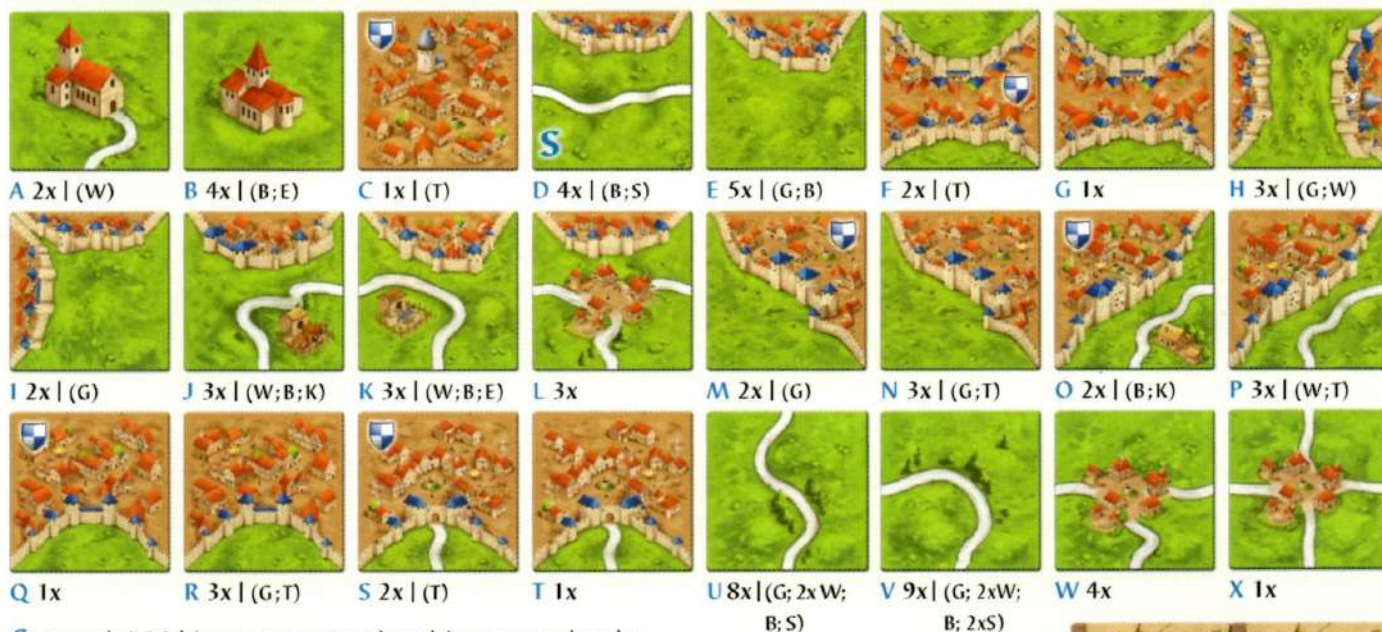


Exemplo da opção B



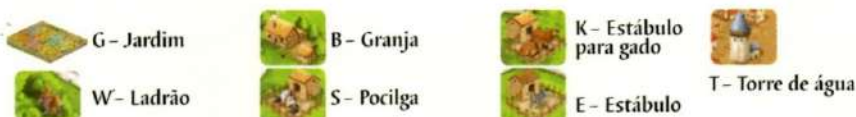
- 1 Você colocou a cartela com círculo de brasão e decide colocar um seguidor na cartela. Depois, você escolhe a opção A. Dessa maneira, cada jogador poderá colocar um cavaleiro junto a outro cavaleiro que já estiver no terreno.
- 2 O jogador verde coloca outro cavaleiro junto ao cavaleiro que já tinha sido colocado.
- 3 O jogador azul não tem nenhum cavaleiro e não pode colocar nenhum outro.
- 4 Por último, **você** coloca outro cavaleiro junto ao cavaleiro que você acaba de colocar (não seria possível colocar na cidade mais acima da mesma cartela, já que ali não há nenhum cavaleiro). Era possível também colocar o cavaleiro junto ao cavaleiro que está na cidade na última cartela a esquerda).
- 1 O jogador verde colocou a cartela com o círculo do forcado e coloca um seguidor sobre ela. Ao pontuar pela cidade, o jogador verde recebe 4 pontos. Depois, ele escolhe a opção B e, com isso, cada jogador deverá retirar um de seus fazendeiros.
- 2 O jogador azul retira um de seus fazendeiros.
- 3 **Você** retira um de seus fazendeiros.
- 4 O jogador verde não tem nenhum fazendeiro, por isso não retira nenhum.

Carcassonne – Jogo básico (72 cartelas de terreno + 8 fichas de pontuação)



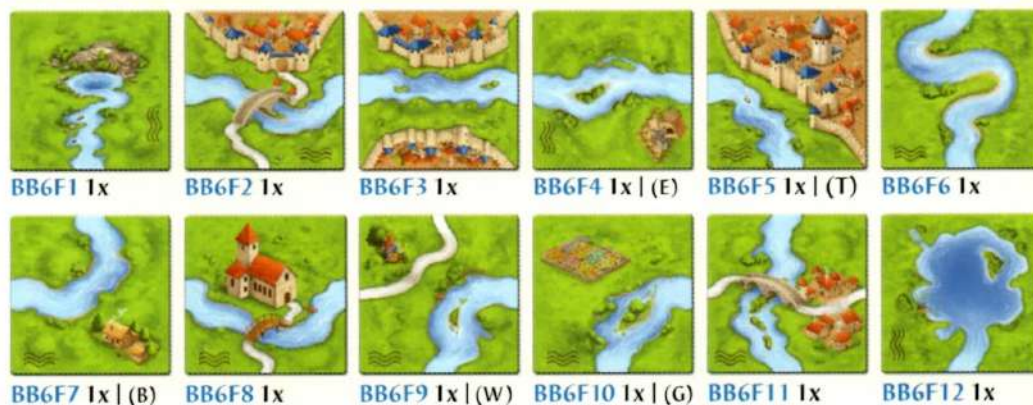
S A cartela inicial (com o verso escuro) também tem esse desenho.

Várias cartelas têm uma pequena ilustração. As letras que aparecem entre parênteses indicam a que cada uma corresponde:



50 8x Frente e verso

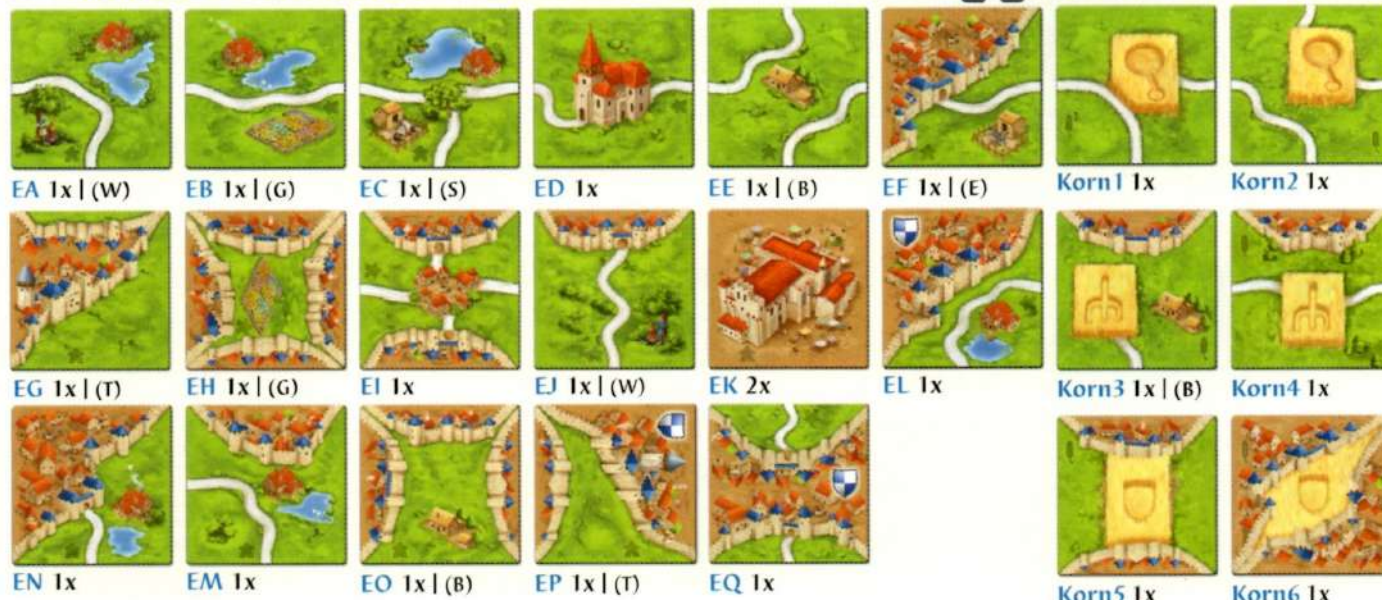
O rio (12 cartelas de rio)



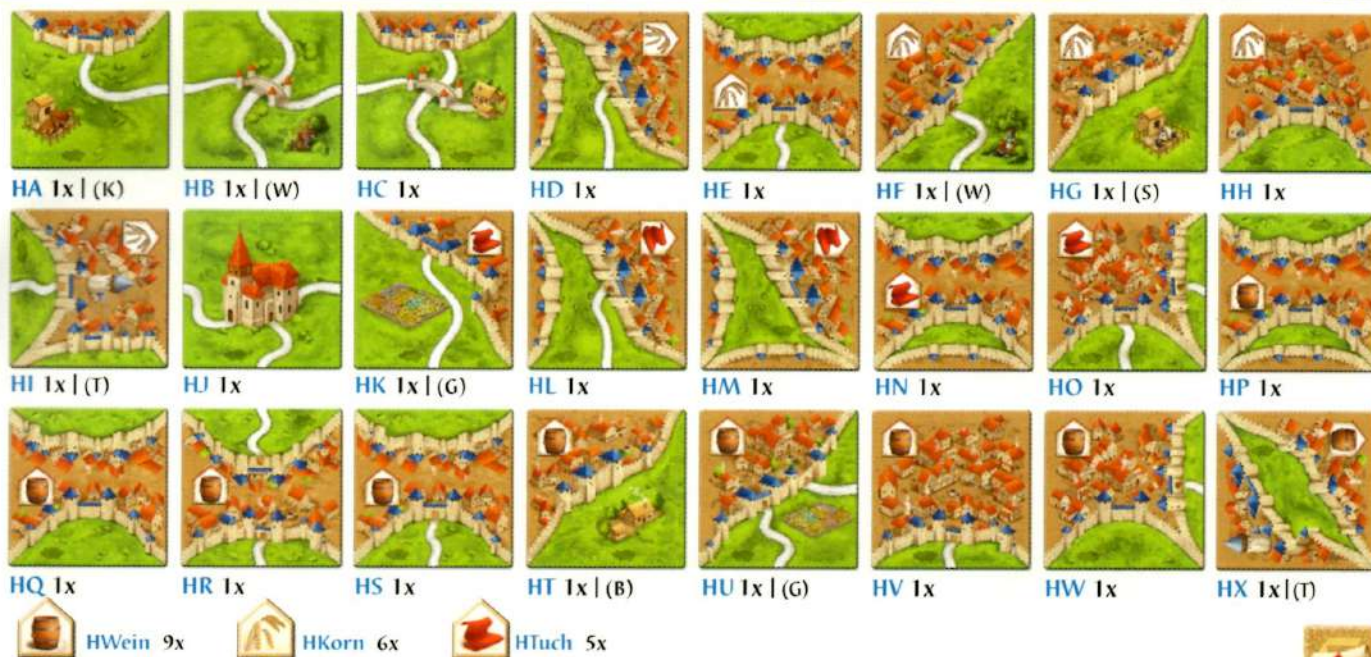
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

GoldW 1x

Estalagens e catedrais (18 cartelas de terreno)



Construtores e comerciantes (24 cartas de terreno e 20 fichas de mercadoria)



Máquinas voadoras (8 cartas de terreno)

Mensagens (8 cartas de terreno)



Barqueiros (8 cartas de terreno)

Minas de ouro (8 cartas de terreno)



Feiticeiro e bruxa (8 cartas de terreno)

Bandidos (8 cartas de terreno)



FIGURAS

Seguidores – cada uma dessas figuras é um seguidor. _____



Figuras especiais – nenhuma dessas figuras é considerada um seguidor. _____

Figuras e componentes neutros – não são de nenhum jogador.



DESENNROLAR DO TURNO

1. COLOCAR UMA CARTELA DE TERRENO



Colocar uma barra (*Minas de ouro*)



Colocar ou mudar de lugar o feiticeiro ou a bruxa (*Feiticeiro e bruxa*)



Colocar ou mudar de lugar um bandido no marcador (*Bandidos*)

2. COLOCAR UM SEGUIDOR OU OUTRA FIGURA



Colocar um seguidor (jogo básico)  **o abade** (*O abade*)  **ou seguidor maior** (*Estalagens e catedrais*)

Ou



Colocar em jogo um seguidor ou o seguidor maior  **através de uma máquina voadora.** 

Ou



Colocar o construtor ou o porco  (*Construtores e comerciantes*)

Ou



Recuperar o abade (*O abade*).

Depois



COLOCAR UM BARQUEIRO (*barqueiros*)

Depois



REORIENTAR (*Barqueiros*)

3. CONTAR PONTOS



Avançar o seguidor de pontuação normal (jogo básico)  **ou a seguidora** (*Mensagens*) **no marcador.**

4. DEPOIS DA PONTUAÇÃO



Receber barras (*Minas de ouro*)



Recuperar bandidos (*Bandidos*)



Conseguir mensagens ou aplicá-los (*Mensagens*)



Resolver a ação do círculo (*Círculos em cultivos*)

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustrações dos componentes: Anne Pätzke

Ilustrações da capa: Chris Quilliams

Design Gráfico: Christof Tisch

Um agradecimento especial para Marion Haake, Maik Neumann, Dieter Hausdorf e todos os membros do fórum www.carcassonne-forum.de pela ajuda prestada na redação deste manual.

Créditos Devir

Editor: Marcelo Fernandes

Tradução e adaptação: Rodrigo Sponchiado Uemura

Design gráfico: Antonio Catalán

DEVIR

DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL
R. Teodureto Souto, 624
São Paulo, SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787



© 2017

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de