

### O culto e o herege (6 tiles)



O culto e o herege podem ser jogados com o jogo básico do Carcassonne e com qualquer uma expansão, ou várias delas. Para jogar misture os 6 tiles “culto” com os demais tiles do jogo básico (e as expansões que você resolver incluir). As regras para o jogo básico (e expansões) são aplicadas com a seguinte adição.

O tile culto é usado e pontuado exatamente como um mosteiro. Se o jogador colocar um seguidor no lugar do culto, esse seguidor é chamado de herege.

### Colocando o lugar do culto

Quando um jogador põe um culto diretamente (horizontalmente, perpendicularmente ou diagonalmente) adjacente a um mosteiro ocupado por um monge de outro jogador, e coloca um herege nele, então o herege deve desafiar o monge. O mesmo se aplica se um jogador coloca um mosteiro com um monge diretamente (horizontalmente, perpendicularmente ou diagonalmente) adjacente a um culto ocupado por um herege de outro jogador. Assim o monge deve desafiar o herege.

Um jogador não pode colocar um culto adjacente a vários mosteiros, também não pode colocar um mosteiro adjacente a vários cultos.

### O desafio

Uma vez que um desafio tenha sido declarado, o jogador (daqueles dois envolvidos no desafio) que primeiro completar seu culto ou mosteiro, marca 9 pontos como de costume. O outro jogador não marca ponto e ambos seguidores retornam para seus jogadores. Se um desafio não for resolvido até o final do jogo, ambos os jogadores recebem os pontos usuais de um mosteiro. Quando um jogador coloca um tile com um culto, ele não precisa colocar o seguidor no culto, ele pode colocar no campo, estrada ou cidade, quando presentes.

### O cerco (4 tiles)



O cerco pode ser jogado com o jogo básico do Carcassonne e com qualquer uma expansão, ou várias delas. Para jogar misture os 4 tiles “cerco” com os demais tiles do jogo básico (e as expansões que você resolver incluir). As regras para o jogo básico (e expansões) são aplicadas com a seguinte adição.

### Cerco:

Uma cidade que inclui um tile com cerco é considerada sobre cerco. Uma cidade cercada, quando completa, marca somente 1 ponto por tile e 1 ponto por escudo. Uma cidade cercada, quando completada com uma catedral, marca somente 2 pontos por tile e escudo. Uma cidade cercada incompleta no final do jogo não marca nada.

Fazendeiros suprem cidades cercadas. No final do jogo, cada cidade cercada pontua o dobro: 6 pontos ou 8 pontos se tiver um porco na fazenda.

Mosteiros que estão adjacentes a qualquer tile de uma cidade cercada (horizontalmente, perpendicularmente ou diagonalmente) permitem que os cavaleiros escapem das cidades cercadas. Se um mosteiro está adjacente a qualquer tile da cidade cercada, um jogador pode, no fim do seu turno, remover um dos seus cavaleiros da cidade cercada, retornando-o para seu estoque.

Uma cidade que conter vários tiles de cerco não sofre efeitos adicionais.

### Criatividade (2 tiles)

Para aqueles jogadores que sempre querem ter um tile especial ou seu próprio tile, aqui está sua chance. Dois tiles com a mesma parte de trás dos tiles do Carcassonne normal, mas nada na frente. Você é livre para criar e desenhar seus próprios tiles para jogar da maneira que você escolher – divirta-se!