



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Estalagens e catedrais

Só será possível jogar esta expansão se você já tiver o jogo básico de *Carcassonne*. Você poderá utilizar toda a expansão ou apenas algumas de suas partes. É possível combinar esta expansão com as outras expansões de *Carcassonne*, de acordo com a sua preferência.

COMPONENTES

- 8 seguidores e 1 abade de cor rosa. Com essas figuras, você poderá incorporar um sexto jogador.
- 18 cartelas (peças) de terreno (indicadas com , para serem mais fáceis de identificar e organizar), das quais 6 tem uma **estalagem** e 2 tem uma **catedral**.
- 6 seguidores maiores
- 6 fichas de pontuação 50/100



Frete

Verso

AS NOVAS CARTELAS (PEÇAS) DE TERRENO

Misture as novas cartelas (peças), viradas para baixo, com as cartelas (peças) do jogo básico e, como de costume, faça vários montes com elas.

1. Colocar uma cartela (peça) de terreno

As novas cartelas (peças) são colocadas da forma habitual. Suas particularidades são detalhadas em “3. Contar pontos”.

2. Colocar um seguidor

Os seguidores são colocados de forma habitual. As particularidades das novas cartelas (peças) são detalhadas na seção seguinte.

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 (peças) 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 escudo** que houver nela (em vez de 2 pontos, como ocorreria normalmente).



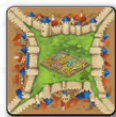
Por esta cidade, você conseguiria a soma de 27 pontos, já que ela tem 7 cartelas (peças) com 2 escudos ($(7+2) \times 3 = 27$).

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 (peças) de terreno:



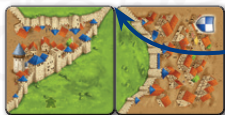
Nesta cartela há quatro partes de cidade separadas e um jardim na zona central.



Esta estalagem afeta as estradas que partem para direita e esquerda, mas não afeta a estrada que segue para baixo.



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



Este campo está fechado por este canto.

Não é possível colocar nenhum seguidor nas duas pequenas estradas que levam à 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 do seguidor maior, da sua cor, na sua reserva.



1. Colocar uma cartela (peça) de terreno

As cartelas (peças) são colocadas de forma habitual. Neste ponto, o seguidor maior não desempenha nenhum papel. Sua função será explicada nas seções seguintes.

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.



Se você colocar o seguidor maior como **fazendeiro** (ver o suplemento da nova edição do jogo básico), 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.*



AS FICHAS DE PONTUAÇÃO

As fichas de pontuação só intervêm na hora de contar pontos.

3. Contar pontos

Com as novas fichas de pontuação, fica mais fácil indicar os pontos acumulados que você pode obter com esta expansão. Se chegou a hora de reiniciar o marcador de pontos (superando os 50 pontos), pegue uma ficha de pontuação e deixe-a na à sua frente, mostrando o número “50”.

Depois, você pode seguir contando pontos de maneira normal. Basta que, no final da partida, some os 50 pontos da ficha aos pontos do marcador. Se você chegar a realizar uma segunda volta completa no marcador, vire a ficha para o lado que mostra o número “100”.

Você tem 48 pontos e acaba de conseguir 4 pontos a mais. Avance o seu seguidor por quatro espaços no marcador e deixe à sua frente a ficha de 50 pontos.



Em nosso site www.devir.com.br, você poderá encontrar mais informações e material sobre o jogo, assim como notícias sobre a organização de torneios.

Créditos

Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Rodrigo Sponchiado
Adaptação gráfica: Antonio Catalán



DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos
de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787



© 2002, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnbauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de