

Carcassonne La Torre

Componentes

- 18 peças de cenário
- 30 peças de torre, de madeira
- 1 distribuidor de peças de cenário, em forma de torre



Atenção: A Torre só pode ser jogada juntamente com o jogo base Carcassonne. É também totalmente compatível com as expansões anteriores. *Mantêm-se todas as regras do jogo base Carcassonne!* Abaixo descrevem-se as adições e alterações às regras necessárias para jogar com esta expansão.

Preparação do Jogo

Recomenda-se que não seja desmontada a torre (distribuidor de peças de cenário). Quando se usa esta torre distribuidora, baralham-se todas as peças de cenário, de face para baixo, e colocam-se na torre, também de face para baixo (e, claro, sem as ver). As peças podem depois ser retiradas do topo ou do fundo, mas é preferível fazê-lo do topo. Assim, evita-se a queda accidental de peças ao retirar uma do fundo.

Baralham-se as 18 novas peças de cenário, de face para baixo, em conjunto com as peças do jogo básico. Depois, enche-se a torre com as peças – é indiferente se são colocadas na coluna direita, na coluna esquerda ou em ambas as colunas. A torre deve ser colocada ao alcance de todos os jogadores.

As peças de torre (de madeira) deverão então ser distribuídas e colocadas em frente a cada jogador. Esta distribuição depende do número de jogadores, como indicado abaixo:

2 jogadores: 10 peças a cada um

3 jogadores: 9 peças a cada um

4 jogadores: 7 peças a cada um

5 jogadores: 6 peças a cada um

6 jogadores: 5 peças a cada um (esta opção apenas é possível ao jogar com a expansão Pousadas e Catedrais).

Desenrolar do jogo

No seu turno, cada jogador retira uma peça de cenário do distribuidor (torre) e coloca-a em jogo seguindo as regras normais de colocação de peças de cenário (do jogo base). Estas regras aplicam-se do mesmo modo às 18 peças novas. De seguida, o jogador pode realizar **uma** das seguintes **4 acções possíveis**:

- Colocar um dos seus seguidores na peça de cenário acabada de jogar, como indicado nas regras do jogo base.
- (as 3 acções seguintes **são novas!**)
- Colocar uma das suas peças de torre em **qualquer** peça de cenário que apresente o desenho de uma base de torre (quer essa peça de cenário tenha sido acabada de jogar ou jogada num turno anterior).
- Colocar uma das suas peças de torre em qualquer torre já começada (ou seja, que já tenha pelo menos uma peça).
- Colocar um dos seus seguidores (da sua área de jogo) em qualquer torre já começada, completando assim essa mesma torre.

Colocar uma peça de torre e fazer um prisioneiro

Sempre que um jogador coloca uma peça de torre (de madeira), pode tomar como prisioneiro **um** seguidor de um dos oponentes, colocando-o na sua área de jogo.

No entanto, o jogador não pode capturar qualquer seguidor. A escolha do seguidor a capturar depende da altura da torre a que acabou de acrescentar uma peça (ou seja, do número de peças que a compõem).

Se a torre só tem um piso de altura (ou seja, é a única peça de torre (de madeira) colocada na peça de cenário), o jogador poderá escolher um seguidor de apenas 5 peças de cenário específicas: aquela em que a torre se encontra e as 4 que lhe são ortogonalmente adjacentes (ou seja, as que lhe são adjacentes horizontal e verticalmente, mas não as que o são diagonalmente!).

O jogador **vermelho** coloca a primeira peça da torre e toma como prisioneiro o seguidor azul da peça de cenário 4.



Se o jogador coloca a segunda peça da torre (ou seja, se a torre tem dois pisos de altura), poderá escolher um seguidor de 9 peças de cenário específicas. Com cada nova peça acrescentada à torre, o jogador adiciona 4 novas peças de cenário (uma em cada direcção) àquelas de onde pode escolher um seguidor para prisioneiro. Esta área pode estender-se sobre espaços vazios e outras torres (independentemente da altura). Não há limite para o número de peças (pisos) que uma torre pode ter.

O jogador **vermelho** coloca a segunda peça da torre e pode tomar como prisioneiro o **seguidor verde** da peça de cenário ou o **seguidor azul** da peça de cenário 6 ou o **seguidor amarelo** da peça de cenário 9.



Colocar um seguidor numa torre



Quando um jogador coloca um seguidor no topo de uma torre, essa torre considera-se completa e já não pode ser aumentada (ou seja, já não podem ser colocadas mais peças para aumentar a sua altura). Esse seguidor manter-se-á sobre a torre até ao final do jogo. Não pode ser feito prisioneiro nem recuperado pelo jogador a quem pertence. Esta acção é utilizada pelos jogadores para proteger os seus outros seguidores de serem capturados.

Troca de prisioneiros

Sempre que 2 jogadores tenham, cada um, um prisioneiro do outro, esses prisioneiros são imediatamente **trocados** e devolvidos aos seus respectivos donos. Não é necessária nem permitida qualquer negociação. A troca é automática!

Adicionalmente, durante o seu turno, **um** jogador pode recuperar um dos seus seguidores aprisionados de **um** oponente à sua escolha. Para o fazer, o jogador terá de pagar ao seu oponente um resgate de **3 pontos de vitória**, fazendo retroceder 3 casas o seu marcador no indicador de pontuação e avançando 3 casas o marcador do oponente. Se o jogador não tiver pelo menos 3 pontos no indicador de pontuação, não poderá resgatar o prisioneiro. Quando um seguidor é devolvido, o jogador pode utilizá-lo de imediato.



Novas peças de cenário

À excepção das peças com as bases das torres, as peças de cenário incluídas nesta expansão não acrescentam elementos ou regras especiais.

Atenção: na peça aqui apresentada, tanto a cidade como a estrada dividem o campo (neste caso, em 4 secções diferentes).

Casos especiais com expansões anteriores

• **Pousadas e Catedrais (Inns & Cathedrals):** os seguidores grandes podem ser capturados como prisioneiros tal como os seguidores normais e também contam como seguidores normais quando é chegada a altura de trocar ou resgatar prisioneiros. Se um jogador tem mais de um prisioneiro de outro jogador, esse outro jogador pode escolher qual seguidor pretende resgatar.

• **Comerciantes e Construtores (Traders & Builders):** os porcos e os construtores não são considerados seguidores normais e, assim, não podem ser feitos prisioneiros nem ser colocados no topo de uma torre. Se o seguidor que foi feito prisioneiro tiver deixado um construtor ou um porco numa posição ilegal (ou seja, se o porco ou o construtor tiverem ficado sem um seguidor da mesma cor na estrada, cidade ou campo onde se encontrem), estes serão imediatamente retirados das peças de cenário e devolvidos ao jogador a quem pertencem.

• **A Princesa e o Dragão (The Princess and The Dragon):** um seguidor que esteja sobre uma torre terá de sair de jogo com a passagem do dragão, como normal. Se na peça de cenário para a qual se move o dragão existirem dois seguidores (um no topo da torre e outro sobre a própria peça de cenário), o dragão elimina-os a ambos. Se um jogador, num só turno, coloca em jogo uma peça com um dragão e acrescenta uma peça a uma torre, deve primeiro escolher um prisioneiro (se o desejar fazer) e só depois resolver o movimento do dragão. A fada pode colocar-se em qualquer peça de cenário que contenha um seguidor, inclusivamente se o seguidor se encontrar sobre uma torre. Um seguidor que se encontre no topo de uma torre não é considerado um cavaleiro (mesmo que essa torre se situe numa cidade), pelo que não será afectado pela princesa. Por outras palavras, não será devolvido ao seu dono quando for jogada na cidade uma peça de cenário com uma princesa.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

Distribuído em Portugal por Devir Livraria, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros, Arm. 4, Esc. 2, Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo
Palmela, Portugal



Distribuído no Brasil por Devir Livraria LDA
Rua Teodoro Souto, 624 - Cambuci - São Paulo, CEP 01539-000
Brasil