



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Pontes e Mercados



Os mercadores ambulantes chegaram a Carcassonne e estabelecem mercados onde regatear é uma arte. Ao mesmo tempo, os engenheiros constroem novas pontes e levam a construção de estradas a novos níveis e por todo o lado pequenos castelos são erguidos para proteger os arredores.

Todas as regras de CARCASSONNE se mantêm as mesmas! Aqui descrevem-se apenas as regras adicionais para os novos componentes.

Componentes

- 12 pontes de madeira
- 12 novas peças de território, marcadas com
- 12 marcadores de castelo



Preparação

Baralha as 12 novas peças de território com o resto das peças.

Cada jogador recebe pontes e marcadores de castelo de acordo com o número de jogadores:

2 a 4 jogadores cada jogador recebe 3 pontes e 3 castelos.

5 ou 6 jogadores cada jogador recebe 2 pontes e 2 castelos.

Mercados (8 peças)



Quando um jogador tira uma peça de território com um Mercado, coloca-a de acordo com as regras normais. De seguida, ocorrerá no mercado um "leilão" de algumas peças de território

O jogador actual vira tantas peças de território quantos os jogadores existentes e coloca-as em frente a si, à vista de todos. Agora, o jogador seguinte escolhe uma das peças e oferece uma qualquer quantidade de pontos pela mesma (é possível oferecer 0 pontos). Seguindo a ordem do jogo, os restantes jogadores podem fazer uma única oferta cada um, indicando quantos pontos gostariam de oferecer por essa peça. Quando se oferecem pontos, tem de ser em quantidade superior à oferta actual. Um jogador também pode optar por passar.

Quando todos os jogadores tiverem feito as suas ofertas ou passado a vez, o jogador que escolheu a peça escolhe entre:

- **Comprar** a peça do licitador mais alto, pagando-lhe os pontos da sua oferta
- OU
- **Vender** a peça ao licitador mais alto. O licitador paga-lhe os pontos oferecidos.

Os pontos são subtraídos à pontuação do jogador que paga a oferta e adicionados à pontuação do jogador que os recebe. Se o jogador que escolheu a peça é o único a fazer uma oferta, então subtrai os pontos respectivos à sua pontuação, sem que nenhum outro jogador receba esses pontos.

De seguida, o próximo jogador (que não tenha comprado uma peça neste Mercado) escolhe uma peça e faz uma oferta pela mesma. Repete-se o mesmo procedimento, mas apenas os jogadores que ainda não compraram uma peça podem oferecer pontos. A última peça é entregue ao jogador que não tenha recebido nenhuma peça neste Mercado. Esse jogador recebe-a gratuitamente.

Se a peça de Mercado é tirada nos primeiros turnos do jogo, é permitido aos jogadores ficarem com pontuação negativa.

Quando o Mercado termina, os jogadores colocam as suas peças, começando pelo jogador que se segue ao jogador actual. Quando os jogadores colocam as suas peças, têm todas as possibilidades que teriam num turno normal.

Exemplo com 3 jogadores:

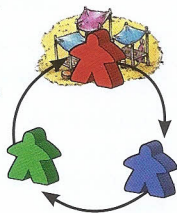
O jogador vermelho tira uma peça de mercado. Coloca-a em jogo e coloca um seguidor nela. De seguida, tira 3 peças da pilha.

• O jogador azul é o seguinte: escolhe uma peça e oferece 2 pontos por ela. O jogador verde passa e o jogador vermelho oferece 3 pontos. O jogador azul (que fez a oferta) quer ficar com a peça e paga 3 pontos ao jogador vermelho (que fez a oferta mais alta). Assim o jogador azul reduz a sua pontuação em 3 pontos e o jogador vermelho aumenta a sua em 3.

• É a vez do jogador verde que escolhe uma peça e oferece 2 pontos. O jogador vermelho oferece 3 pontos. O jogador verde vende a peça ao jogador vermelho que lhe paga 3 pontos.

• Por fim, resta apenas uma peça. O jogador verde recebe-a, grátis.

A começar pelo jogador azul, cada jogador realiza um turno normal, no qual coloca a peça conseguida.



Não existe reacção em cadeia: Não se viram novas peças por uma peça de mercado que foi virada como consequência de outra peça de mercado. Um novo mercado apenas pode ocorrer depois de cada jogador ter recebido uma das peças viradas e todas elas terem sido colocadas.

Variante para o mercado: O jogador actual vira tantas peças quanto o número de jogadores. De seguida, o próximo jogador escolhe uma das peças e coloca-a, realizando um turno normal. Os restantes jogadores fazem o mesmo até que todas as peças tenham sido distribuídas. Depois, o jogo prossegue normalmente.

Pontes



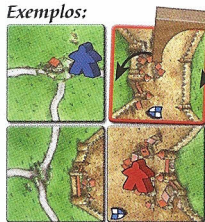
No seu turno, além de colocar uma peça de território e de colocar um seguidor, um jogador pode construir uma das suas pontes. A ponte dá continuidade a uma estrada, levando-a por cima da peça sob a qual é colocada, e conta simplesmente como uma parte normal da estrada.

Apenas se pode construir uma ponte se...

- A ponte se pode construir na peça acabada de jogar ou na peça adjacente (horizontal ou verticalmente) à peça actual.
- Ambos os extremos da ponte têm de estar colocados num campo (não numa cidade, estrada, rio, etc.)

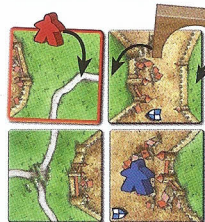
É, assim, permitido colocar um campo no final de uma estrada se o jogador continuar essa estrada com uma ponte. O jogador pode colocar um seguidor na peça actual ou na própria ponte, se esta está construída na peça actual (seguindo as regras normais para colocação de seguidores). Os campos ou cidades sob a ponte não ficam separados. Pode construir-se uma ponte como continuação de outra ponte.

Exemplos:



Construir uma ponte numa peça acabada de colocar:

O jogador vermelho amplia a sua cidade. Como a nova peça não tem nenhum caminho, ele coloca uma ponte por cima do segmento de cidade acabado de jogar.

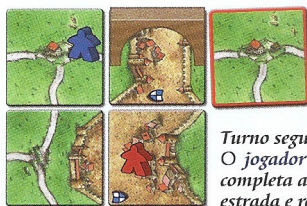


Construir uma ponte numa peça adjacente à peça acabada de colocar:

O jogador vermelho coloca uma peça e coloca um seguidor no caminho. Com a ponte, dá continuação à estrada por cima da cidade na peça adjacente.

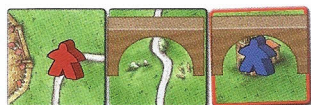


A ponte não pode ser construída deste modo, pois um dos seus extremos estaria em cima de uma Estrada.



Turno seguinte:
O jogador azul completa a sua estrada e recebe 3

pontos (a ponte vale 1 ponto, tal como um segmento normal de estrada).



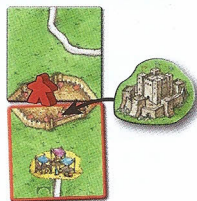
Pode construir-se uma ponte como continuação de outra ponte e também sobre claustros (mesmo que estejam ocupados).

Castelos



Quando um jogador termina uma cidade pequena própria, formada por apenas 2 segmentos, pode escolher entre receber pontos da forma habitual (2 pontos) ou construir um dos seus castelos sobre a mesma. Se opta por esta última hipótese, coloca um marcador de castelo sobre a cidade e coloca o seguidor que estava nessa cidade sobre o marcador de castelo. Uma cidade pequena com um castelo ainda não conta como terminada!

Construir um castelo não dá pontos. O proprietário do castelo receberá pontos assim que for terminada uma construção na sua vizinhança (claustro, cidade ou estrada). Mais precisamente, parte da construção terminada tem de estar em pelo menos uma das peças da vizinhança. A vizinhança é constituída pelas duas peças que contêm o castelo, bem como pelas duas peças à sua direita e pelas duas peças à sua esquerda. No total, a vizinhança é formada por 6 peças.

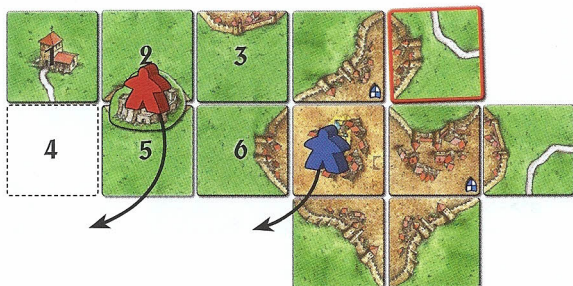


Com esta peça, o jogador vermelho forma uma cidade pequena e expande-a a um castelo.



As peças/locais 1 a 6 formam a vizinhança do castillo rojo. O proprietário do castelo pode receber pontos das seguintes construções:

- o claustro em 1
- a estrada em 1
- a cidade em 3 (lado superior)
- a cidade em 6 (lado direito)
- (a cidade pequena em 3 e 6 já tinha sido pontuada antes da construção do castelo, pelo que não dá nenhum ponto ao mesmo)



Exemplo de pontuação de um castelo:

A cidade azul é terminada e dá 20 pontos. Como um dos segmentos da cidade está na vizinhança do castelo vermelho (6) e esta cidade é a primeira construção a ser concluída nessa vizinhança, o jogador vermelho também recebe 20 pontos. Ambos os seguidores são recuperados.

Um castelo apenas conta como completo quando uma construção (claustro, estrada, cidade ou outro castelo) numa das 6 peças da sua vizinhança é terminada. O proprietário da construção terminada e o proprietário do castelo recebem a totalidade dos pontos da construção terminada. O seguidor no castelo é recuperado após a pontuação.

Outras regras:

- Um **claustro** apenas conta como parte da vizinhança se o próprio claustro está numa das 6 peças da vizinhança, e não apenas uma das 8 peças que rodeiam o claustro.
- Um seguidor num castelo recebe os pontos da primeira construção a ser terminada! Não pode ficar no castelo à espera de construções que possam ser terminadas mais tarde.
- Não é importante se a construção terminada é realmente **pontuada**. Mesmo que a construção terminada não tenha um seguidor, o proprietário do castelo recebe os respectivos pontos.
- No caso de serem terminadas de uma só vez **várias construções** da vizinhança, o proprietário do castelo pode escolher **uma** das construções terminadas para receber os respectivos pontos.
- Uma vez que uma cidade pequena não é terminada quando se coloca um castelo sobre ela, podem existir dois castelos lado a lado. Neste caso, um castelo que pontua na vizinhança de outro castelo conta como uma construção terminada e ambos os proprietários recebem a mesma quantidade de pontos.
- No final do jogo um seguidor num castelo não recebe pontos. Um castelo nunca recebe pontos por uma quinta.
- Ao construir um castelo, não importa se o seguidor já havia sido colocado na primeira metade da cidade pequena ou se o jogador o coloca na segunda metade.
- Os campos são separados por um castelo do mesmo modo que por uma cidade pequena. (Ainda que o campo ao redor do castelo possa indicar o contrário).

Um castelo numa quinta vale 4 pontos (em vez dos habituais 3), 5 pontos quando na quinta existe um porco (2ª expansão: Construtores e Comerciantes) ou 5 pontos quando na quinta existe um estábulo (5ª expansão: A Abadia e o Alcaide).