



Método selvagem



(Halb so wild)



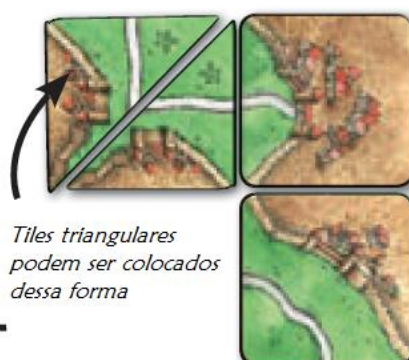
12 tiles triangulares da versão Spielbox  e
12 tiles triangulares da versão Hans im Glück .

Preparação

- Para o primeiro jogo com esta expansão, sugerimos misturar todas as tiles triangulares com a face para baixo e entregar 2 para cada jogador. Os jogadores olham seus tiles e os devolvem à mesa com a face para baixo.
- Assim que os jogadores estiverem mais familiarizados com os novos tiles, eles podem experimentar a seguinte variação: no começo do jogo, todos os tiles triangulares são colocados na mesa com a face para cima. Um jogador inicial é escolhido. Começando com o jogador que será o último na ordem dos turnos e seguindo no sentido anti-horário, todos pegam um tile triangular e o coloca na sua frente com a face para baixo. Todos os jogadores então pegam um segundo tile triangular no mesmo sentido. Assim, cada jogador escolheu 2 tiles triangulares para utilizar no jogo.
- Com exceção das novas regras usadas nessa expansão, todas as regras básicas de Carcassonne permanecem inalteradas.

Regras

- Na sua vez, o jogador pode usar um de seus 2 tiles triangulares ao invés de colocar um tile normal.
- Os tiles triangulares são colocados conforme as regras normais. Assim, eles devem ser colocados de modo que pelo menos um dos lados mais curtos do tile triangular toquem um tile previamente colocado em jogo (nada de apenas canto com canto) e qualquer segmento de cidade, de estrada e de campo deve continuar segmento pronto para a colocação de outros tiles no jogo.
- Observação: o lado longo do tile triangular nunca pode ser colocado contra o lado de um tile normal.



Tiles triangulares podem ser colocados dessa forma



Forma errada de colocar um tile triangular.



Essa estrada continua por meio dos dois tiles triangulares.

Fim do jogo

- O jogo termina imediatamente no fim no turno onde o último tile normal foi colocado em jogo.
- Se algum jogador ainda possuir um tile triangular não colocado em jogo, eles não poderão mais ser colocados.

Mosteiros

- ▶ Quando utilizada essa expansão, mosteiros são considerados completos mesmo se um ou mais tiles que circundam o mosteiro sejam tiles triangulares.
- ▶ Nesse caso, um tile triangular pontua como um tile normal (1 ponto por tile circundando o mosteiro).
- ▶ Se há 2 tiles triangulares no mesmo “espaço” quadrado, eles ainda contam como somente 1 ponto (juntos) para a pontuação do mosteiro.

Tiles com características de expansões: Alguns tiles triangulares da *Hans im Glück*  contém características das expansões “Colinas e Ovelhas” e “Círculos de Colheita”. Se você não está usando essas expansões com “Metade Selvagem”, desconsidere essas características.

Colinas

- ▶ Se um jogador coloca um tile triangular que contém uma Colina e você está usando a expansão “Colina e Ovelhas”, ele imediatamente adquire um segundo tile (normal), conforme as regras de “Colinas e Ovelhas”, e o coloca com a face para baixo embaixo do tile triangular.
- ▶ A outra “metade” do tile com a face virada para baixo deve ser coberta com outro tile triangular em outro momento oportuno. Ambos os tiles triangulares serão então considerados partes da mesma colina.