

Carcassonne: Caçadores e Coletores.

De Klaus-Jurgen Wrede.

Um jogo de colocação de peças para 2 a 5 jogadores.

Mil anos antes da construção da grande cidade de Carcassonne a área foi ocupada por tribos da idade da pedra. Este povo caçou animais selvagens, coletou sementes e frutas e pescou peixes para garantir sua subsistência. Hoje, o que restou de suas pinturas nas cavernas e os achados arqueológicos nos dão a dimensão de como eles viviam.

Conteúdo: 79 peças



(incluindo uma peça inicial com um vulcão)

lado de trás

peça inicial

1 segmento
de rio



3 segmentos
de rio separados



1 cachoeira



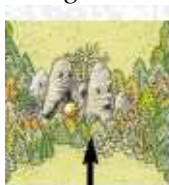
2 cachoeiras



Lago com 1 peixe

Lago com 2 peixes

1 segmento



de floresta

2 segmentos separados



de floresta

3 segmentos separados



de prado



Pepita de ouro



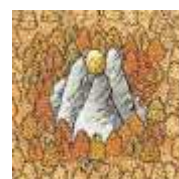
Veado (3 figuras diferentes, mas todos os veados contam o mesmo no jogo)



Mamute



Tigre de dentes de sabre. 12 cartas de bônus (lado de trás)





1 trilha de pontos



5 cartas de pontos



10 discos de madeira verde



30 membros de tribo em 5 cores



10 cabanas em 5 cores

Manual de regras.

Objetivo:

Os jogadores colocam peças de terreno a cada turno. Eles criam prados, florestas e rios, nos quais podem colocar os membros de sua tribo e suas cabanas para ganhar pontos. Os jogadores ganham pontos durante o jogo e no final do jogo e, portanto, ninguém saberá quem é o ganhador até o final da partida.

Preparação:

Coloque a peça inicial (com o vulcão) com o desenho para cima no meio da mesa. Embaralhe as 78 peças de terreno restantes e coloque-as com os desenhos para baixo em algumas pilhas distribuídas pela mesa de forma a que todos os jogadores as alcancem. Da mesma forma, embaralhe as 12 cartas de bônus e coloque-as com a face para baixo numa pilha separada na mesa. Coloque a trilha de pontos num canto da mesa e as cartas de pontos próximas a ela.

Cada jogador escolhe uma cor e pega os seis membros da tribo e as duas cabanas correspondentes, põem um membro da tribo no espaço “zero” da trilha de pontuação e deixa as demais peças na sua frente na área de jogo como um estoque.

O jogador mais jovem escolhe quem começa e o escolhido inicia seu turno de jogo.

Jogando o jogo:

Os jogadores jogam em turnos na ordem horária. Num turno de jogador ele realiza as seguintes ações nesta ordem:

1. O jogador deve comprar uma peça de terreno de uma das pilhas na mesa (não das de bônus) e colocá-la com a face para cima e encaixá-la ao lado das peças que já se encontram na mesa (a área de jogo).
2. O jogador pode colocar um dos membros da tribo ou uma das cabanas de seu estoque na peça recém colocada.
3. Se, como resultado da colocação da peça, o jogador completar uma floresta ou um rio, isto é pontuado imediatamente.

Comprando e colocando peças de jogo:

Como sua primeira ação, o jogador deve comprar uma peça de terreno de uma das pilhas. Ele mostra a peça para todos os jogadores (e portanto, eles podem “aconselhar” na colocação) e então encaixa a peça com a face voltada para cima na área de jogo. Quando coloca uma peça o jogador deve seguir as seguintes regras:

- O jogador deve obrigatoriamente encaixar a nova peça de terreno (com bordas vermelhas nos exemplos) com um ou mais de seus lados estando adjacentes a uma ou mais peças já colocadas no tabuleiro. Não é permitido encaixar apenas a quina de uma peça na quina de outra peça. A borda da mesa limita a área de jogo. Portanto, um jogador não pode “equilibrar” uma peça na borda da mesa ou mover as demais peças para o outro lado da mesa de forma a abrir espaço para encaixar a nova peça.
- Quando coloca uma peça de terreno, o jogador precisa combinar segmentos de prados, rios e florestas da peça que está sendo colocada com os das peças que já se encontram em jogo.
- Nos raros casos em que uma peça de terreno não tem espaço legal para ser encaixada, o jogador a descarta do jogo (devolve para a caixa) e compra uma nova peça que deve ser colocada seguindo estas regras.



O segmento de rio e os dois segmentos de prado da nova peça se encaixam com os segmentos encontrados na peça que já estava no jogo.



O segmento de floresta da nova peça combina com o da peça que já estava em jogo.



Do lado esquerdo, as florestas se combinam e na parte de baixo os prados também.



A peça ao lado não pode ser colocada como mostrado.

Colocando membros da tribo e cabanas:

Após colocar uma peça de terreno, o jogador pode colocar um membro da tribo ou uma cabana. Ao fazê-lo o jogador deve seguir as seguintes regras:

- O jogador só pode colocar um membro da tribo ou uma cabana por turno (exceção: veja regras de cartas de bônus abaixo).
- O jogador deve pegar o membro da tribo ou a cabana de seu estoque.
- O jogador deve colocar o membro da tribo ou a cabana apenas na peça recém colocada.
- O jogador deve colocar o membro da tribo ou a cabana de forma a ficar claro em que segmento da peça está ocupado (rio, floresta, etc).

Quando um jogador não tem mais membros da tribo ou cabanas em seu estoque, ele não pode colocar mais, mas continua a colocar peças de terreno e a pontuar por florestas e rios completados.

Um jogador coloca seus membros de tribo como...

Coletor ou como pescador ou como caçador ou coloca uma cabana



Num segmento de floresta

ou num segmento de rio

ou num segmento de prado

num segmento de rio ou lago

Here = aqui (N.doT.)

Quando um jogador coloca um membro da tribo como caçador, ele o coloca deitado sobre o prado. A razão disto será explicada abaixo em “O Prado”

- Um jogador não pode colocar um membro da tribo numa floresta, rio ou prado que já tenha outro membro de tribo (seu ou de um oponente). Não importa quão longe do novo segmento esteja o outro membro de tribo desde que os segmentos estejam conectados. Esta regra é ilustrada pelos exemplos seguintes:



O jogador azul só pode colocar um caçador nesta peça. Outro coletor encontra-se no segmento de floresta conectado.

O jogador vermelho pode colocar um membro da tribo como um coletor ou um pescador, mas como um caçador apenas na área apontada pela flecha vermelha. Já há outro caçador no grande prado.

Ainda é possível que vários membros de tribo estejam numa mesma área (floresta, rio ou prado). Isto pode ocorrer quando florestas, rios ou prados que já tinham membros de tribo colocados são unidos pela colocação de uma nova peça de terreno. Isto é explicado em detalhe mais à frente nas regras.

Os jogadores não podem mover membros de tribo uma vez colocados. Contudo, membros da tribo podem ser devolvidos para seus donos (veja “Devolvendo membros da tribo para seus donos” abaixo).

Após o jogador colocar um membro de tribo ou cabana (ou escolher não fazê-lo), seu turno acaba. Verifica-se então se a colocação da peça completou um rio ou floresta. Em caso positivo, estes devem ser pontuados agora. Em caso negativo ou após a pontuação o próximo jogador inicia seu turno.

Pontuando rios e florestas completados:

Um rio completado

Um rio é completado quando há um lago com peixes (todos os lagos têm peixes) ou uma cachoeira em cada ponta, ou se o rio faz um circuito completo. Não há limite para o número de segmentos num rio. Um jogador com o único pescador num rio

completado marca 1 ponto por cada segmento de rio e 1 ponto por cada peixe (se tiver algum) no final do rio.



Vermelho marca 6 pontos. O rio completado tem 3 segmentos (1, 2, 3). Cada segmento de rio marca um ponto. O lago num fim tem 1 peixe; e o lago no outro fim têm 2 peixes. O que dá ao jogador mais 3 pontos.



Vermelho marca 3 pontos. Mesmo com o azul colocando uma peça para ampliar sua floresta, o jogador vermelho marca pontos por seu pescador encontrar-se no rio completado pela peça colocada pelo jogador azul.

Nota: o jogador que coloca a peça que completa o rio usualmente recebe os pontos por isto, mas nem sempre é o caso. Pode ocorrer como no exemplo mostrado acima, que um jogador coloque a peça que completa o rio e outro jogador receba os pontos por ter um pescador no rio.



Os jogadores marcam seus pontos movendo seus marcadores na trilha de pontuação. Quando um marcador passa pelo espaço “0”, o jogador recebe uma carta de pontuação com a marcação “50” e coloca com a face para cima na sua área de estoque de forma a todos os jogadores verem que ele já marcou 50 pontos. Quando um jogador passa pela segunda vez pelo “0”, ele vira sua carta e mostra o lado impresso com o “100”. Em jogos com poucos jogadores, pode ocorrer de um jogador passar pelo “0” uma terceira vez. Neste caso, ele pega outra carta de pontuação e a coloca com o lado marcado “50” ao lado da outra que estava marcando o “100” de forma a mostrar a todos que atingiu “150” pontos.

Uma floresta completa e as cartas de bônus

Uma floresta é completada quando está completamente cercada por prados, não tem lados abertos e não há espaços abertos dentro da floresta. Não há limites par o número de segmentos de uma floresta.

Um jogador com o único coletor numa floresta completada marca 2 pontos por cada segmento de floresta.



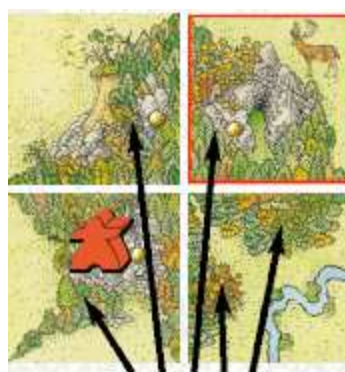
O jogador vermelho marca 4 pontos.

Após a floresta ser pontuada, os jogadores verificam se há pepitas de ouro na floresta. Se a floresta completada tem uma ou mais pepitas de ouro, o jogador que colocou a peça que completou a floresta compra uma carta da pilha de bônus. Ele então joga a carta de bônus, seguindo as regras de jogo normal para colocação de peças de terreno, e pode inclusive colocar membros de tribo ou cabanas nesta carta a partir do estoque, usando as regras normais de colocação de membros de tribo e cabanas. Se não há local legal para encaixar a carta bônus, o jogador a descarta do jogo (para a caixa) e então compra uma nova carta. Se o jogador completa um rio ou uma floresta estes são pontuados imediatamente, mas ele não recebe uma nova carta bônus se completar uma nova floresta com pepitas de ouro (sem reação em cadeia). Uma vez colocada, a carta de bônus torna-se uma peça de terreno. Quando a pilha de cartas de bônus se esgota os jogadores não compram mais cartas bônus!

Sumário das regras:

- O jogador com coletor numa floresta completada marca os pontos.
- O jogador que colocou a peça que completa a floresta, compra a carta de bônus. No exemplo ao lado, se o jogador vermelho completa a floresta, ele marca os pontos e coloca a carta bônus. Se o jogador azul completa floresta, o jogador vermelho marca os pontos, mas o jogador azul é que recebe a carta de bônus.
- Independentemente de quantas pepitas de ouro há na floresta completada, o jogador compra e coloca apenas uma carta bônus.
- Se a floresta não tem pepitas de ouro (o que só é possível em florestas com 2 segmentos) nenhuma carta de bônus é comprada e jogada.

As habilidades especiais das cartas de bônus são descritas à frente nestas regras.



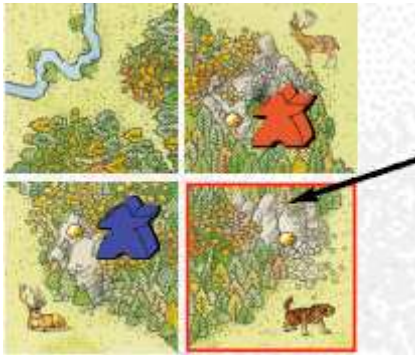
*2 pontos cada.
O jogador vermelho
marca 10 pontos.*

*Há
diversas
pepitas
de ouro
nesta
floresta
completada,
mas o
jogador
compra
e coloca
apenas
uma
carta de
bônus.*

O que acontece quando há vários membros de tribo numa floresta ou rio completados?

Através de uma colocação de peças astuta é possível que hajam diversos coletores numa floresta completada ou diversos pescadores num rio completado.

Quando pontuando uma área, primeiro determine se um jogador tem mais membros de tribo do que os demais. Se um jogador tiver mais membros de tribo ele pontua sozinho. Se diversos jogadores empatarem no número de membros na área, eles todos pontuam o total de pontos devido pela área.



Os jogadores vermelho e azul marcam 10 pontos cada.

As novas peças colocadas conectam segmentos previamente separados de florestas.



O vermelho tem a maioria nesta floresta e marca 12 pontos sozinho

Nota: a existência de diversos membros de tribo nestas áreas não contraria a regra da página 4: “um jogador não pode colocar um membro de tribo numa floresta, rio ou prado que já tenha outro membro de tribo (seu ou de um oponente)”. Esta regra se refere á colocação de novos membros de tribo. Isto ocorre quando áreas separadas que já tinham membros de tribo são conectadas.

Devolvendo os membros de tribo a seus donos.

Após um rio ou uma floresta serem completados – e apenas nesta situação – os jogadores com membros de tribo nas áreas completadas devolvem-nos a sua área de estoque. Os jogadores podem usar os membros de tribo retornados em qualquer papel que escolham no próximo turno.

Por conta da ordem das ações é possível que um membro de tribo seja colocado numa área, pontue a área e volte para a mão do jogador no mesmo turno. Para isto, o jogador precisa:

1. Completar um rio ou floresta colocando a peça de terreno ou a carta de bônus;
2. Colocar um caçador ou coletor;
3. Pontuar o rio ou floresta completado
4. Pegar de volta o membro da tribo.



Também é possível que na circunstância correta um jogador possa fazer isto duas vezes, primeiro com uma peça de terreno e depois com a colocação de uma carta de bônus.

Cabanas

Cabanas são sempre colocadas num segmento de rio ou lago. Uma cabana controla todo o sistema de rios onde se encontra. Um sistema de rios é formado por todos os lagos e segmentos de rio conectados e não é quebrado pelos lagos com peixes. O limite de um sistema de rios é dado apenas pelas cachoeiras e pela borda da área de jogo. Quando coloca uma cabana o jogador deve verificar se não há outra cabana (sua ou de um oponente) no sistema completo de rios (a regra é similar à de colocação de membros da tribo). Cabanas são pontuadas apenas no final do jogo.

Uma vez colocada, uma cabana não pode ser movida ou removida da área de jogo e permanece até o fim do jogo. Após um jogador colocar uma cabana (ou escolher não fazê-lo) seu turno termina e começa o do próximo jogador.

Nota: cabanas e pescadores não afetam a colocação um do outro.



O sistema de rios à esquerda pertence ao jogador azul, o outro ao jogador vermelho.



A cabana azul pode ser colocada.



O pescador vermelho pode ser colocado.

O prado.

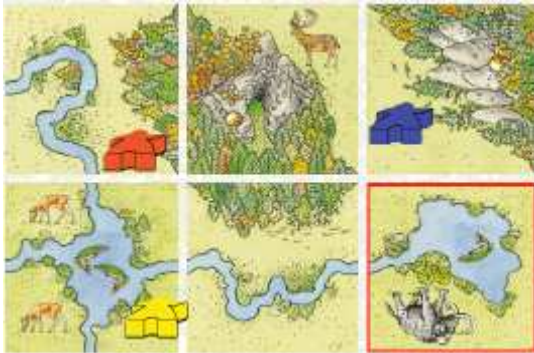
Diversos segmentos de prado conectados, cercados por florestas, rios e a borda da área de jogo, forma um prado. Prados e segmentos de prado não são pontuados. Eles existem apenas para acomodar os caçadores. Caçadores permanecem onde são colocados e nunca retornam a seus donos.

Para enfatizar isto os jogadores deitam os caçadores nas áreas de pradaria. Isto também serve para diferenciar caçadores dos caçadores pescadores que se encontram em pé e que podem ser devolvidos à mão de seus donos durante o jogo (quando uma floresta ou rio é pontuado).

Jogadores com caçadores nos prados só podem marcar os pontos por eles no final do jogo (veja "Pontuação final").



Todos os 3 caçadores tem seus próprios pastos. A floresta, os rios e a borda da área de jogo separa os prados uns dos outros.



Após colocar a nova peça (borda vermelha) todos os prados estão conectados e todos os 3 caçadores estão no mesmo prado.

Nota: o jogador que colocou a peça não pode colocar um novo caçador nela pois já há caçadores neste prado.

Fim de jogo

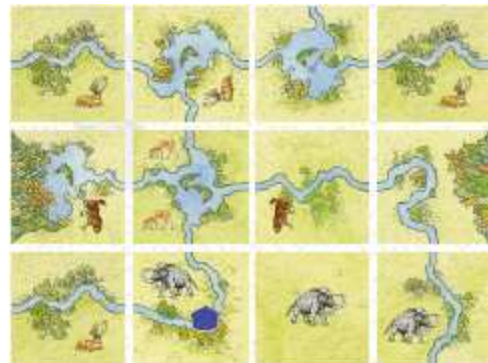
O jogo termina com o turno do jogador que encaixa a última peça de terreno (não cartas de bônus!). Todas as florestas e rios incompletos não têm valor e não são pontuados. Os jogadores removem seus coletores e pescadores das florestas e rios incompletos da área de jogo.

As cabanas nos rios e os caçadores nos prados permanecem na área de jogo para a pontuação final!

Pontuação final

Pontuando as cabanas

Um jogador que tenha sozinho uma cabana num sistema de rios marca 1 ponto por cada peixe neste sistema. Se diversos jogadores empatarem com o maior número de cabanas num sistema de rios, todos pontuam o total de pontos dados pelo sistema (1 ponto por cada peixe). Para a pontuação das cabanas não importa se o sistema de rios está fechado (completo) ou não. Desta forma, todos os sistemas de rios com cabanas são pontuados.



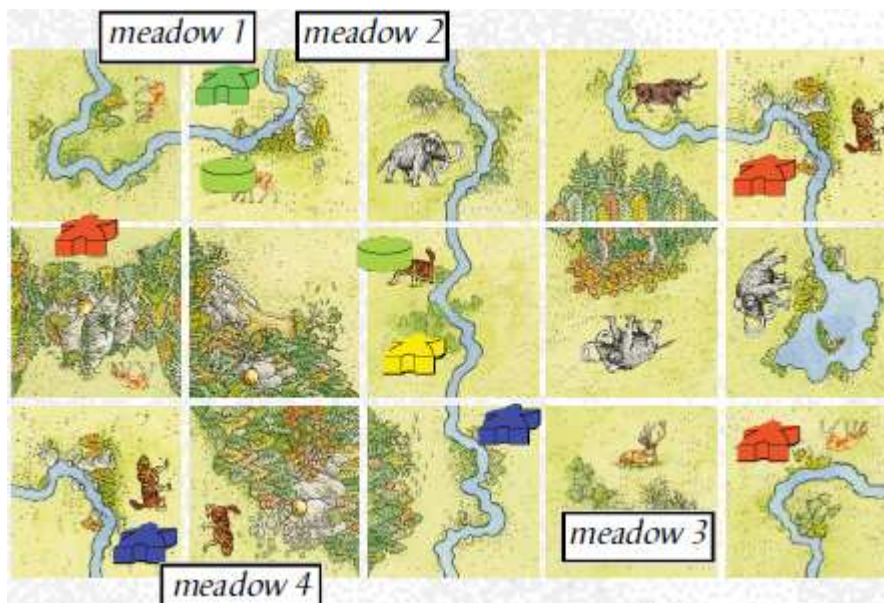
O jogador azul marca 5 pontos (5 peixes).

Pontuando os caçadores nos prados.

O jogador que tenha sozinho um caçador num prado marca os seguintes pontos: 2 pontos por cada veado, mamute e auroque.

Tigres de dente de sabre obtêm sua comida nos prados. Eles caçam apenas veados evitando os mamutes e auroques. Para cada tigre no prado um veado é caçado pelo tigre e não é pontuado. Para simplificar a pontuação os jogadores podem usar os discos verdes de madeira, cobrindo os tigres e veados aos pares. Os veados restantes, bem como os mamutes e auroques marcam 2 pontos cada. Se a mais tigres do que veados no prado os tigres extras não geram pontuação negativa (eles não valem -2 pontos cada).

Se diversos jogadores empatam com o maior número de caçadores num prado, cada um marca o total de pontos pelo prado. Se um jogador têm mais caçadores ele marca os pontos sozinho. Para pontuar os caçadores não importa se os prados estão completos. Após pontuar um prado removem-se os discos verdes e os usa para pontuar o próximo prado. Desta forma, todos os prados com caçadores são pontuados.



Prado (meadow) 1: um veado; o jogador verde marca 2 pontos.

Prado (meadow) 2: um veado, um mamute e um tigre. O jogador vermelho e o jogador amarelo marcam 2 pontos cada pelo mamute. O tigre elimina o veado.

Prado (meadow) 3: dois veados, dois mamutes, 1 auroque e um tigre; o jogador vermelho têm o maior número de caçadores e marca sozinho 8 pontos (2 mamutes + 4 pontos, 1 auroque = 2 pontos, 1 veado = 2 pontos).

Prado (meadow) 4: dois tigres e um veado; o jogador azul não marca pontos, mas não é penalizado com pontos negativos pelo tigre extra.

(Discos verdes cobrem um tigre e um veado no prado (meadow) 2 para mostrar como os discos são usados para facilitar a contagem dos pontos.)

O jogador com mais pontos é o vencedor!

Habilidades especiais das cartas bônus

As cartas bônus são jogadas como as peças de terreno. As cartas têm 4 habilidades especiais:



O fogo espanta todos os tigres do prado. Portanto, todos os veados deste prado são pontuados.



Cada carta com cogumelos adicionam 2 pontos na pontuação de uma floresta completada.



Quando um jogador coloca um caçador num círculo sagrado apenas ele marca os pontos pelos animais deste prado. Outros jogadores não marcam pontos por caçadores neste prado, mesmo se tiverem mais caçadores.



Cada auroque adiciona 2 pontos na contagem de uma caçada.

Tradução: André Viana