



Carcassonne

Regras Solo

JF's Solo Carcassonne Rules - "Carc Island"

Coloque a peça inicial na superfície de jogo. O ladrilho inicial se tornará o ladrilho central de um layout quadrado de 7x7. Coloque as peças e marque como de costume. Quando uma peça não pode ser jogada ou você escolhe não jogá-la, você pode descartar a peça. Apenas três peças no total podem ser descartadas dessa maneira. O jogo termina quando o layout 7x7 estiver completo ou quando uma peça for sorteada e não puder ser jogada ou descartada legalmente.

* **Sucesso Completo** - Carc Island está completo e você marcou 150+.

* **Sucesso Parcial** - Carc Island está incompleta e você marcou 100+.

* **Falha** - Carc Island está incompleta e você marcou menos de 100.

Pilha da Vergonha dos Profburns

Sendo um completista, eu queria passar pelas três peças descartadas de JF. Nesta variante, você continua a completar sua grade 7x7 mesmo depois de ter descartado três. Cada ladrilho que você escolhe ou é forçado a descartar é adicionado à sua pilha de vergonha. Se você completar o 7x7 você ganha. Quanto menor sua pilha de vergonha, melhor.

Acréscimos de Kittyhoarder à Configuração

Solo: Jogue com apenas 5 meeples, um dos quais só pode ser usado como fazendeiro (e será seu único fazendeiro durante todo o jogo).

As cidades do futebol ganham 2 pontos. Este é o ÚNICO recurso que você pode pontuar colocando um seguidor logo após ter concluído o recurso; em todos os outros casos, você não é capaz de colocar um seguidor no ladrilho que completa um recurso para pontuá-lo imediatamente.

Cidades regulares ganham 2 pontos por ladrilho mais 2 pontos por flâmula. No entanto, eles ganham 1 ponto adicional por ladrilho para cada seguidor que você tiver na cidade além do primeiro. Lembre-se de que você não pode colocar vários meeples diretamente em um único recurso; você tem que colocar o meeple em um ladrilho desconectado e conectá-los mais tarde.

As estradas ganham mais pontos quanto mais longas forem. Estradas de 1 ladrilho ganham 1 ponto, estradas de 2 ladrilhos ganham 2, então a pontuação aumenta somando as 2 pontuações anteriores da série. Em outras palavras, a série é 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc.

Claustros ganham 9 pontos se concluídos. No entanto, eles ganham pontos adicionais com base na distância ao claustro MAIS PRÓXIMO. Para calcular a distância, desenhe uma linha reta na vertical ou na horizontal até cruzar a linha ou coluna em que está o outro claustro. Pegue o número maior (vertical ou horizontal). Essa é a distância em ladrilhos. O outro claustro não precisa ser concluído. Em uma grade 7X7, isso significa que o máximo de pontos que um claustro pode marcar é de 14 pontos (9+5).

Fazendeiros: marque 4 pontos por cidade concluída (qualquer tamanho) adjacente à sua fazenda. Você só tem um fazendeiro.