



Adaptação por Raphael Gurian

Carcassonne Impérios

Testado e aprovado
para ser jogado com
a expansão de fã
"Mercado" e as
expansões "Rio" e
"Abade" também!!!

Este modo alternativo de jogo trás para o Carcassonne (base) a mecânica de rolagem de dados presente em Carcassonne Star Wars.

COMPONENTES NECESSÁRIOS

- Carcassonne (jogo base)
- Dados (1 já basta, mas para melhorar a experiência é indicado pelo menos 6, de 2 cores diferentes)

REGRAS

Siga todas as regras habitualmente como no manual da caixa base de Carcassonne, apenas com as seguintes modificações:

FAZENDEIROS

Neste modo de jogo **não utilize** seguidores (meeples) com a função de **Fazendeiros** (meeples no campo).

COMBATE

Neste modo de jogo, **sempre que dois ou mais seguidores** (meeples) **de diferentes jogadores** encontram-se **disputando o mesmo domínio**, ao invés de ambos pontuarem ocorre um **COMBATE** utilizando dados.

Cada jogador envolvido **rola um dado para cada seguidor (meeple) seu que estiver no domínio disputado** e pode **optar por rolar dados adicionais pelo custo de 1 Ponto de Vitória**, até o limite de 2 dados adicionais.

Quem obtiver o **maior valor em um único dado** (não na soma) **vence o Combate** e efetua a pontuação total do domínio disputado. Em caso de empate, todos os jogadores que tiveram o maior resultado nos dados que ocasionaram o empate recebem 1 Ponto de Vitória por dado de valor maior igual.

Após o confronto todos os jogadores retiram seus seguidores (meeples) do domínio (independente se venceu, perdeu ou ocorreram empates).

GENERAL

Neste modo de jogo, **cada jogador pode ter UM** (e apenas um!) seguidor cujo meeple esteja deitado em algum domínio. Este seguidor representa um **General**. Em combates, o General proporciona ao jogador **2 (dois) dados** ao invés de 1 (um) como um seguidor habitual **em Combates**.

MONASTÉRIOS

Monastérios, diferentemente de outros tipos de domínio, **podem ser tomados de outros jogadores antes de serem concluídos**. Para isso, um jogador deve **alocar uma peça adjacente a um monastério** que tenha algum seguidor adversário. O jogador 'atacante' coloca um seguidor na peça do Monastério atacado (nota: Não se pode alocar um seguidor na peça recém colocada, uma vez que cada turno só é permitido uma colocação de seguidor).

Ocorre então um **Combate**. O Vencedor coloca (ou mantém, caso o vencedor seja o Defensor) seu seguidor na peça do Monastério. Em caso de Empate, o Defensor (quem já se encontrava no Monastério) é o vencedor.

Nenhum ponto é atribuído até que o monastério esteja concluído (como nas regras normais).