

CARCASSONNE
BRASIL

GUIA INICIAL

5 PASSOS IMPORTANTES PARA COMEÇAR NO CARCASSONNE COMPETITIVO

POR
MELVIN QUARESMA
VICE-CAMPEÃO MUNDIAL DE CARCASSONNE





PRIMEIRO PASSO: CONHECER OS TILES E MEMORIZÁ-LOS!

Conhecer os tiles de Carcassonne é essencial para iniciar no universo competitivo do jogo. Apesar de contar com 72 peças no total, o jogo base tem apenas 19 tipos diferentes de cartelas — o que facilita bastante a memorização de nomes e quantidades.

Confira nas páginas seguintes dois guias para auxílio de memorização e contagem. O primeiro apresenta nomenclaturas informais das peças em português, enquanto o segundo traz as referências universais.

MONASTÉRIOS (6)

MONASTÉRIO

4



MONASTÉRIO-RUA



2

RUAS (22)

CURVA

9



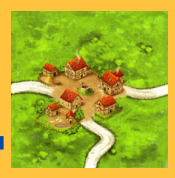
RETA



8

TREVO-T

4



TREVO-CRUZ

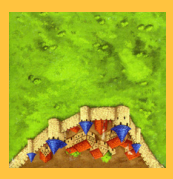


1

TAMPAS (23)

TAMPA SIMPLES

5



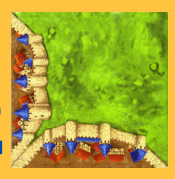
SPLIT OPOSTO

3



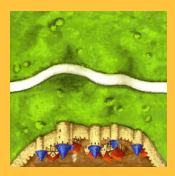
SPLIT LATERAL

2



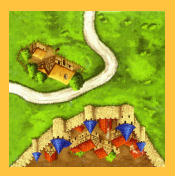
TILE INICIAL

4



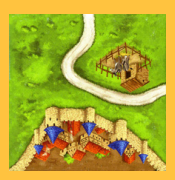
BAIXO-ESQUERDA

3



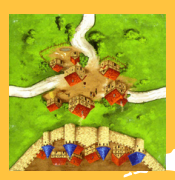
BAIXO-DIREITA

3



TAMPA COM TREVO

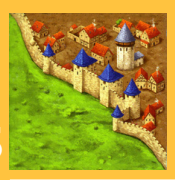
3



CONECTORES (21)

DORITOS

3





2

5

DORITOS-RUA

3





2

5

PESCOÇO

1





2

3

VACA

3





1

4

CAVALO

1





2

3

CASTELÃO



1

MONASTERIES (6)

FFFF

4



RFFF



2

ROADS (22)

RRFF

9



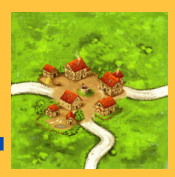
RFRF



8

RRRF

4



RRRR

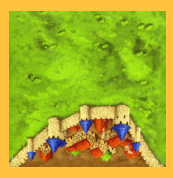


1

CITY CAPS (23)

CFFF

5



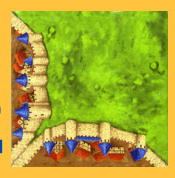
CFCF *SPLITTER*

3



CCFF *SPLITTER*

2



CRFR

4



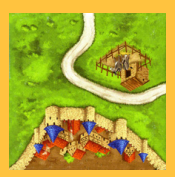
CRRF

3



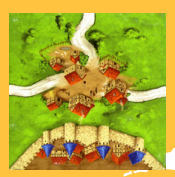
CFRR

3



CRRR

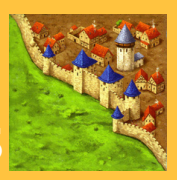
3



JOINERS (21)

CCFF

3





2

5

CCRR

3





2

5

CFCF

1





2

3

CCCF

3





1

4

CCCR

1





2

3

CCCC



1

MAS O QUE SÃO ESSES "C", "R" E "F"?

Para facilitar a compreensão, é comum que muitos conteúdos sobre Carcassonne utilizem uma nomenclatura "universal" para os tiles, em que cada letra representa um tipo de construção. Veja abaixo uma ilustração do nome "CRRF".

RUA (R)

ROAD (R)

RUA (R)

ROAD (R)



FIELD (F)

FAZENDA (F)

CITY (C)

CIDADE/CASTELO (C)

SEGUNDO PASSO:
APRENDER A CONTAR OS TILES NOS JOGOS



Após memorizar os tipos e quantidades de cada tile do jogo base, é importante aprender a contá-los durante as partidas.



Existem métodos diferentes para contagem, mas explicarei aqui apenas o modelo "linhas cruzadas", que utilizo tanto em partidas presenciais quanto online.





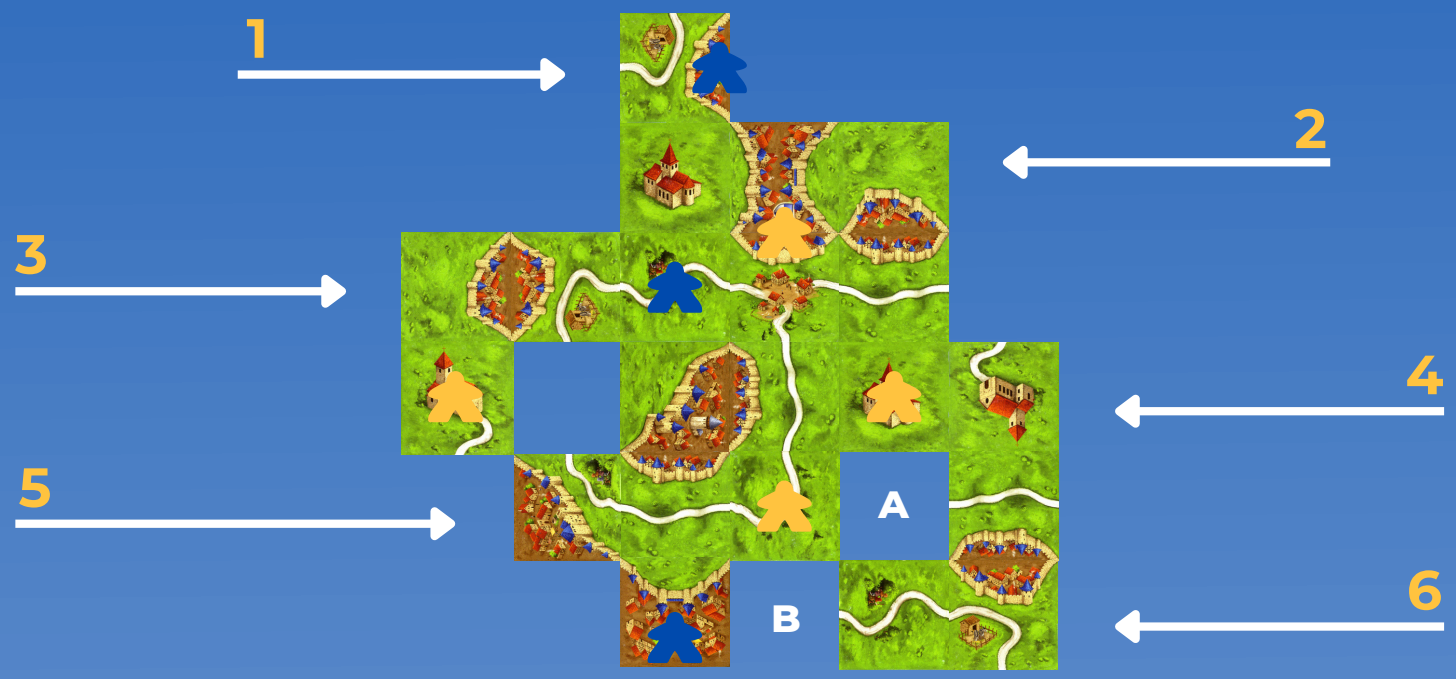




2

MÉTODO
LINHAS CRUZADAS

Uma maneira simples de contar tiles é passar os olhos pela mesa "ziguezagueando", iniciando pelo topo na ordem de leitura e invertendo o sentido linha após linha.



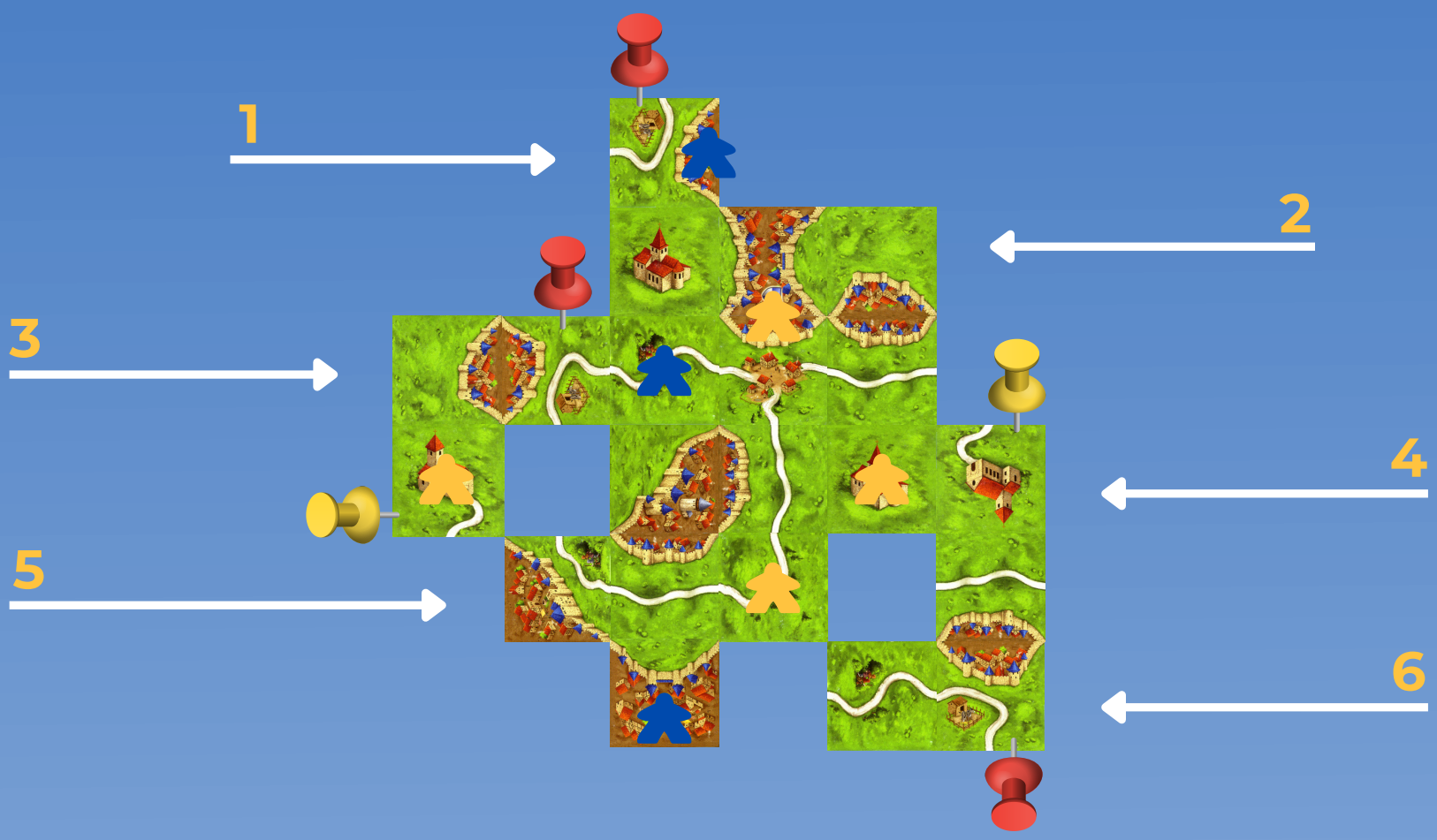
Em diversos pontos do jogo é necessário buscar tiles específicos e contá-los.
No exemplo acima, é importante para Amarelo descobrir se existem monastérios-rua / FFFR em estoque (A), enquanto Azul precisa descobrir se há baixos-direita / CFRR disponíveis (B). Você consegue ajudá-los?

MÉTODO
LINHAS CRUZADAS

A resposta para ambos os casos é que não há mais tiles do tipo em estoque! Isso significa que o meeple amarelo está preso no monastério até o final da partida, assim como o meeple azul no castelo.

BAIXO-DIREITA
CFRR

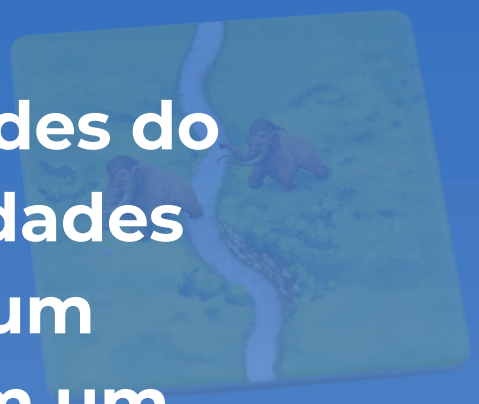
MONASTÉRIO-RUA
FFFR



TERCEIRO PASSO: ENTENDER COMO ATACAR E DEFENDER



Ataque e defesa são dois conceitos muito importantes, e estão diretamente relacionados ao conhecimento sobre as peças e as contagens realizadas durante as partidas.



Atacar significa restringir as possibilidades do seu adversário, reduzindo as probabilidades de fechar uma construção e liberar um meeple. Um ataque perfeito resulta em um bloqueio, que leva as probilidades do oponente a zero no espaço atacado.



Defender significa evitar bloqueios do adversário, mantendo suas probabilidades em liberar meeples altas ou, pelo menos, existentes.





EXEMPLO DE ATAQUE E DEFESA:



Amarelo tem um TREVO-T / RRRF na mão.
Com esta peça, é possível se defender e atacar ao mesmo tempo.



Você consegue descobrir como?



Desta maneira, amarelo se defende em A, pois ainda restam 8 (oito!) curvas / RRFF em estoque para liberar seu meeple do monastério. Além disso, também ataca e bloqueia azul em B, pois todos os baixos-direita / CFRR já estão em jogo e, portanto, não há mais nenhum em estoque!

QUARTO PASSO:
APRENDER A INVADIR



Ah, a invasão! Muito odiada entre alguns jogadores mais casuais, porém amada no universo competitivo!

Invadir significa colocar um meeple (ou mais) em uma propriedade outrora pertencente ao adversário ou compartilhada. Invasões são importantes para aproveitar construções valiosas dos oponentes, compartilhando seus pontos ou, no melhor dos casos, tomando para si a pontuação total da construção com uma maioria de meeples.



VAMOS VER UM EXEMPLO NAS PÁGINAS SEGUINTES:

4

EXEMPLO DE INVASÃO DE CASTELO:



Amarelo posiciona um tile "tampa simples" / CFFF ao lado de um castelo de Azul. Agora, Amarelo aguarda qualquer uma das peças a seguir para conectar e compartilhar igualmente os pontos com Azul:



EXEMPLO DE INVASÃO DE CASTELO:



No turno seguinte, Azul posiciona um "baixo-esquerda" / CRRF no lado oposto. Agora, Azul aguarda qualquer uma das peças a seguir para conectar e tomar todos os pontos da construção para si:



EXEMPLO DE INVASÃO DE CASTELO:



E dois turnos depois, Azul já compra um tile vaca / CCCF e pontua sozinho, afinal, são dois meeples azuis contra apenas um amarelo.

+14 pontos para Azul!

EXEMPLO DE INVASÃO EM FAZENDA:



Verde precisa de uma peça para invadir com dois meeples em A, e desta maneira dominar a fazenda de Vermelho, marcada em laranja na ilustração. Qual é a peça?
Qual a quantidade disponível em estoque?



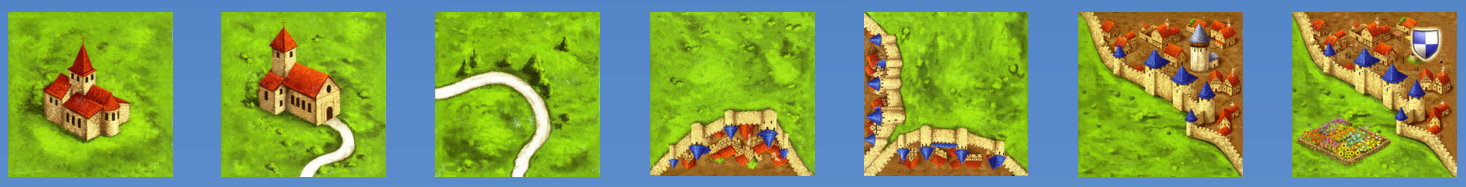


A peça necessária para invadir com os 2 meeples Verdes (A) é uma curva / RRFF, e, como ilustrado, apenas uma está ainda disponível em estoque, pois são 9 no total.

Agora, um desafio um pouco mais difícil: além de A, é possível invadir — porém com apenas um meeple —, em B. Quais são as peças possíveis e suas respectivas quantidades para invadir em B?



São muitos os tipos de tiles que permitem invasão em B:



Após contá-los, chegamos às seguintes disponibilidades em estoque:



***Conte doritos / CCFF com e sem brasão juntos (5).**

QUINTO PASSO: GERENCIAR BEM OS MEEPLES



Os meeples são as nossas ferramentas para pontuar durante a partida, e por isso é essencial que se aprenda a gerenciá-los de maneira eficiente. Busque o equilíbrio entre:



1) Não utilize-os indiscriminadamente, seja em construções que não valem à pena ou deixando que seus meeples sejam bloqueados pelos oponentes;



2) Não tenha receio em usá-los. Isto é, não deixe de aproveitar oportunidades de pontuar com esses meeples, sempre tentando minimizar os riscos de bloqueios. Afinal, meeple na mão não faz pontuação!





5

COMO APRENDER A GERENCIAR MEEPLES

Dentre todos os passos trazidos nesta apresentação, o gerenciamento de meeples é o mais subjetivo no que diz respeito ao aprendizado.

É importante se fazer algumas perguntas quando estiver em dúvida sobre utilizar ou não um meeple em um tile posicionado:

1) É uma situação arriscada demais para posicionar um meeple? Se for, vale a pena o custo-benefício?

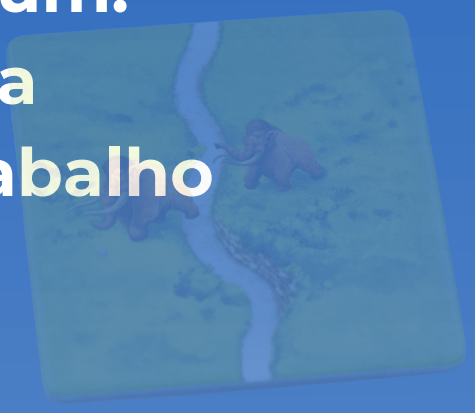
2) Tenho meeples na mão o suficiente para seguir jogando? Caso não tenha, os meeples na mesa estão em situação favorável a retornar em breve para a mão?

PRATIQUE!



Essas e muitas outras perguntas serão melhor respondidas com a prática!

Então, sempre que possível, pratique um pouco do modo competitivo do jogo utilizando o jogo base em um contra um. Assim, é possível levar ao máximo a experiência de contagem de tiles e o trabalho com as probabilidades!



A comunidade Carcassonne Brasil está sempre de braços abertos para receber mais interessados em conhecer este esporte da mente, pelo qual somos tão apaixonados!



Acesse o nosso site para mais conteúdos e entre em nossa comunidade do WhatsApp:

WWW.CARCASSONNEBRASIL.COM





CARCASSONNE
BRASIL

CARCASSONNE BRASIL É UM PROJETO CRIADO EM AGOSTO DE 2020 QUE BUSCA DIFUNDIR O CARCASSONNE COMO UM ESPORTE DA MENTE EM NOSSO PAÍS.

O TRABALHO DOS ORGANIZADORES É VOLUNTÁRIO E CONTAMOS COM DOAÇÕES E PATROCÍNIOS PARA MANTER NOSSAS AÇÕES VIVAS E GRATUITAS — COMO ESTE GUIA AQUI!

CASO VOCÊ QUEIRA COLABORAR,
TODO VALOR É BEM-VINDO!

PIX E-MAIL:
QUARESMAMELVIN@GMAIL.COM
MELVIN GAVINHO QUARESMA