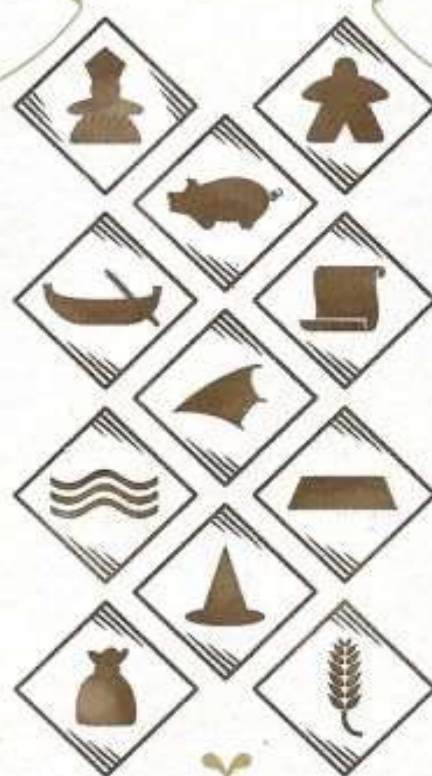




Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne BigBox

Edição especial de *Carcassonne*.
Inclui o jogo básico e 11 expansões.



ÍNDICE

Bem-vindos ao universo de Carcassonne, um jogo de tabuleiro que se converteu num verdadeiro clássico.

Esta edição é ideal para te iniciares no mundo do *Carcassonne*.

Não te preocupes se o manual de regras parece muito longo: simplesmente começa a jogar uma partida com o jogo básico sem incluir os camponeses.

Na tua segunda partida, já poderás incluir os camponeses e, mais adiante, incorpora a primeira expansão (*Estalagens e catedrais*) e depois a segunda (*Construtores e comerciantes*). Se quiseres, também podes usar só uma parte de uma expansão (por exemplo, utilizar um seguidor maior da primeira expansão ou o construtor da segunda).

O Rio e *O Abade* são pequenas expansões que podes usar quando te apetecer. E quando tiveres mais experiência, podes começar a incluir as mini-expansões. Estas não são muito complicadas por si só, mas se combinares várias delas, podes criar situações mais desafiantes.

Também é possível jogar com todas as expansões incluídas na caixa. Se o fizeres, a partida pode durar de 90 a 120 minutos e ser muito mais exigente para todos.

Além disto, o universo de Carcassonne conta com muitas mais expansões!

Diverte-te a jogar, a testar e a combinar!

JOGO BÁSICO

Regras – 3

Camponesas – 8

EXPANSÕES

O rio – 9

O abade – 9

Estalagens e catedrais – 10

Construtores e comerciantes – 12

Máquinas voadoras – 15

Mensageiros – 15

Balsas – 17

Minas de ouro – 18

O Feiticeiro e a Bruxa – 19

Bandidos – 20

Círculos nas plantações – 21

APÊNDICE

Lista de peças – 22

Figuras – 24

Resumo de um turno – 24

Créditos – 24



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

A cidade de Carcassonne, no sudeste de França, é famosa pela sua cidadela amuralhada que data da era romana e medieval. Nesse incrível cenário histórico, os jogadores vão tentar fazer fortuna colocando os seus seguidores nas estradas, cidades, claustros e campos da região. Região essa que muda conforme o jogo avança. Para alcançar a vitória, será indispensável colocares os teus seguidores acertadamente, sejam eles viajantes, cavaleiros, monges ou camponesas.

O JOGO BÁSICO

(aprox. 35 minutos)

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Bem-vindo a Carcassonne! Com estas instruções, vamos ensinar-te rapidamente as regras deste moderno jogo de mesa que já se transformou num clássico do género. Depois desta breve leitura vais poder explicar o jogo aos outros jogadores para que possam começar a desfrutar de toda a diversão que ele oferece.

Evidentemente, a primeira coisa a fazer será preparar a partida, algo que pode ser feito num instante. Durante a preparação também podes aprender mais alguma coisa sobre os componentes:

Vejamos primeiro as **PEÇAS DE TERRENO**

Estas 72 peças mostram estradas, cidades e claustros situados num campo.



Peça com uma cidade



Peça com uma estrada



Peça com um claustro

O verso de todas as peças é idêntico. Apenas a **peça inicial** e as **peças de rio** têm o verso de cor mais escura, que serve para diferenciá-las das demais.



Peça com verso normal



Peça com o verso mais escuro



Frente da peça inicial

A preparação começa com a colocação da peça inicial (a que possui o verso mais escuro) no centro da mesa ou superfície de jogo. Mistura as restantes peças de terreno e coloca-as empilhadas viradas para baixo em vários montes, para que todos os jogadores as tenham à mão.



Vários montes de peças viradas para baixo

Deixa preparadas as 8 fichas com os 50 e 100 pontos. Pode ser que precisas delas durante pontuação.



Frente



Verso

← A seguir, coloca o marcador de pontos no canto da mesa.

Agora, voltamo-nos para os **seguidores** com os quais se concluirão os preparativos. O jogo inclui 48 figuras, 8 de cada cor: preta, vermelha, verde, rosa, azul e amarela.

Inicialmente, são dadas a cada jogador 7 figuras da cor escolhida por eles e arruma-se na caixa todas as figuras das cores que não foram escolhidas. Depois disso, coloca a oitava figura no espaço 0 do marcador de pontos. Com isto, terminam-se os preparativos.



Seguidores

OBJETIVO DO JOGO

Antes de começarmos com as regras... do que se trata *Carcassonne*? Qual é o objetivo deste jogo?

Os jogadores irão colocar as peças de terreno por turnos. Com isso, criarão estradas cada vez maiores, construirão cidades imponentes, visitarão claustros e cultivarão campos férteis da região.

Ao mesmo tempo, vão colocar os seus seguidores como viajantes, cavaleiros, monges ou camponesas. Eles darão pontos de vitória durante a partida e no fim da mesma. Ao terminar a partida, os pontos são somados e é determinado o vencedor! Vejamos como funciona...

CURSO DO JOGO

Carcassonne é jogado no sentido horário, começando pelo jogador mais jovem. No seu turno, cada jogador levará a cabo ações explicadas abaixo, seguindo sempre a ordem indicada. A seguir, começa o turno do jogador que se encontra à sua esquerda e assim por diante.

Primeiro, vamos examinar as ações e explicá-las uma a uma, como se estivesses tu a fazê-las. Deste modo, quando acabares de ler o manual de regras, poderá explicá-las facilmente ao resto dos jogadores.

As ações possíveis dependerão em parte das estradas, cidades ou claustros que aparecem nas peças. Mas quais são essas ações?

1. Colocar uma peça de terreno

Deves sempre tirar uma nova peça de terreno de um monte e colocá-la na área de jogo de modo a que fique adjacente a um dos lados de outra peça.



2. Colocar um seguidor

A seguir, **podes** mover um dos seguidores da tua reserva para a peça que acabaste de jogar



3. Contar pontos

Por fim, **terás de** somar qualquer pontuação que se tenha dado ao colocares a peça.



As estradas

1. Colocar uma peça de terreno

A peça que tiraste do monte mostra três estradas que partem de uma aldeia. Vais ter de colocar sobre a superfície de jogo, de forma a que dê continuidade à outra peça.



Colocaste esta peça. A estrada liga-se com a outra estrada e o campo coincide com um campo. Muito bem!

2. Colocar um seguidor como viajante

Depois de teres colocado a peça, é agora possível colocares um dos teus seguidores, **como viajante**, numa das estradas desta **peça**. Isto só pode ser feito se não houver outra viajante na mesma estrada. No entanto, a estrada não está concluída, o que faz com que ela não produza pontuações (a terceira ação).

Então, começa o turno do jogador seguinte. O outro jogador tira uma peça de terreno e coloca-a. Como na estrada que fica à direita do cruzamento já existe um seguidor (a tua viajante), este jogador não vai poder colocar um seguidor nela. Em vez disso, ele decide colocar o seu seguidor como cavaleiro na cidade que está na parte superior da peça que acaba de colocar.



Colocaste um seguidor para agir como ladrão na peça recém-colocada. Como nesta estrada não havia nenhum outro seguidor, não há problema com a tua ação.



Como a estrada da direita já está ocupada, o jogador azul decide colocar o seu seguidor como um cavaleiro na cidade.

3. Contar pontos

Cada vez que uma estrada é fechada nas suas extremidades, ocorre uma contagem de pontos. Para tal, a estrada deve acabar num cruzamento, numa cidade, num claustro ou deve-se fechar a si mesma.

Vejamos agora se há lugar a alguma pontuação... Sim, de facto há! A estrada ficou concluída em ambas as extremidades!

Apesar de ter sido o outro jogador a colocar esta peça, é a tua estrada que foi concluída. Vejamos quantos pontos vais ganhar. Por cada peça que constitua a estrada, ganhas 1 ponto. Como a tua estrada percorre 3 peças, ganhas 3 pontos. Genial!





É agora que o marcador de pontos entra em cena. Para não teres de andar sempre a pensar em quantos pontos tens, vais indicá-los fazendo avançar o teu seguidor no marcador. Neste caso, deves avançar o teu seguidor 3 casas no marcador. Depois da contagem de todos os pontos, recuperas o seguidor que te deu os pontos para o devolveres à tua reserva.



Recupera a viajante que acaba de te dar 3 pontos e devolve-a à tua reserva. O seguidor azul fica sobre o terreno, visto que se encontra noutra zona que continua aberta e ainda não foi pontuada.

Agora já conheces os passos mais importantes do jogo. Não foi difícil, pois não? Vamos olhar agora para o resto das zonas.

As cidades

1. Colocar uma peça de terreno

Como habitualmente, primeiro sacas uma peça de um dos montes para a colocares na superfície de jogo.



As peças de cidade também devem dar continuidade. E, neste caso, devem dar continuidade a outro segmento de cidade.

2. Colocar um seguidor como cavaleiro

A seguir, deves verificar se há algum outro cavaleiro na cidade. Se não houver, podes colocar o teu seguidor para que ele aja como um cavaleiro.



Colocaste muito bem a tua peça, porque ampliou a cidade em mais uma peça. A cidade não está ocupada, por isso podes colocar lá o teu seguidor.

3. Contar pontos

Adiantemo-nos um pouco e imaginemos que jogas esta peça na ronda seguinte. Por sorte, ela dá perfeita continuidade à tua cidade. Deste modo, a zona (neste caso, a cidade) fica concluída.

Sempre que uma cidade esteja rodeada por muralhas e não haja nenhum vazio no seu interior, ela é considerada concluída.

Como tens um seguidor nesta cidade, ganhas pontos.

Cada peça abrangida pela cidade concluída vale 2 pontos. Além disso, cada brasão que existir dentro da cidade soma 2 pontos a mais.



Ganhaste 8 pontos! Tal como acontece com qualquer outra pontuação, recuperas o teu seguidor para o devolveres à tua reserva.

Os claustros

1. Colocar uma peça de terreno

Como de costume, a primeira coisa a fazer é sacar uma peça e colocá-la. Neste caso, a peça também deve dar continuidade a outra peça. Os claustros estão sempre no meio da peça. Por isso, ao colocares a peça do claustro, terás que prestar atenção às suas extremidades (como é habitual).



2. Colocar um seguidor como monge

Também é possível colocar um seguidor num claustro, o que neste caso o torna num monge. Ele é tirado da tua reserva e colocado no claustro.



O claustro está sempre no centro da peça. É permitido colocá-la aqui, já que ambos os campos dão continuidade um ao outro.



3. Contar pontos

Um claustro origina uma contagem de pontos quando está completamente cercado por peças. Cada peça (incluindo a do próprio claustro) vale 1 ponto.



Com esta peça conseguiste cercar por completo o claustro. Com isso ganhas 9 pontos e recuperas o teu seguidor.



Colocar um seguidor, receber pontos por ele e recuperá-lo no mesmo turno.

É possível colocar um seguidor, receber os seus pontos de imediato e recuperá-lo nesse mesmo turno.

Agora já conheces as noções básicas do jogo e já podes jogar *Carcassonne*.

Ainda falta explicar alguns detalhes, mas primeiro vamos rever o que já foi explicado:

Resumo

1. Colocar uma peça de terreno

- Deves sempre colocar a peça escolhida de maneira a dar continuidade ao terreno.
- No caso raro de não se poder colocar a peça, deixa-a na caixa e saca uma nova peça.

2. Colocar um seguidor

- Só é permitido colocar um seguidor na peça que acabaste de jogar.
- Certifica-te de que não há mais nenhum seguidor na mesma zona.

3. Contar pontos

- Uma **estrada** está concluída quando ambas as extremidades acabam num cruzamento, numa cidade, num claustro ou quando a estrada se fecha sobre si mesma. Cada peça de estrada vale 1 ponto.
- Uma **cidade** está concluída quando fica completamente cercada por muralhas e não sobra nenhum espaço vazio no seu interior. Cada peça de cidade, assim como cada brasão, vale 2 pontos.
- Um **claustro** está concluído quando fica completamente rodeado por 8 peças. Cada claustro vale 9 pontos (8 pelas peças adjacentes e 1 pelo próprio claustro).
- A contagem dos pontos é feita sempre no fim do turno. Nessa altura, todos os jogadores que tiverem algum seguidor nas zonas concluídas ganham pontos.
- Depois de cada contagem, os jogadores recuperam os seguidores que estavam nas zonas pontuadas.
- Se houver **mais do que um jogador** na mesma zona, o jogador que tiver mais seguidores na estrada ou na cidade é o que recebe os pontos. Se houver vários jogadores empatados com o número mais alto de seguidores, todos eles ganham pontos.

E como é possível haver mais de um seguidor na mesma zona? É explicado a seguir.

Vários seguidores na mesma zona

A peça que sacaste permitir-te-ia ampliar a estrada, mas como na estrada já há uma viajante amarela, não poderias colocar nela um dos teus seguidores. Assim, decides colocar a peça de maneira a que não amplie a estrada.



Numa das rondas posteriores, sacas esta peça e vais colocá-la junto a duas estradas abertas. Nesta estrada que acabaste de concluir, existem agora duas viajantes.

Como a estrada foi concluída, dá-se uma contagem de pontos e tanto tu (red flower) como a jogadora amarela (yellow flower) ganham 4 pontos, recuperando os vossos seguidores.



Na esperança de roubar a cidade à jogadora amarela, colocas uma peça de cidade e colocas sobre ela um dos teus seguidores.

Como cavaleiro. Isto é permitido porque este segmento de cidade não está unido a nenhum outro segmento de cidade que já possua um cavaleiro. Se, num turno posterior, sacares a peça de terreno certa, poderás roubar a cidade à jogadora amarela graças aos teus dois cavaleiros.



Tiveste sorte: conseguiste sacar a peça que precisavas! Ao colocá-la, unes todos os segmentos e concluis a cidade.

Visto que agora tens mais cavaleiros na cidade do que a tua rival, és o único a ganhar os 10 pontos que a cidade concluída vale. Depois da contagem, os dois jogadores recuperam os seguidores e os devolvem às respetivas provisões.



FIM DA PARTIDA E SOMA DOS PONTOS

Infelizmente, chega o momento em que a partida de *Carcassonne* acaba. É uma pena, mas chegou a hora de determinar o vencedor... O jogo termina quando um jogador já não pode nem sacar nem colocar uma peça de terreno. Nessa altura, faz-se a **contagem final** dos pontos e é encontrado o vencedor.

Quando a partida termina, são atribuídos pontos por todas as zonas que contenham algum seguidor (as zonas concluídas já foram pontuadas, por isso só sobram as que ainda estão por concluir).

Todos os jogadores recebem os seguintes pontos:

- Cada **estrada** dá **1 ponto** por cada segmento de estrada que ela tenha, tal como acontecia durante a partida.
- Cada **cidade não concluída** dá **1 ponto** por cada **peça de cidade** e cada **brasão**, ou seja, apenas metade do que daria se tivesse sido concluída.
- Cada **claustro** dá **1 ponto** e **1 ponto adicional** por cada **peça adjacente**, tal como acontecia durante a partida.
- Cada **campo** vale **3 pontos** por cada **cidade concluída** com que faça fronteira.

Aqui mostramos, de uma forma resumida, como os campos pontuam. No entanto, por agora, podes ignorar esta parte e levá-la em conta só depois de jogares algumas partidas. As camponesas são explicadas mais detalhadamente na página 8.

SOMA FINAL DOS PONTOS DA CIDADE

Pela cidade não concluída, a jogadora verde ganha 8 pontos (5 peças de cidade e 3 brasões). O jogador preto não ganha nada, já que a jogadora verde tem a maioria na cidade graças aos seus dois cavaleiros.



SOMA FINAL DOS PONTOS DA ESTRADA:

O jogador vermelho ganha 3 pontos pela estrada não concluída (3 segmentos de estrada).

SOMA FINAL DOS PONTOS DO CLAUSTRO:

A jogadora amarela ganha 4 pontos pelo claustro não concluído (3 peças adjacentes e a própria peça do claustro).

SOMA FINAL DOS PONTOS DA CIDADE:

O jogador azul recebe 3 pontos por esta cidade não concluída (2 peças de cidade e 1 brasão).

Assim que todos os jogadores tiverem anotado a pontuação final no marcador de pontos, será então possível determinar o vencedor da tua primeira partida de *Carcassonne* (em caso de empate, haverá vários vencedores). Boa sorte!

Atenção: Se chegares a dar a volta ao marcador (alcançando ou ultrapassando os 50 pontos), recebe uma ficha de pontuação e coloca-a à tua frente com o número "50" virado para cima. Deste modo, saberás que tens 50 pontos a mais do que o teu seguidor indica no marcador. Se deres mais uma volta ao percurso, vira a ficha e deixa-a com o número "100" virado para cima. Se deres uma terceira volta ao marcador, recebe mais uma ficha de "50" e aí por diante.

Quando já tiveres jogado algumas partidas, recomendamos que comeces a jogar com as camponesas.



Ficha de pontuação

1. Colocar uma peça de terreno

Como sempre, primeiro vais ter de sacar uma peça de terreno e colocá-la. Evidentemente, a peça de terreno também deve dar continuidade ao terreno. As zonas verdes recebem o nome de "campos".



2. Colocar um seguidor como camponesa

Uma camponesa é um seguidor que está **deitado** num campo. Deitado? Sim. Ao contrário das viajantes, cavaleiros e monges, o seguidor camponesa não é posto de pé no campo, e sim, deitado. Deste modo, será mais fácil de ver quais são as camponesas, visto que elas ficarão deitadas até ao fim da partida, quando darão os pontos (mais adiante explicaremos como as camponesas nos dão pontos). Naturalmente, vais ter de te certificar que não há outra camponesa na zona em que queres colocar o teu seguidor.

Neste jogo, os campos são delimitados pelas cidades e pelas estradas. Por exemplo, na imagem à direita podem ser vistos 3 campos diferentes.



O campo em que colocaste a camponesa é muito grande. Ele começa na própria peça de terreno e segue pela estrada até chegar à cidade onde já tens um cavaleiro.

3. Contar os pontos das camponesas

Como já dissemos antes, durante a partida as camponesas não dão nenhum ponto nem são recuperadas pelos jogadores. Por isso, pensa bem antes de colocares os seguidores. Suponhamos que a partida terminou e que estamos na contagem final dos pontos.

Ao contrário das outras zonas, aqui não é contabilizada a quantidade de peças de terreno com um campo, mas sim as cidades que limitam estes campos.

Cada **cidade concluída** que faça fronteira com um campo dá 3 pontos.



No campo maior (verde), que os jogadores vermelho e azul ocupam, há 3 cidades concluídas, A, B e D. No fim da partida, ambos os jogadores ganham 9 pontos pelas suas camponesas. A cidade C não está concluída, por isso não é contabilizada. Vamos ver agora se mais alguém ganha pontos. Os jogadores amarelo e preto também estão num campo. No entanto, o jogador preto tem uma camponesa a mais, o que faz com que seja o único a receber os pontos das 4 cidades, ou seja, 12 pontos. No pequeno campo do canto superior esquerdo, a jogadora amarela possui uma camponesa, o que lhe vale 6 pontos pelas cidades A e B.

Estas são, então, as regras das camponesas. Vamos rever os pontos mais importantes:

- As camponesas ficam deitadas sobre o terreno.
- As camponesas não dão pontos até que termine a partida, quando ocorrer a contagem final dos pontos.
- Cada cidade concluída que limita um campo vale 3 pontos.
- Um seguidor pode acabar por se incorporar num campo que já estava ocupado, do mesmo modo que acontece com as outras zonas.
- Aqui também se aplica a regra de que quem tiver mais camponesas num campo receberá os pontos. Se vários jogadores possuírem um número igual de camponesas no mesmo campo, todos eles recebem pontos.

O RIO

O rio é a primeira mini-expansão que vais encontrar no *Carcassonne*. Ela dará mais cor ao teu tabuleiro e fará com que os primeiros passos da partida sejam mais variados.

Componentes

O rio é composto por 12 peças de terreno com o verso mais escuro, que substituem a habitual peça de terreno inicial. Sendo assim, quando fores jogar O rio, não vais precisar da peça de terreno inicial e deves deixá-la na caixa.

Preparação

Em primeiro lugar, procura a peça da "Nascente" e do "Lago". A seguir, mistura o resto das peças do rio, viradas para baixo, e cria uma pilha com elas. Depois coloca o "Lago" debaixo da pilha e a "Nascente" como peça de terreno inicial.

Como jogar

A partida começa da maneira habitual, com a exceção de que, no início, terão de sacar e colocar primeiro todas as peças de rio antes de prosseguir com as peças de terreno normais. Desta forma, podem ir colocando os vossos seguidores segundo as regras de sempre (mas sem os colocar no próprio rio). Obviamente, na hora de colocar uma peça, ela tem de dar continuidade à colocada anteriormente e de forma a que o rio nunca fique interrompido.

Assim, o rio irá crescendo e terminará o seu percurso no lago. Além disso, não é permitido colocar três peças de rio seguidas que virem para a mesma direção, isto para evitar que o rio se volte sobre si mesmo. Quando tiverem sido colocadas todas as peças de rio, podem continuar a jogar com as peças normais.



O ABADE

O abade é a segunda mini-expansão. Juntamente com o abade entram em jogo os jardins, que já apareciam em algumas das peças de terreno.

Componentes e preparação

Esta mini-expansão contém 6 figuras de abade, uma de cada cor presente no jogo.

Cada jogador começa a partida com uma destas figuras.



1. Colocar uma peça de terreno

Quando sacas uma peça com um claustro ou um jardim, deves colocá-la da maneira habitual.

2. Colocar um seguidor OU o abade

Se colocaste uma peça de terreno com um claustro ou um jardim, **em vez** de colocares um seguidor normal, **podes** colocar o teu abade. O abade deve ser colocado num claustro ou num jardim. Os seguidores normais continuam-se a colocar da maneira habitual (isto é, não podem ser colocados no jardim).

3. Pontuação com o abade

Como acontecia no jogo básico, se um claustro ou um jardim ficar rodeado por 8 peças de terreno, recebes 9 pontos pelo abade. O jardim pontua do mesmo modo que o claustro. Além disso, o abade tem uma característica especial: se na segunda fase não tiveres colocado **nenhum** seguidor, vais poder recuperar o teu abade. Ao fazeres isso, vais receber os pontos que o claustro ou o jardim valem nesse momento. Se houver outros seguidores numa zona concluída, esses pontuam-se da forma habitual. No fim da partida, o abade pontua como qualquer outro monge.



Situas uma peça de terreno adjacente a um jardim, mas não colocas nela nenhum seguidor. Em vez disso, recuperas o abade que colocaste no turno anterior e, assim, obténs 6 pontos.

Nas páginas seguintes, vamos explicar-te as diferentes expansões que se incluem nesta edição de *Carcassonne Big Box*. Para isso, classificámos as regras em função das três fases que já conheces:

1. Colocar uma peça de terreno, 2. Colocar um seguidor e 3. Contar os pontos

Se, na expansão descrita não houver uma mudança numa destas fases, não a repetiremos para não adicionar texto desnecessário. No entanto, nalguns casos fazemos referência a determinadas fases que não tenham mudado, unicamente para não causar confusões. Dado que as expansões modificam as regras do jogo básico, nem todas as regras que apareçam serão exatamente iguais a uma das fases. Porém, pareceu-nos mais prático organizar as explicações segundo o curso normal da partida.



ESTALAGENS E CATEDRAIS

(aprox. 15 minutos a mais)

Componentes e preparação

18 peças de terreno (identificadas pelo ★)

das quais 6 têm uma estalagem e 2 uma catedral.

Baralha as novas peças, viradas para baixo, com as do jogo básico.

6 seguidores maiores ★★ ★★ ★★★★★

Entrega a cada jogador o seguidor maior da sua cor.



Estalagem



Catedral

Peças de estalagem e de catedral

3. Contagem de pontos

Pontuar uma estrada com estalagem

Se tu, ou qualquer outro jogador, concluírem uma estrada onde exista uma das tuas viajantes e uma ou várias estalagens, recebes 2 pontos por cada parte da estrada (em vez de 1 ponto, como ocorreria normalmente).



Estalagem

Esta estrada dar-te-ia 10 pontos, já que é composta por 5 peças e há uma estalagem nela.



Aqui também ganharias 10 pontos pela estrada, mesmo havendo 2 estalagens na estrada.

Atenção: se, antes do fim do jogo, não conseguires concluir uma estrada que contenha uma ou mais estalagens, não ganharás nenhum ponto por essa estrada na contagem final.



Uma estrada durante a contagem final: como a estrada não está concluída e possui uma estalagem, não recebes nenhum ponto por ela.

Contagem de pontos por uma cidade com catedral

Se tu, ou qualquer outro jogador, concluírem uma cidade que contenha um dos teus cavaleiros e uma ou várias catedrais, recebes 3 pontos por cada peça de cidade e por cada escudo que houver nela (em vez de 2 pontos, como ocorreria normalmente).



Por esta cidade, ganharias a soma de 27 pontos, já que ela é composta por 7 peças e contém 2 escudos $((7 \times 2) + 3 = 27)$.

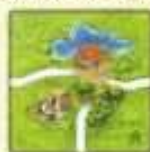


Uma cidade durante a contagem final: como a cidade não está concluída e contém uma catedral, não recebes nenhum ponto por ela.

Clarificações sobre algumas das novas peças de terreno:



Nesta peça há quatro segmentos de cidade separados e um jardim no campo central.



Esta encruzilhada sem aldeia também separa as estradas, pelo que saem três caminhos dela. A estalagem afeta as estradas que partem para direita e esquerda, mas não afeta a estrada que segue para baixo.



Este campo está fechado por este canto.



O claustro fecha as estradas que há em ambos os lados.



Não é possível colocar nenhum seguidor nas duas pequenas estradas que levam à cidade. Elas servem apenas para limitar os campos adjacentes.

A aldeia no cruzamento fecha as estradas de ambos os lados.

O seguidor maior

2. Colocar um seguidor

Em vez de colocar um seguidor normal, poderás colocar um seguidor maior seguindo as mesmas regras de colocação dos demais seguidores.

3. Contagem de pontos

Se fores contar pontos de uma zona que contém o teu seguidor maior, este contará como dois seguidores normais (ou seja, possui um valor de 2).

Atenção: é interessante lembrar que, quando são contados pontos por uma zona, os jogadores empatados com o maior número de seguidores recebem todos os pontos correspondentes. Por outro lado, se fores o que tiver mais seguidores numa zona, receberás sozinho todos os pontos e o resto dos jogadores que se encontravam nessa zona não ganhará nenhum. Depois da contagem de pontos, o seguidor maior regressa à tua reserva do mesmo modo que o resto dos seguidores, e poderás voltar a colocá-lo no teu próximo turno.

Com esta peça, a cidade é concluída.



Tu tens um seguidor maior  na cidade, enquanto que o jogador azul  só tem um seguidor normal. Isto significa que tu tens a maioria nessa cidade e, portanto, recebes os 8 pontos. O jogador azul não recebe nada.

Com esta peça, a cidade é concluída.



Tu tens um seguidor maior  na cidade, enquanto que o jogador azul  tem dois seguidores normais. Neste caso, ambos estão com a maioria, recebendo ambos os 12 pontos dados pela cidade.

Se colocares o seguidor maior como **camponesa** (ver a página 8), ele ficará deitado sobre o campo até ao fim do jogo, como o resto das camponesas. No fim da partida, o seguidor maior contará como 2 camponesas normais.



Tu tens um seguidor maior  a agir como camponesa neste campo. O jogador azul  só tem um seguidor normal nesse campo. Sendo assim, tu recebes 9 pontos pelas 3 cidades concluídas que o delimitam.

Componentes

24 peças de terreno (identificadas pelo ) , 9 das quais com vinho, 6 com cereal e 5 com tecido.



20 fichas de mercadorias

(9 de vinho, 6 de cereal e 5 de tecido)



6 construtores



6 porcos



Preparação

Baralha as novas peças de terreno, viradas para baixo, com as peças do jogo básico.

Deixa as fichas de mercadorias perto da caixa. Dá a cada jogador o porco e o construtor da cor correspondente.

As novas peças de terreno

Estas têm algumas particularidades que vale a pena ter em conta.



A **ponte** não é considerada uma aldeia nem uma encruzilhada, já que uma estrada atravessa a peça, da esquerda para a direita, e uma outra estrada, de cima para baixo. Porém, os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nesta peça há 4 campos diferentes.



O claustro divide a estrada em **3 partes** diferentes. E elas separam o campo em 3 partes.



Uma estrada termina na **cidade** e a outra termina numa **casinha**. Os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nesta peça há 3 campos diferentes.



Esta peça tem **três segmentos de cidade** e, além disso, um campo no centro que pode ser ocupado por uma camponesa.

As fichas de mercadoria

3. Contagem de pontos

Contagem de pontos pelas cidades com ícones de mercadorias

Se um jogador conclui uma cidade que possui um ou mais ícones de mercadoria, ele segue os seguintes passos:

- 1) Os pontos da cidade são contados da maneira habitual.
- 2) O jogador que, ao colocar a peça, conclui a cidade obtém as fichas de mercadoria correspondentes (tornando-se, por assim dizer, no principal mercador dessa cidade). Por cada ícone de mercadoria que houver na cidade, o jogador recebe, da reserva, 1 ficha da mercadoria correspondente.

Neste sentido, não importa se o jogador que concluiu a cidade tinha um cavaleiro nela ou não. Também não interessa se a cidade tinha algum cavaleiro. O jogador que a conclui vai sempre obter as fichas de mercadoria. Durante a partida é preciso deixar qualquer ficha de mercadoria que ganhares **à tua frente e virada para cima**.



Tu concluíste esta cidade.
O jogador azul  ganha 10 pontos pela cidade.
Depois, tu, como comerciante , obténs 1 ficha de vinho e 2 de cereal.

Pontuar as fichas de mercadoria no fim da partida

Quando a partida acaba, tens de fazer uma contagem das fichas de mercadoria. Se fores o jogador a ter a maior quantidade de fichas de um tipo (vinho, cereal ou tecido), serás recompensado por isso. Por cada maioria de um tipo que tiveres, receberás 10 pontos. Em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham os 10 pontos.



*Exemplo para um jogo com 2 pessoas:
Tu ganhas 20 pontos e o jogador azul
ganha 30.*

Construtores e porcos

O porco e o construtor são **figuras especiais** com características diferentes das dos seguidores normais.

O construtor

2. Colocar um construtor

Em vez de colocares um seguidor, podes colocar o teu construtor na peça que acabas de jogar, mas apenas numa estrada ou cidade. Além disso, precisas de ter **pelo menos um seguidor** na zona em que quiseses colocar o construtor.



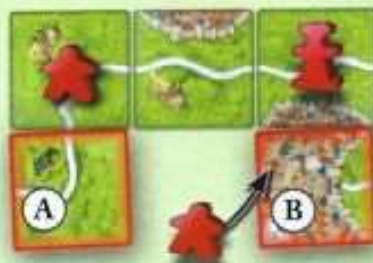
Poderias pôr o teu construtor nesta estrada porque já lá existe uma das tuas viajantes.

O construtor volta sempre à tua reserva se não sobrar nenhum de teus seguidores na zona onde ele está. Basicamente, isto acontece quando são contados os pontos dessa zona. No entanto, com outras expansões, é possível que também aconteça de outras formas.

Enquanto o construtor se encontrar sobre o terreno, ele terá o seguinte efeito:

1. Colocar uma peça e efetuar um turno duplo

Se adicionares uma peça a uma estrada ou cidade onde já se encontra o teu construtor, terminas o teu turno como habitualmente. Uma vez terminado, poderás efetuar outro turno, ao tirar e colocar uma nova peça, colocares um seguidor, se o desejares, e acionar uma contagem de pontos (se aplicável).



- (A) Ao colocar esta peça, alongaste a estrada na qual se encontrava o teu construtor (ainda que não tenhas colocado nenhum seguidor).
- (B) Depois, tiras outra peça, a colocas e decides pôr um seguidor nela.

Outras particularidades dos construtores

(É melhor ler estas explicações quando surgir alguma dúvida durante o jogo. Todas as explicações servem tanto para as cidades como para as estradas, ainda que nos exemplos falemos apenas das estradas. Neste caso, só terás que mudar "estrada" para "cidade" e "viajante" para "cavaleiro").

- Não se dá **nenhuma reação em cadeia**. Se colocasses a tua segunda peça na mesma estrada em que se encontra o construtor, não tirarias uma terceira peça e aí por diante...
- Enquanto a estrada não for concluída, sempre que for o teu turno e tiveres nela um construtor, podes efetuar um turno duplo conforme indicado.
- Numa mesma estrada, pode haver construtores de vários jogadores.

Temos aqui um exemplo, que engloba mais que uma ronda de jogo, sobre como seria possível fazeres um turno duplo com teu construtor.



- Turno ① Colocas uma viajante.
- Turno ② Colocas o teu construtor.



Turno ③a) Agora expandes a estrada onde se encontra o construtor, ela fica concluída e pões um cavaleiro na cidade. Contas os pontos pela estrada e recuperas tanto o ladrão como o construtor.

Turno ③b) Colocas a tua segunda peça e nela pões o teu construtor.

3. Contagem de pontos

O construtor não afeta de modo nenhum as regras normais de pontuação. No momento de determinar as maiorias numa zona, **ele não é contabilizado**. Mesmo assim, depois de pontuar essa zona, terás de devolver o teu construtor à reserva, juntamente com os demais seguidores.

O porco

2. Colocar um porco

Em vez de colocares um seguidor, podes escolher pôr um porco num campo da peça que acabas de colocar.

Porém, só podes colocar um porco num campo onde já exista uma das tuas camponesas e/ou onde haja algum porco de um outro jogador.

Se, a qualquer altura, o teu porco se encontrar num campo que não tenha nenhum das tuas camponesas (o que pode acontecer com algumas expansões), tens que o devolver à tua reserva.



Como neste campo já tens uma camponesa, podes colocar lá o teu porco.

3. Contagem de pontos dos campos com porcos no fim da partida

O porco ficará no campo até o final da partida, quando dará mais pontos na contagem final. Para que isso aconteça, deves ter a maioria das camponesas no campo que contém o teu porco. No entanto, o porco não conta para efeitos de determinar a maioria.

Se tiveres a maioria, em vez dos 3 pontos habituais por cada cidade concluída, tu ganhas **4 pontos**, mas apenas pelas cidades que delimitam o campo que contém o teu porco. O porco de um rival não afeta a tua pontuação.



Tens a maioria neste campo. Como o teu porco se encontra nele, tu ganhas 4 pontos por cada cidade concluída que delimita este campo. Sendo assim, ganhas 8 pontos pelas duas cidades. O jogador azul não possui nenhuma maioria e não obtém nenhum ponto.

Atenção: se, num dos campos, partilhares a maioria com outros jogadores, também recibes os pontos adicionais dados pelo porco.



Neste campo, partilhas a maioria com os jogadores azul e verde. Como nele existem tanto o teu porco como o azul, tu e o jogador azul obtém 4 pontos por cada cidade concluída. Sendo assim, cada um recebe 8 pontos (pelas duas cidades). A jogadora verde só recebe 3 pontos por cidade, já que não tem o seu porco aqui. Por isso obtém 6 pontos, no total.

Como inventor, vais querer tornar realidade o teu sonho de voar e pôr à prova os teus engenhos voadores. Porém, não podes prever a duração do voo, nem onde irás aterrar...

Componentes

8 peças de terreno com máquinas voadoras (identificadas pela )
1 dado (com os valores 1, 1, 2, 2, 3, 3)

Preparação

Mistura as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno e deixa o dado junto à área de jogo.

2. Colocar um seguidor

Se sacares uma peça de terreno com uma máquina voadora, tens de a colocar seguindo as regras habituais. Então, poderás pôr um seguidor num campo ou estrada... **OU** colocá-lo sobre a máquina voadora para tentar que ela entre em jogo.

Quando colocas a peça com a máquina voadora, esta assinalará a direção (horizontal, vertical ou diagonal) que o seguidor deverá tomar ao efetuar o voo. A seguir, terás de lançar o dado. O resultado dita a distância que o seguidor vai percorrer (de 1 a 3 peças, em linha reta). Sempre que possas, deves colocar o teu seguidor na peça em que aterrares. Podes escolher em que zona da peça o vais colocar. Para isso, tem em conta o seguinte:

Poderás colocar o teu seguidor...

- ... numa zona ainda incompleta (estrada, cidade ou claustro).
- ... numa zona já ocupada por mais seguidores (sejam teus ou de qualquer outro jogador). Deste modo seria possível, por exemplo, ter dois num mesmo claustro ou na mesma peça de cidade.
- ... em qualquer zona, exceto num campo, mesmo que nesse campo não exista nenhuma camponesa.
- ... sempre que houver uma peça de terreno no lugar de aterrissagem.

Colocas uma peça com uma máquina voadora, determinando assim a direção do voo, e colocas um dos teus seguidores  em cima da máquina. Lanças um 3 com o dado, mas não vais poder colocar o teu seguidor porque não existe nenhuma peça na zona de aterrissagem.



Se tivesses lançado um 2, poderias ter colocado o teu seguidor no claustro (mesmo já estando lá o monge azul ) ou na cidade (mesmo com o cavaleiro amarelo ). Independentemente disto, não poderias colocá-lo na estrada, já que está concluída.



Se não puderes colocar o teu seguidor (seja porque não existe uma peça ou porque na mesma só há campos ou zonas concluídas), recuperas o teu seguidor imediatamente. Neste turno, não vais poder pôr em jogo nenhum outro seguidor nem outra figura.



Colocas a peça com a máquina voadora e lanças um 2. Terás de colocar o teu seguidor  na cidade (junto ao cavaleiro azul ) , já que não podes colocá-lo no campo nem na estrada, porque já está concluída.

MENSAGEIROS

(aprox. 15 minutos a mais)

A Rainha enviou várias mensagens aos seus fiéis vassalos.

Se os usares apropriadamente, vão servir para obter mais riquezas e prestígio.

Componentes

8 fichas de mensagens 6 seguidoras



Fronte



Verso



Preparação

Baralha as fichas de mensagens e cria uma pilha com elas viradas para baixo (com o verso visível). Cada jogador deve deixar a sua figura de seguidora junto ao seguidor do marcador de pontos, na casa zero. Deste modo, cada um terá duas figuras de pontuação no marcador.

3. Contagem de pontos

De cada vez que ganhas pontos, podes escolher qual das figuras de pontuação vais avançar no marcador. Durante o teu turno, cada vez que uma das tuas figuras calhar numa casa de pontos escurcida (0, 5, 10, 15...) vais sacar a ficha de mensagem superior. Quando a sacas da pilha, vais ter 2 opções:

OU levar a cabo a ação da mensagem;

OU obter 2 pontos (tal como indicado no selo do canto inferior direito).

Depois de escolher uma das opções, devolve a ficha de mensagem, virada para baixo, ao fundo da respectiva pilha.

Explicação das mensagens



1 Pontuar a cidade "menor" - Recebes pontos pela cidade que, durante a contagem final, te daria menos pontos. Neste caso, ignora a regra das maiorias.



2 Pontuar a estrada "menor" - Igual à primeira mensagem, mas para as estradas.



3 Pontuar o claustro "menor" - Igual à primeira mensagem, mas para os claustros.



4 Jogar outro turno - Jogas outro turno até ao final (tal como com o construtor).



5 Pontuar os brasões - Recebes 2 pontos por cada brasão existente numa cidade onde tenhas, pelo menos, um cavaleiro (não é preciso que tenhas a maioria nela).



6 Pontuar os cavaleiros - Recebes 2 pontos por cada cavaleiro (seguidor numa cidade) que tenhas. Os cavaleiros ficam onde estavam.



7 Pontuar as camponesas - Recebes 2 pontos por cada camponesa (seguidor num campo) que tenhas. As camponesas ficam onde estavam.



8 Pontuar um seguidor e recuperá-lo - Escolhe uma zona onde tenhas pelo menos um seguidor. Se lá tiveres a maioria, recebes os mesmos pontos que receberias na contagem final. Depois, o seguidor é devolvido à tua reserva. Se não tiveres a maioria nessa zona, simplesmente recupera o teu seguidor.

Regras adicionais

- De cada vez que obtenhas pontos, deves avançar uma das figuras de pontuação.
- Em cada fase de contagem de pontos do teu turno, só podes tirar uma mensagem, por muito que tenhas concluído várias zonas e, com isso, avançado as duas figuras de pontuação para casas escurcidas.
- Não obstante, com os pontos dados por uma mensagem poderias obter outra no mesmo turno, que por sua vez, poderia dar-te acesso a outra mensagem e assim sucessivamente.

Importante: só podes obter mensagens durante o teu turno. Se uma das tuas figuras de pontuação for parar a uma casa escurcida durante o turno de outro jogador, não recebes nenhuma mensagem.

Tal como numa pontuação normal, se a seguidora der a volta completa ao marcador, vais receber uma ficha de pontuação de +50.

Contagem final

No fim da partida, antes da contagem final, cada jogador deve somar os pontos das suas duas figuras. Depois, deve colocar uma delas na casa correspondente à soma alcançada (com as devidas fichas de 50 ou 100) e devolver a outra à caixa. Durante a contagem final não se concede nenhuma mensagem.

Expansão Estalagens e catedrais

Mensagem 1 - Uma cidade incompleta que tenha uma catedral valerá 0 pontos.

Mensagem 2 - Uma estrada incompleta que tenha uma estalagem valerá 0 pontos.

Mensagem 6 e 7 - Para efeitos destas mensagens, o seguidor maior conta apenas como 1 cavaleiro e como 1 camponesa.

Expansão Construtores e comerciantes

Turno duplo com o construtor - podes obter mensagens em cada turno de um turno duplo, sempre que uma das tuas figuras de pontuação calhar numa casa escurcida.

Junto a Carcassonne existem vários lagos por onde navegam as balsas de transporte. Estas unem as estradas de um lado ao outro, o que oferece mais possibilidades de viagem.

Componentes

8 peças de terreno com um lago (identificadas pela )
8 balsas

Preparação

Mistura as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno e deixa as balsas junto à área de jogo.

1. Colocar uma peça

Se sacares uma peça com um lago, terás de a colocar segundo as regras habituais.

2. Colocar um seguidor e usar uma balsa

Se queres pôr um seguidor numa das estradas existentes numa peça com um lago, tens de o colocar sobre um dos três ou quatro segmentos de estrada que há na peça. A seguir, tiras uma balsa da reserva e a colocas sobre o lago, de modo a que o atravesse de um lado ao outro. Deste modo, a balsa vai unir dois segmentos de estrada, enquanto que os segmentos sem o barco ficarão fechados.



1 Colocas uma peça com um lago e depois pões um seguidor  nela.

2 A seguir, colocas a balsa de modo a unir a estrada ocupada pela viajante azul .

3. Contagem de pontos

Se, ao colocar uma balsa, concluíres uma estrada ou qualquer outra zona, a contagem é feita da maneira habitual.



1 Colocaste uma peça com um lago e colocas nela o teu seguidor .

2 Depois, colocas uma balsa. Com isso, concluíste a estrada do jogador azul  e a cidade onde estavas.

3 O jogador azul  recebe 3 pontos, tu recebes 8 e ambos recuperam os respectivos seguidores.

As balsas não ficam estáticas no seu sítio; durante a partida, elas podem mudar de orientação.

1. Ampliar uma estrada com uma balsa

Se, ao colocar uma peça, amplias uma estrada que passa por uma balsa, podes mudar a sua orientação depois de colocares o teu seguidor (se assim o desejares). Ao fazê-lo, a balsa tem de continuar a unir dois segmentos de estrada. Podes reorientá-lo de maneira a que deixe de unir a estrada que acabaste de ampliar. Só podes mudar a primeira balsa que encontras quando seges pela estrada.

Caso especial: se, quando colocas a peça, amplias várias estradas simultaneamente, cada uma das quais com uma balsa, podes mudar a posição da primeira balsa de cada uma das estradas.

Regras adicionais: só podes modificar a posição de uma balsa uma vez por turno. Se colocas uma peça com um lago numa estrada já com uma balsa, deves primeiro pôr o teu seguidor (se quiseses), depois colocar em jogo a nova embarcação e, finalmente, mudar a posição das balsas que poderiam existir nas estradas que ampliaste.



Colocaste uma peça que te permite reorientar a primeira balsa existente na estrada (indicada pela linha tracejada), mudando-a da posição 1 para a 2. Desta maneira, tu e a jogadora amarela já não estão na mesma estrada.

Sequência de ações ao colocar uma peça com um lago:

1. Colocar uma peça (com um lago) — 2. Colocar um seguidor — 3. Colocar uma balsa — 4. Reorientar uma balsa — 5. Contagem de pontos

Expansão Estalagens e catedrais – Os lagos desta expansão não têm nada a ver com os lagos que aparecem junto às estalagens. Sendo assim, uma estrada que passe unicamente por um lago com uma balsa continua a valer só 1 ponto por peça. **Expansão Construtores e comerciantes** – Se, ao mudar a posição de uma balsa, ampliastes uma estrada na qual se encontra o teu construtor, não tens direito a um turno duplo.

Encontraram ouro na região! Todos lutam para obter o nobre metal e, até ao fim, ninguém saberá quanto vale cada lingote.

Componentes

8 peças com ouro (identificadas pela )



1 tabela de pontuação



16 lingotes

Preparação

Mistura as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno e deixa os lingotes junto à área de jogo.

1. Colocar uma peça de terreno

Se sacares uma peça com o símbolo de ouro, deves colocá-la segundo as regras habituais. Depois, tens de pôr um lingote sobre ela e outro sobre uma peça adjacente (também pode ser na diagonal). Sendo assim, cada vez que colocas uma peça com ouro, tens que pôr dois lingotes sobre o terreno.

É permitido colocar um lingote numa peça que já tenha qualquer outro lingote de turnos anteriores. Os lingotes não estão restritos a uma zona específica da peça. Podem ser colocados em qualquer parte dela (ver 3. **Contagem de pontos**).



Colocaste uma peça com ouro. Pões um lingote sobre essa peça e decides pôr o outro na peça superior esquerda.

2. Colocar um seguidor

Podes colocar um seguidor segundo as regras habituais.

3. Contar pontos

Se concluis uma zona cujas peças contenham um ou mais lingotes, deves repartir esses lingotes. O jogador que tiver a maioria na zona concluída fica com todos os lingotes das peças correspondentes. Se uma estrada ou cidade foram concluídas, as peças correspondentes serão todas aquelas que contenham um segmento dessa estrada ou cidade. No caso dos claustros, considera-se a peça do claustro e as 8 adjacentes.

Empates: se vários jogadores empatam com a maioria numa zona concluída onde existam lingotes ou se se concluem simultaneamente várias zonas cujos lingotes pertenceriam, por direito, a jogadores diferentes, eles serão repartidos da seguinte maneira: começando pelo jogador ativo e seguindo por turnos, cada um dos jogadores implicados tira um dos lingotes a que teria direito.

O processo repete-se até que se tenham repartido todos os lingotes necessários. Cada jogador deve deixar os lingotes que recebeu diante de si.



Concluíste uma cidade e recebes os 3 lingotes existentes nas peças que a dita cidade ocupa.



Concluis uma estrada no teu turno. Tanto tu como o jogador azul têm direito a receber os lingotes existentes nas peças da estrada. Como é o teu turno, comesas por tirar um dos lingotes, depois o jogador azul tira outro e, por fim, tu ficas com o último.

Sequência de ações ao colocar uma peça com ouro:

1. Colocar uma peça com ouro — 2. Colocar os lingotes — 3. Colocar um seguidor — 4. Contar pontos das zonas concluídas — 5. Repartir os lingotes

Contagem final

Antes da contagem final, devolve à caixa todos os lingotes ainda existentes no terreno. As camponesas não recebem nenhum lingote.

Depois da contagem final conta os lingotes que tiveres.

Quanto mais tiveres, mais valerá cada um. Na tabela de pontuação estão indicados os pontos que se obtêm segundo a quantidade adquirida.

	
1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Exemplo: se, durante a partida, conseguires arrecadar 7 lingotes, no fim da partida terás 21 pontos a mais ($7 \times 3 = 21$).

A feitiçaria tem marcado presença em Carcassonne e, ainda que o poder do feiticeiro faça com que as estradas e as cidades prosperem ainda mais, não se pode confiar muito nas artimanhas da bruxa.

Componentes

8 peças com o símbolo

de magia (identificadas pelo )



1 figura de feiticeiro



1 figura de bruxa

Preparação: Mistura as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno e deixa as figuras do feiticeiro e da bruxa ao pé da área de jogo.

1. Colocar uma peça de terreno

Se sacares uma peça com magia, deves colocá-la segundo as regras habituais. A seguir, tens que colocar em jogo a figura do feiticeiro ou da bruxa, ou então mudá-la de lugar (antes de colocar um seguidor). Para pôr em jogo uma das duas figuras, deves situá-la sobre qualquer estrada ou cidade ainda não concluída (não é obrigatório pôr a figura na peça que acabaste de colocar). As figuras do feiticeiro e da bruxa não podem estar na mesma cidade ou na mesma estrada.

Importante: se não puderes pôr em jogo nem uma nem outra figura (porque não existe nenhuma cidade ou estrada inacabada), deves retirar do terreno o feiticeiro ou a bruxa.

Caso especial: se, ao colocar uma peça, o feiticeiro e a bruxa ficarem numa mesma cidade ou estrada, deves retirar uma das figuras imediatamente.

2. Colocar um seguidor

Depois, podes colocar um dos teus seguidores ou outra das tuas figuras na peça, seguindo as regras habituais.

3. Contar pontos

Se concluis uma estrada ou cidade onde esteja o feiticeiro ou a bruxa, a pontuação será afetada da seguinte maneira:

- O feiticeiro dá 1 ponto adicional por cada peça da zona pontuada.
- A bruxa reduz para metade a quantidade de pontos obtidos (arredondando acima).

Depois de contar os pontos de uma zona que contenha o feiticeiro ou a bruxa, retira a figura do terreno; mais tarde poderá entrar em jogo novamente, quando aparecer outra peça com magia.



Concluiste esta cidade. Normalmente, ela dar-te-ia 20 pontos ((8 peças + 2 brasões) x 2 = 20). Porém, o feiticeiro dá 8 pontos adicionais (visto que a cidade é composta por 8 peças). Sendo assim, tanto tu como o jogador azul recebem 28 pontos.

Concluiste duas estradas. A estrada do jogador azul é composta por 5 peças, mas devido à bruxa , só recebe 3 pontos (5 peças : 2 = 2.5, que arredondando acima, dão 3 pontos). Por outro lado, a tua estrada composta por 3 peças dá-te 6 pontos graças ao feiticeiro .



Contagem final

Durante a contagem final, tanto o feiticeiro como a bruxa afetam a pontuação da mesma maneira que o tinham feito durante a partida.

Expansão Estalagens e catedrais: se pontuares uma estrada com uma estalagem ou uma cidade com uma catedral que tenham uma bruxa, deves primeiro contabilizar os pontos que elas te dariam com a estalagem ou a catedral e depois dividi-los por dois. Durante a contagem final, uma estrada com estalagem ou uma cidade com catedral por concluir, que normalmente não valeriam nenhum ponto, passam, no caso de haver um feiticeiro em qualquer uma delas, a valer 1 ponto por cada peça (os brasões da cidade continuarão a não valer pontos).

Vários grupos de foragidos andam pela região a extorquir pequenas portagens.
Cada vez que alguém ganha pontos, estes amigos do albeio estão por perto para receber a sua parte.

Componentes

8 peças com o símbolo de bandido (identificadas pelo )  6 figuras de bandido

Preparação

Misture as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno e dê a cada jogador uma figura de bandido da sua cor.

1. Colocar uma peça de terreno

Se sacares uma peça de bandido, coloca-a segundo as regras habituais. A seguir, poderás pôr o teu bandido no **marcador de pontuação**. Se o fizeres, vais ter de o colocar numa casa do marcador onde exista, pelo menos, uma figura de pontuação de outro jogador (seja um seguidor ou seguidora). O jogador seguinte, no sentido horário, que ainda tenha o seu bandido à sua frente, também o vai poder colocar nesse momento. Se já tinhas posto em jogo o teu bandido, poderás mudá-lo para outra casa.

Exemplo: nesta partida, a ordem dos turnos é a seguinte: tu, jogador azul , jogadora amarela  e jogadora verde . Após colocares uma peça de bandido, pões o teu bandido  no marcador, junto à figura de pontuação azul. Como os bandidos do jogador azul  e da jogadora amarela  já estão no marcador, a jogadora verde é a única que, nesse momento, pode colocar o seu bandido  no marcador.



2. Colocar um seguidor

Podes colocar um seguidor ou qualquer outra figura na peça recém-colocada, segundo as regras habituais.

3. Contar pontos

"Surripiar" pontos

Cada vez que a figura de pontuação de outro jogador, que esteja situada na mesma casa que o teu bandido, avançar, vais receber metade desses pontos (arredondando acima). O outro jogador continuará a receber todos os pontos que lhe são devidos. Assinala os pontos "surripiados" fazendo avançar a tua figura de pontuação no marcador e depois devolve o bandido à tua reserva.

Regras adicionais

- Se o teu bandido estiver junto a uma figura de pontuação que vai avançar devido a pontos surripiados, não irás obter a metade dos pontos, mas deverás mover o teu bandido com essa figura para mais tarde poderes surripiar-lhe outros pontos (há honra entre os bandidos, segundo dizem...).
- Um bandido tem sempre de receber os pontos quando lhos são devidos. Assim sendo, não podes esperar para tentar obter um maior número de pontos numa jogada posterior.
- Se houver várias figuras de pontuação na mesma casa do teu bandido e, num mesmo turno, avançarem várias delas, podes escolher de qual delas vais surripiar a metade dos pontos.
- Se existirem vários bandidos numa casa com uma figura de pontuação que vai avançar, cada bandido recebe a metade dos pontos.
- Não podes surripiar pontos à tua própria figura de pontuação.
- Se, num mesmo turno, houve várias contagens de pontos de um mesmo jogador, esse jogador terá de decidir a ordem dessas contagens (o que pode afectar o bandido).



Ganhaste 5 pontos, pelo que o bandido azul  te surripiou 3 e, com isso, a sua figura de pontuação avança 3 casas. O bandido azul  é retirado do marcador. Como o bandido amarelo  não pode beneficiar dos pontos surripiados, avança colado à figura de pontuação azul. Mais adiante, o bandido amarelo vai surripiar pontos a ti ou ao jogador azul (dependendo de quem for o primeiro a ganhá-los).



O jogador azul  recebe 4 pontos. Tanto tu  como a jogadora verde  recebem 2 pontos pelos vossos bandidos. A seguir, recuperam-nos.

Contagem final

Se, no fim da partida, o teu bandido ainda estiver no marcador, recibes 3 pontos por ele e o devolves à tua reserva.

Mini-expansão 2, Mensageiros: se, graças aos pontos surripiados no teu turno, a tua figura de pontuação calhar numa casa escurecida do marcador, saca uma ficha de mensagem.

Nos campos de cereais, surgiram círculos misteriosos que provocam um efeito curioso sobre a vida da região.

Componentes

6 peças com círculos de colheita (identificadas pela )

Preparação

Mistura as novas peças, viradas para baixo, com o resto das peças de terreno.

Curso da partida

Se tirares uma peça com um círculo, deves jogar o teu turno da forma habitual. Vais executar a ação do círculo no fim, antes do jogador seguinte jogar o seu turno.

Importante: os círculos de plantação separam as estradas e os campos entre si. Não é permitido colocar um seguidor diretamente sobre um círculo de plantação.

4. Executar a ação do círculo

Depois de terminares o teu turno, vais decidir se todos os jogadores (começando pelo que está à tua esquerda)...

A ... podem colocar um seguidor da sua reserva junto a outro seu que já esteja em jogo.

OU B ... devem retirar um dos seus seguidores do terreno de jogo e devolvê-lo à reserva.

Leva em conta o seguinte:

- Tens de escolher entre a opção A ou a opção B.
- O tipo de seguidor afetado será determinado pelo tipo de círculo em questão.



Círculo de forquilha

Afeta as camponesas (num campo).



Círculo de maça

Afeta as viajantes (numa estrada).



Círculo de brasão

Afeta os cavaleiros (numa cidade).

- Se te decides pela opção A, só poderás colocar o teu seguidor numa zona do tipo correspondente onde já exista, pelo menos, um dos teus seguidores (camponesa junto a uma camponesa, viajante junto a uma viajante e cavaleiro junto a um cavaleiro).
- Se um jogador não puder executar a ação escolhida por não ter nenhum seguidor na zona apropriada, a ação não será executada.
- O jogador que escolhe a opção será o último a executá-la. Depois, os turnos de jogo prosseguem da forma habitual.

Exemplo da opção A



- 1 Colocaste a peça com o símbolo do brasão e decides pôr um seguidor  nela. A seguir, escolhes a opção A. Sendo assim, cada jogador vai poder colocar um cavaleiro junto a outro cavaleiro que já tenha em jogo.
- 2 A jogadora verde coloca outro cavaleiro  ao pé do que já tinha em jogo.
- 3 O jogador azul não tem um cavaleiro , por isso não pode colocar mais nenhum.
- 4 Finalmente, tu pões outro cavaleiro  junto ao que acabaste de colocar (não o poderias pôr na cidade que existe na parte de cima da mesma peça porque não tens lá nenhum cavaleiro). Se quisesse, podias tê-lo colocado junto ao cavaleiro que possuis na cidade da esquerda).

Exemplo da opção B



- 1 A jogadora verde colocou a peça com o círculo da forquilha e pôe um seguidor  nela. Ao contar os pontos da cidade, ela recebe 4 pontos. Depois, escolhe a opção B, pelo que cada jogador tem de retirar uma das suas camponesas.
- 2 O jogador azul retira a sua camponesa .
- 3 Tu retiras a tua camponesa .
- 4 A jogadora verde  não tem camponesas, por isso não retira nenhuma.

Carcassonne – Jogo básico (72 peças de terreno + 8 fichas de pontuação)



V3-D - A peça inicial (com o verso escuro) também tem este desenho.

Várias peças têm uma pequena ilustração. As letras que aparecem entre parênteses indicam ao que corresponde cada uma:



Frete e verso

O rio (12 peças de rio)



Minas de ouro (1 tabela de pontuação)

1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

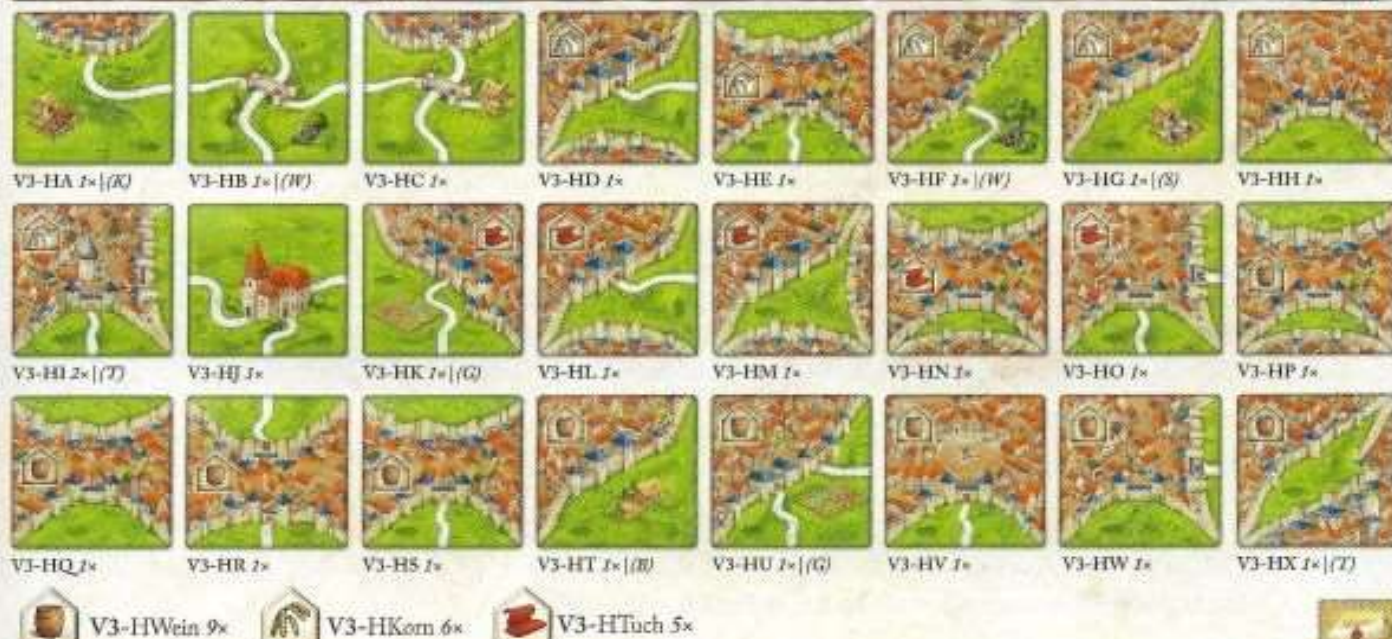
V3-GoldW 1x

Estalagens e catedrais (18 peças de terreno)

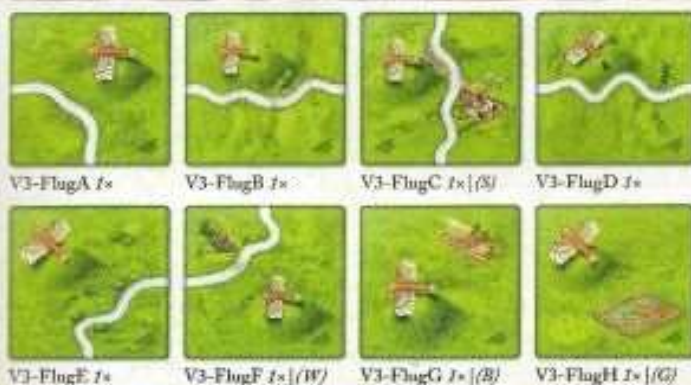


Círculos nas plantações (6 peças de terreno)

Construtores e comerciantes (24 peças de terreno e 20 fichas de mercadoria)



Máquinas voadoras (8 peças de terreno)



Mensageiros (8 peças de terreno)



Balsas (8 peças de terreno)



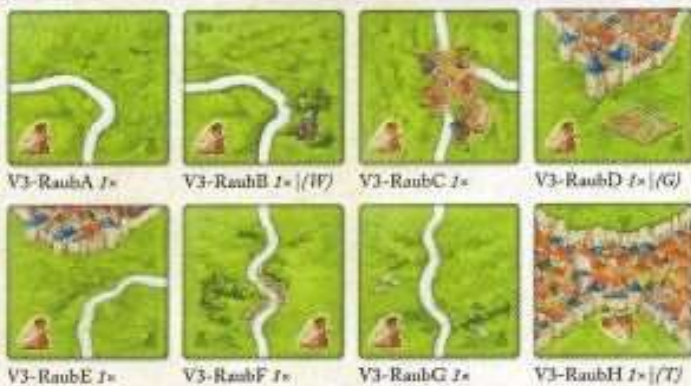
Minas de ouro (8 peças de terreno)



O feiticeiro e a bruxa (8 peças de terreno)



Bandidos (8 peças de terreno)



FIGURAS



Seguidores – cada uma destas figuras é um seguidor.



Figuras especiais – nenhuma destas figuras é considerada um seguidor.



Figuras e componentes neutros – não pertencem a nenhum jogador.

CURSO DO TURNO

1. Colocar uma peça de terreno



Colocar um lingote (*Minas de ouro*)



Colocar ou mover o feiticeiro ou a bruxa (*O feiticeiro e a bruxa*)



Colocar ou deslocar um bandido no marcador (*Bandidos*)

2. Colocar um seguidor ou outra figura

Colocar um seguidor  (*jogo básico*), **o abade**  (*O abade*) **ou o seguidor maior**  (*Estalagens e catedrais*).

ou **colocar em jogo um seguidor**  **ou o seguidor maior**  **através de uma máquina voadora.**  (*Máquinas voadoras*)

ou **colocar o construtor**  **ou porco**  (*Construtores e comerciantes*)

ou **recuperar o abade**  (*O abade*)

Depois, colocar uma balsa  (*Balsas*) **e depois, reorientar uma balsa**  (*Balsas*)

3. Contar pontos

Avançar o seguidor de pontuação normal  **ou a seguidora**  (*Mensageiros*) **no marcador.**

4. Depois da pontuação



Receber lingotes (*Minas de ouro*)



Obter mensagens e aplicá-las (*Mensageiros*)



Recuperar bandidos (*Bandidos*)



Executar a ação do círculo (*Círculos nas plantações*)



www.devir.com

Distribuição em Portugal
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
Escritório 2,
Olivos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



© 2000, © 2021
Hans im Glück Verlags
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de

Um agradecimento especial a Marion Haake, Maik Neumann, Dieter Hausdorf e a todos os membros do fórum www.carcassonne-forum.de pela ajuda prestada na redação deste manual.

Vais poder encontrar muita mais informação sobre o mundo de Carcassonne na página da internet <https://devir.pt/>. Nela poderás esclarecer qualquer dúvida que tenhas, inscrever-te em torneios e descobrir as últimas notícias sobre o jogo.

Na Hans im Glück, estamos muito investidos nas questões de igualdade e diversidade (para mais informações, visita a nossa página da internet em www.hans-im-glueck.de/en/verlag.html).