

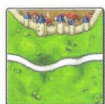


Ordem do Turno



1- Bônus da Fada:

- Se no início do turno tiver posse da fada junto a um seguidor ganha 1 ponto de vitória.



2 – Colocar cartela de Terreno:

Caso a cartela tenha:

- A Princesa, remover um seguidor da cidade (não coloca seguidor; Não pode mover a Fada). Se não usar o benefício joga normalmente.
- um Vulcão, mover o Dragão para esta cartela (não coloca seguidor)
- o Dragão, ele se move (passo 3).
- uma Passagem Secreta, no passo 3 coloca o seguidor em qualquer cartela viável de Carcassonne.
- caso seja colocada na continuidade de uma estrada ou cidade em que tenha seu construtor, realizar o passo três e comprar nova cartela retornar ao passo 2 (não cumulativo)
- A Abadia só pode ser colocada com as quatro laterais cobertas.



3 – Mover o Dragão (se necessário)

- O Dragão se move por seis cartelas, sempre na vertical ou horizontal. Cada jogador, iniciando pelo que colocou a cartela, move para a próxima cartela até que se conclua os seis movimentos.
- Ao passar por uma cartela com um seguidor (exceto Celeiro) ele é removido e devolvido a reserva do seu jogador.



4 – Colocar um seguidor:

- um Ladrão (estrada)
 - ou um Fazendeiro (deitado no campo)
 - ou um Cavaleiro (Cidade)
 - ou um Monge (monastério/Abadia)
 - ou um Abade no Monastério, ou Jardim ou Abadia.
 - ou um Construtor (Onde tem um Ladrão ou um Cavaleiro)
 - ou um celeiro na intercessão de 4 cartelas de campo (remove qualquer fazendeiro, que pontua imediato)
 - ou um Porco (onde tem um Fazendeiro)
 - ou uma Carroça (estrada/Cidade)
 - ou um Prefeito em uma cidade
 - ou uma torre (e capturar seguidor adversário)
- Cada peça de torre dá o alcance de uma cartela.
- ou um seguidor sobre uma torre para finalizar ela.

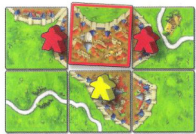


Se não colocar um Seguidor

(Construtor, Abade, Carroça, Celeiro, Porco, Prefeito ou torre)

- pode colocar ou mover a Fada ♄ para o tile com um Seguidor seu.
- pode remover o Abade e pontuar o número de cartelas ao redor do Monastério, Abadia ou Jardim
- pode trocar prisioneiros, ou pagar resgate (três pontos de Vitória)

5 – Definir Maioria, Contar Pontos e remover seguidor



- Tendo maioria, pontua (como um único seguidor) e o adversário recolhe seu seguidor(es) sem pontuar.
- Empatando ambos pontuam.

Completando:

- Estrada;
 - Sem pousada: 1 ponto x Cartela
 - Com pousada: 2 pontos x Cartela
- Cidade;
 - Sem Catedral: 2 x Cartela + 2 x Escudo
 - Com Catedral: 3 x Cartela + 3 x Escudo
 - Recebe todas as mercadorias das cartelas
- Monastério/Abadia: 1 x cartela (9 pontos)
- Jardim: 1 x cartela (9 pontos)
- Caso tenha a fada junto ao seu seguidor (e possua a Maioria) ganha mais 3 pontos.

Remova todos os seguidores da área pontuada devolva a sua reserva.

- Sendo uma Carroça, ela pode ir para a estrutura viável não completa ligada a esta.
- Sendo o seguidor um construtor, tem o bônus de uma nova cartela.

5 – Passar a vez

Fim de Jogo

– Pontuação Final

Fazenda:

Com Fazendeiro

- 3 x cidade completa dentro ou com fronteira.
- com Porco, 4 x cidade completa dentro ou com fronteira.
- + 1 x Fazenda de Porcos.

Com Celeiro

- 4 x cidade completa dentro ou com fronteira.
- com Porco, 5 x cidade completa dentro ou com fronteira.
- + 1 x Fazenda de Porcos.

Estrada;

- Sem pousada: 1 ponto x Cartela
- Com pousada: 0 pontos

Cidade;

Sem Catedral: 1 x Cartela + 1 x Escudo

Com Catedral: 0 Pontos

Não recebe todas as mercadorias das cartelas

Monastério/Abadia: 1 x cartela

Jardim: 1 x cartela