

CARCASSONNE

Designer: Klaus-Jürgen Wrede

Modo Cooperativo

2 a 4 jogadores

Desenvolvedores do modo cooperativo:

Harvey e Carlie Cornell

Tradução: Raphael Gurian

Visão Geral: Vocês jogarão tentando cumprir um objetivo em comum, que é alocar todos os meeples em jogo.

Componentes Necessários: Apenas uma cópia do jogo-base. Qualquer versão do Carcassonne original é compatível, porém este modo pode ou não funcionar corretamente com algumas expansões ou versões alternativas.

SETUP

1. Faça o setup como as regras convencionais ordenam, com exceção de:

- A) O tabuleiro de pontuação não é utilizado;
- B) Cada jogador recebe um número de meeples de acordo com o nº de jogadores;
- C) Separe um grupo adicional de meeples de uma cor não utilizada por nenhum jogador. Eles serão designados como "meeples coletivos";

nº de Jogadores	meeples dos jogadores	meeples do time
2	7	5
3	5	4
4	4	3

D) Cada jogador pega aleatoriamente três tiles da reserva e os coloca com a face aberta em sua frente.

REGRAS

1. Turno do Jogador

O turno do jogador é realizado em 3 etapas:

- 1) No turno do jogador, ele irá escolher 1 dentre os 3 tiles dispostos à sua frente e alocá-lo no mapa do jogo (de acordo com as regras originais);
- 2) Após isso, o jogador poderá alocar meeples se possível (veja '2. Alocação de meeples');
- 3) O jogador irá sortear da reserva um novo tile e colocar a sua frente.

Caso os tiles da reserva acabem, proceda com os passos 1 e 2 normalmente, até que não existam mais tiles a serem colocados.

2. Alocação de meeples

Jogadores irão proceder com as regras da forma convencional, exceto que não irão anotar sua pontuação.

Ao invés disso, os meeples serão usados de outra forma. Os meeples deverão ser alocados no mapa quando o jogador realizar uma alocação de tile que pontue imediatamente 8 (oito) pontos ou mais, de acordo com as regras normais do jogo.

De uma forma geral, essa pontuação e colocação de meeples ocorrerá nas condições:

- a) Um monastério é completado;
- b) Uma estrada é concluída com 8 (oito) ou mais segmentos;
- c) Uma cidade é completada com 4 (quatro) ou mais segmentos.

Quando alguma das condições acima for realizada, o jogador que colocou o tile em questão deve alocar um meeple na construção recém completada.

Caso exista algum "meeple coletivo" não alocado, ele o aloca. Caso contrário, o jogador coloca algum de seus próprios meeples na construção.

Somente o jogador ativo que completou a construção pode colocar algum meeple (seu ou o "coletivo") no mapa.

3. Condições de final de partida

A partida pode acabar com duas situações:

Vitória: A partida acaba imediatamente assim que os jogadores conseguirem alocar todos os meeples no mapa (tanto os individuais como os "coletivos")

Derrota: Se a reserva de tiles (assim como os que eles possuam a sua frente) acabar o jogo se encerra imediatamente.

Ajuste de dificuldade: Em caso dos jogadores acharem o jogo muito fácil, eles podem aumentar a dificuldade adicionando mais "meeples coletivos". A quantidade adicional irá afetar o nível de dificuldade. Da mesma forma, se acharem o modo original muito difícil, pode reduzir os números dos "meeples coletivos".

Dragon Phoenix Games, situada em Mansfield, Texas, é focada em criar uma ampla variedade de jogos de tabuleiro e de cartas, assim como fornecer variantes gratuitas para jogos já existentes sob o selo "Games for Friends and Lovers" (Jogos para Amigos e Apaixonados [tradução livre]). Para mais informações visite www.dragonphoenixgames.com

Tradução: Raphael Gurian

Apoio: Sociedade dos Boards (<https://societadedosboardsbr.home.blog/>)