

Carcassonne Solo



(adapted from the version by Dave_S on BoardGameGeek.com)

(adapted from the version by Reprint on BoardGameGeek.com)

(traduzido port-br por dudumoraes)

Componentes:

- Os 72 tiles do jogo base
- 10 meeples
- A trilha de pontos
- 1 meeple na trilha de pontos

Como Jogar:

- O jogo inicia igual à versão normal, com o tile inicial no centro;
- O jogador somente pode colocar Cavaleiros, Ladrões e Monges;
- Após colocar um tile, se for criada uma NOVA Estrada, Cidade ou Monastério você DEVE colocar um meeple;
- Nesse caso, NOVA é definida como Estrada, Cidade ou Monastério não ligados a nenhuma outra cidade ou estrada;
- Se houver várias novas estradas, cidades ou monastério você PODE escolher em qual delas colocar o meeple;
- Quando a Estrada/cidade/monastério é completado você recebe o meeple de volta e pontua assim como no jogo normal;
- Quando o jogador ficar sem meeples, pode continuar colocando tiles desde que não precise de colocar novos meeples;
- Quando chegar ao ponto em que o jogador não pode colocar tiles porque não tem mais meeples, ou quando ficar sem tiles o jogo acaba;
- Quando o jogo acaba, os tiles que ficaram faltando não são contados na pontuação final;
- Pontue todos os meeples no tabuleiro assim como nas regras normais;
- Se você possuir dois meeples em uma Estrada/cidade você pode pontuar duas vezes.

Condição de Vitória:

- Você ganha o jogo se conseguir colocar todos os 72 tiles.

Pontuação Alternativa:

- Conte o número de peças que você conseguiu colocar com sucesso;
- Divida o número total de pontos que você tem pelo número total de peças colocadas com sucesso;
- Esse número é o seu PPT (ponto por tile);
- Objetivo: conseguir o maior PPT.