



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Construtores e Comerciantes

Só será possível jogar esta expansão se você já tiver o jogo básico de *Carcassonne*. Você poderá utilizar toda a expansão ou apenas algumas das suas partes. É possível combinar esta expansão com as outras expansões de *Carcassonne*, de acordo com a sua preferência.

COMPONENTES

- 24 cartelas (peças) de terreno (indicadas com ) que contêm 9 vinho, 6 cereais e 5 tecidos.



- 20 fichas de mercadorias (9 de vinho, 6 de cereais e 5 de tecidos).



- 6 construtores



- 6 porcos



- 1 bolsa de tecido



PREPARAÇÃO

Misture as novas cartelas (peças) de terreno, viradas para baixo, com as cartelas (peças) do jogo básico, e, como de costume, forme vários montes com elas. Deixe as fichas de mercadorias perto da caixa, criando uma reserva.

AS NOVAS CARTELAS (PEÇAS) DE TERRENO

As novas cartelas (peças) de terreno tem algumas particularidades que precisam ser esclarecidas.

Basicamente, não muda nada nas fases “1. Colocar uma cartela”, “2. Colocar um seguidor” e “3. Contar pontos”.



A **ponte** não é considerada um cruzamento (aldeia), já que uma estrada atravessa a cartela, da esquerda para a direita, e uma outra estrada, de cima para baixo. Os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nesta cartela há 4 campos distintos.



Uma estrada termina na **cidade** e a outra termina num **cruzamento (aldeia)**. Os campos ficam separados pelas estradas, de modo que nessa cartela há 3 campos distintos.



O monastério divide a estrada em **3 partes** distintas. E elas separam o campo em 3 partes.



Esta cartela possui **três partes de cidade** e, além disso, um campo no centro que pode ser ocupado por um fazendeiro.

AS FICHAS DE MERCADORIA



As fichas de mercadoria interferem na terceira fase, “**Contar pontos**”. Nas fases “**1. Colocar uma cartela**” e “**2. Colocar um seguidor**”, nada muda.

3. Contar pontos

Contar pontos das cidades com ícones de mercadorias

Se um jogador conclui uma cidade que tem um ou mais ícones de mercadoria, seguimos os seguintes passos:

- 1) Os pontos da cidade são contados de maneira habitual.
- 2) **O jogador que ao colocar a cartela conclui a cidade** obtém as fichas de mercadoria correspondentes (tornando-se, por assim dizer, o principal mercador dessa cidade). Para cada ícone de mercadoria que houver na cidade, o jogador recebe, da reserva, 1 ficha de mercadoria correspondente.

Nesse sentido, não importa se o jogador que concluiu a cidade tinha um cavaleiro nela ou não. Ele sempre conseguirá as fichas de mercadoria.

Durante a partida é preciso deixar **virada para cima e à sua frente** qualquer ficha de mercadoria que você conseguir.

Você concluiu esta cidade.

O jogador azul consegue 10 pontos pela cidade.
Depois, você obtém 1 ficha de vinho e 2 de cereais, como comerciante.



Soma dos pontos no final da partida

Somar os pontos das fichas de mercadoria no final da partida

Quando a partida termina, é preciso fazer a soma das fichas de mercadoria. Se você tiver a maior quantidade de fichas de um tipo (vinho, cereais ou tecidos), será recompensado por isso. Para cada maioria de um tipo que você tiver, receberá 10 pontos. Em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham os 10 pontos.

Exemplo de uma partida com 2 pessoas:

Você consegue 20 pontos e o **jogador azul** consegue 30.



CONSTRUTORES E PORCOS

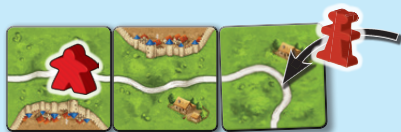
O porco e o construtor são **figuras especiais**. Quando a partida começa, eles estarão na sua reserva. Na fase “**1. Colocar uma cartela de terreno**”, essas figuras especiais não tem nenhum efeito.

O CONSTRUTOR



2. Colocar um construtor

Você pode colocar o seu construtor na cartela recém-colocada, mas apenas numa estrada ou cidade. Além disso, você precisa **ter pelo menos um seguidor** na zona em que você quiser colocar o construtor.



Você pode colocar o seu construtor nesta estrada porque nela há um dos seus seguidores.

O construtor sempre deverá regressar para a sua reserva, se não sobrar nenhum de seus seguidores na zona em que o construtor estava. Isso acontece basicamente quando são contados os pontos por essa zona. No entanto, com outras expansões é possível que também que aconteça de outras formas.

- Enquanto a estrada permanecer inacabada, o construtor ficará ali. Sempre que a estrada ficar incompleta, você poderá realizar um turno duplo se seguir os passos indicados.
- Durante um turno duplo, você poderá realizar duas vezes “1. Colocar uma cartela”, “2. Colocar um seguidor” e “3. Contar pontos”.
- Numa mesma estrada pode haver construtores de vários jogadores.
- Não importa a quantidade de partes entre o ladrão e o construtor, desde que estejam na mesma estrada.
- O construtor permanecerá na mesma estrada sempre que você tiver, pelo menos, um seguidor nela. Se em algum momento você não tiver nenhum seguidor na estrada, você deverá devolver o construtor à sua reserva.
- Você pode colocar o seu construtor algumas vezes numa estrada e, em outras vezes, colocar em uma cidade, como preferir. Mas você nunca poderá colocá-lo num campo ou em um monastério.
- É possível contar pontos tanto com a primeira cartela como com a segunda.

3. Contar pontos

O construtor não afeta de nenhum modo as regras normais de pontuação. No momento de determinar as maiorias em uma zona, ele **não é contabilizado**. Mesmo assim, depois de pontuar essa zona, você terá que devolver o seu construtor, junto com os demais seguidores, para a sua reserva.

O PORCO



1. Colocar uma cartela

Nesta fase, o porco não tem nenhum papel. Você simplesmente colocará uma cartela, como sempre. Sua função será aplicada nas fases “2. Colocar um seguidor” e “3. Contar pontos”.

2. Colocar um porco

Só é possível colocar um porco em um campo que já tem um fazendeiro seu.

Como neste campo já há um fazendeiro seu, você poderá colocar o seu porco nele.



3. Contar pontos dos campos com porco no final da partida

O porco ficará no campo até o final da partida. Ele dará mais pontos na soma final. Para isso ocorrer, você deverá ter a maioria de fazendeiros no campo que contém o seu porco. No entanto, o porco não contabiliza para efeitos de determinar a maioria.

Se você tiver a maioria, em vez dos 3 pontos habituais por campo, você consegue **4 pontos**, mas apenas para aquelas cidades que limitam o seu campo que contém o porco. O porco de um rival não afeta a sua pontuação.



Você tem a maioria neste campo. Como o seu porco se encontra nele, para cada cidade concluída que limita este campo, você obtém 4 pontos. Dessa maneira, pelas cidades, você consegue 8 pontos. O jogador azul não tem nenhuma maioria e não consegue nenhum ponto.

Atenção: se você tiver o mesmo número de fazendeiros que os seus rivais num campo, você também tem a maioria.

A BOLSA

1. Colocar uma cartela

Em vez de fazer montes diferentes com as cartelas, junto à área de jogo, você pode simplesmente colocá-las na bolsa. Durante a partida, retire as cartelas da bolsa em cada turno.

A bolsa também é sempre útil para transportar o jogo (por exemplo, se você quiser levá-lo nas suas férias).

Em nosso site www.devir.com.br, você poderá encontrar mais informações e material sobre o jogo, assim como notícias sobre a organização de torneios.

Créditos

Produção editorial: Xavi Garriga

Tradução: Rodrigo Sponchiado

Adaptação gráfica: Antonio Catalán



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

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787



© 2002, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birner Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de