

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Inclui as
mini-expansões



O rio



O abade

Jogo
do
Ano

2001

KRITIKERPREIS

DEVIR

Aprenda a jogar
facilmente com
as novas regras
revisadas!





Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

Um engenhoso jogo de cartas, para 2-5 jogadores.

A cidade de Carcassonne, no sudeste da França, é famosa por sua cidadela emuralhada que tem suas origens no século 6 a.C., como uma fortaleza proto-histórica (chamada de oppidum), passando pelo século 3 d.C. quando serviu de fortificação para os romanos. São muitos séculos de história, contemplando vários períodos, como o domínio pelos bárbaros visigodos, no século 5 d.C., a conquista pelos árabes no ano de 724, a longa e sombria Idade Média, a anexação pelos francos e o restauro da cidadela iniciado na metade do século 19, até os dias de hoje. Nesse incrível cenário histórico, os jogadores colocarão seus seguidores nas estradas, cidades, monastérios e campos da região, uma região que muda conforme o jogo avança. Para alcançar a vitória, será indispensável acertar na colocação dos seguidores, sejam ladrões, cavaleiros, monges ou fazendeiros.

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Bem-vindo a Carcassonne! Com estas instruções lhe ensinaremos rapidamente as regras deste moderno jogo de mesa que já se transformou num clássico do gênero. Depois desta breve leitura você já poderá explicar o jogo aos outros jogadores para que possam começar a desfrutar de toda a diversão que ele oferece. Evidentemente, a primeira coisa a se fazer será preparar a partida, algo que pode ser feito num instante. Durante a preparação você também poderá aprender mais sobre os componentes:

Vejamos primeiro as **CARTELAS DE TERRENO**

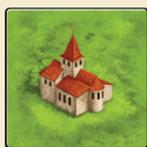
Estas 84 cartas mostram estradas, cidades e monastérios situados num campo.



Cartela com uma cidade



Cartela com uma estrada



Cartela com um monastério

12 dessas cartas de terreno mostram um rio. Por ora, você não precisará se preocupar com os outros elementos que aparecem nessas cartas, como as casinhas, pequenas figuras etc. No final deste manual de regras, sua utilidade será melhor compreendida. O **verso** de todas as cartas é idêntico. Somente a **cartela inicial** e as **cartelas de rio** têm um verso de cor mais escura, que serve para diferenciá-las das demais.



Cartela com o verso normal



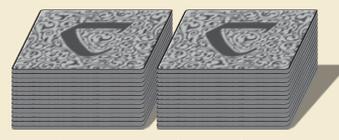
Cartela com o verso mais escuro



A preparação começa ao se colocar a cartela inicial (a que possui o verso mais escuro) no centro da mesa. Em seguida, as outras cartas são misturadas e deixadas, viradas para baixo, de modo que todos jogadores consigam alcançá-las facilmente.



Cartela inicial



Vários montes de cartas viradas para baixo

Em seguida, coloque o marcador de pontos no canto da mesa.

Agora, voltamos aos **SEGUIDORES**, com os quais se concluirá os preparativos. O jogo inclui 40 figuras, 8 de cada cor: **amarelo**, **vermelho**, **verde**, **azul** e **preto**. Além disso, há também 5 abades nas cores citadas.

Primeiramente, a cada jogador são dadas 7 figuras da cor que o jogador escolher. Estes seguidores constituirão a reserva do jogador.

Depois disso, a oitava figura é colocada no espaço 0 do marcador de pontos. Devolva à caixa todas as figuras que não serão usadas, assim como os 5 abades (nas primeiras partidas).



Seguidores (figuras)



Abades

OBJETIVO DO JOGO

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

Os jogadores realizarão seus turnos colocando as cartelas de terreno. Com isso, criarão estradas cada vez maiores, construirão cidades imponentes, visitarão monastérios e cultivarão campos férteis na região.

Junto a isso, colocarão seus seguidores, como ladrões, cavaleiros, monges ou fazendeiros. Eles darão pontos de vitória durante o curso da partida e no final dela. Ao terminar a partida, os pontos são somados e é determinado o jogador vencedor! Vejamos como isso funciona...

DESENROLAR DA PARTIDA

Carcassonne é jogado em sentido horário, começando com o jogador mais jovem. Cada jogador em seu turno realizará ações (apontadas logo abaixo), seguindo sempre a ordem assinalada. Em seguida, começa o turno do jogador à esquerda do jogador anterior, e assim por diante. Vamos examinar as ações e explicá-las uma por uma. As ações possíveis dependerão em parte das estradas, cidades ou monastérios que aparecem nas cartelas. Mas quais são essas ações?

1 Colocar uma cartela de terreno
O jogador **deve** sempre pegar uma cartela de terreno nova de um monte e colocá-la para que toque ao menos a lateral de outra cartela.



2 Colocar um seguidor
Em seguida, o jogador **pode** colocar um dos seguidores de sua reserva sobre a cartela que ele acabou de colocar.



3 Contar pontos
O jogador **deve** somar qualquer pontuação que se deu ao colocar sua cartela.



As estradas

1. Colocar uma cartela de terreno

A cartela que você pegou da mesa mostra três estradas que saem de um cruzamento. Você terá que colocá-la sobre o terreno de jogo, de forma que dê continuidade a outra cartela.



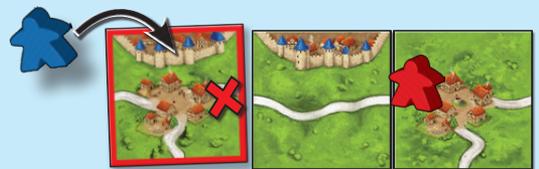
Você colocou esta cartela. A estrada se liga com a outra estrada e o campo coincide com um campo. Muito bem!

2. Colocar um seguidor como ladrão

Depois de ter colocado a cartela, agora é possível colocar um de seus seguidores **em uma das estradas desta cartela como ladrão**. Isso só poderá ser feito se não houver outro ladrão na mesma estrada. No entanto, a estrada não está concluída, o que faz com que ela não produza nenhuma pontuação (a terceira ação). Então, o turno do jogador seguinte começa. O outro jogador pega uma cartela e a coloca. Como na estrada que fica à direita do cruzamento já existe um seguidor (seu ladrão), o jogador do turno em andamento não poderá colocar nenhum seguidor. Em vez disso, ele decide colocar seu seguidor como cavaleiro na cidade que está na parte superior da cartela que acaba de colocar.



Você colocou um seguidor para agir como ladrão na cartela recém-colocada. Como nesta estrada não havia nenhum outro seguidor, não há problema com sua ação.



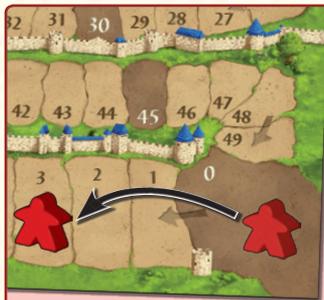
Como a estrada da direita já está ocupada, o jogador azul decide colocar seu seguidor como cavaleiro na cidade.

3. Contar pontos

Toda vez que uma estrada se fecha em seus extremos, ocorre pontuação. Para isso, a estrada deve acabar num cruzamento, numa cidade, num monastério ou deve fechar a si mesma. Examinemos agora se houve alguma pontuação... Sim, de fato há! A estrada terminou fechada em ambos extremos!



Apesar de ter sido outro jogador que colocou esta cartela, é sua estrada que foi concluída. Vejamos quantos pontos você consegue. **Para cada cartela** que houver na estrada, você obtém **1 ponto**. Como sua estrada percorre 3 cartelas, você recebe 3 pontos. Genial!



Agora é quando o marcador de pontos entra em cena. Para que não tenha que atentar a todo momento aos pontos que você possui, utilize o marcador com o seu seguidor. No seu caso, você deve fazer seu seguidor avançar 3 espaços no marcador. Depois de toda pontuação realizada, você recupera o seguidor que lhe deu pontos e **o devolve à sua reserva.**

O percurso do marcador de pontos é circular com 50 casas, e pode ser feito mais de uma vez. Caso um jogador alcance ou ultrapasse a casa 0 (zero), seu seguidor deverá ser colocado deitado. Dessa maneira é possível ver que o jogador já possui 50 ou mais pontos.



Recupere o ladrão que acaba de lhe dar 3 pontos, devolvendo-o à sua reserva.

*O seguidor **azul** fica sobre o terreno, já que não participou da pontuação.*

Muito bem... Agora você já conhece os passos mais importantes do jogo. Não foi difícil, não é verdade? Olhem agora o resto das zonas.

■ As cidades

1. Colocar uma cartela de terreno

Como sempre, você primeiro deverá pegar uma cartela de um monte e colocá-la de forma que dê continuidade a outra cartela. As cartelas de cidade também devem dar continuidade, e neste caso devem dar continuidade à parte de outra cidade.



2. Colocar um seguidor como cavaleiro

Em seguida, você deverá verificar se há algum outro cavaleiro na cidade. Se não houver, você poderá colocar seu seguidor para que ele atue como cavaleiro.



Você colocou a cartela de forma muito boa porque ampliou a cidade numa cartela a mais.

A cidade não está ocupada, então, você pode colocar seu seguidor nela.

3. Contar pontos

Suponhamos agora que na rodada seguinte você jogou esta cartela. Por sorte, ela dá continuidade perfeitamente na sua cidade. Desde modo a zona (neste caso, a **cidade**) é concluída.

Sempre que uma cidade está rodeada por muralhas e não sobra nenhum vazio em suas bordas, ela é considerada concluída.

Como você possui um seguidor nesta cidade, você pontua.

Cada cartela que a cidade concluída abranger vale 2 pontos. Além disso, cada brasão que houver dentro da cidade soma 2 pontos a mais.

Assim você consegue 8 pontos! Como acontece no caso de qualquer outra pontuação, você recupera o seguidor e o devolve à sua reserva.



■ O monastério

1. Colocar uma cartela de terreno

Como sempre, a primeira coisa a se fazer é pegar uma cartela para colocá-la. Neste caso também a cartela deve dar continuidade a outra cartela. Os monastérios sempre estão no centro da cartela. Por isso, ao colocar a cartela de monastério você terá que prestar atenção às bordas dela (como é habitual).



2. Colocar um seguidor como monge

Nos monastérios é também possível colocar um seguidor, o que neste caso o torna um monge. Ele é tirado de sua reserva e vai para o monastério.

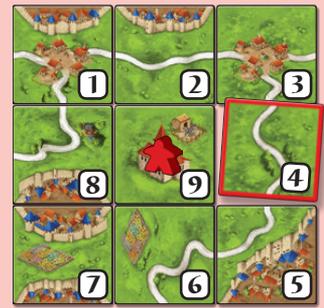


O monastério sempre está no centro da cartela. É permitido colocá-la aqui já que ambos os campos dão continuidade um ao outro.

3. Contar pontos

Um monastério dá pontos quando está completamente rodeado por cartelas. Cada cartela (incluindo a do próprio monastério) dá **1 ponto**.

Legal! Com esta cartela você cercou por completo o monastério, com isso você recebe 9 pontos e recupera seu seguidor.



Foi rápido, não? Agora que você já conhece fundamentos do jogo, já pode jogar Carcassonne. Restam ainda alguns pequenos detalhes a serem explicados, no entanto, vamos revisar o que já vimos:

■ Revisão

1. Colocar uma cartela de terreno

- Você deve sempre colocar a cartela escolhida de forma que ela dê continuidade ao terreno.
- No caso raro de não poder colocar a cartela, deixe-a na caixa e pegue uma nova cartela.

2. Colocar um seguidor

- Só é permitido colocar um seguidor na mesma cartela que você acabou de colocar.
- Certifique-se de que não há nenhum outro seguidor na mesma zona.

3. Contar pontos

- Uma **estrada** é concluída quando ambos extremos acabam num cruzamento, numa cidade, num monastério ou quando a estrada se fecha em si mesma. Cada cartela da estrada dá 1 ponto.
- Uma **cidade** é concluída quando fica completamente cercada por muralhas e não sobra nenhum vazio nas suas bordas. Cada cartela de cidade, como também cada brasão, dá 2 pontos.
- Um **monastério** é concluído quando fica completamente rodeado por 8 cartelas. Cada monastério dá 9 pontos.
- A pontuação é realizada sempre no final de um turno. Neste momento, todos jogadores que tiverem algum seguidor nas zonas concluídas receberão pontos.
- Depois de cada pontuação, os jogadores recuperam os seguidores que estavam nas zonas pontuadas.
- Se houver **mais de um jogador** na mesma zona, o jogador que possuir mais seguidores na estrada ou na cidade é quem recebe os pontos. Se há vários jogadores empatados com o número mais alto de seguidores, todos ganham pontos.

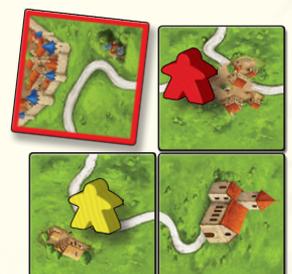
ATENÇÃO: E como é possível haver mais de um seguidor na mesma zona? Contaremos como a seguir.

■ Vários seguidores na mesma zona.

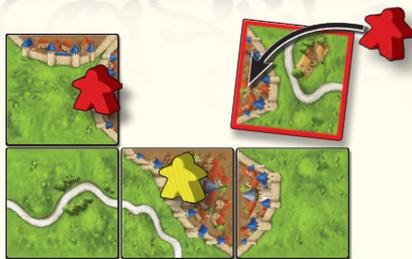
A cartela que você pegou lhe permitiria ampliar a estrada, mas na estrada há um ladrão, e por isso não lhe é permitido colocar ali um de seus seguidores. Assim, você decide colocar a cartela onde acaba não ampliando a estrada.



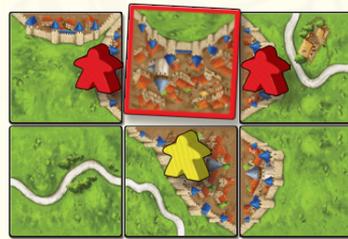
Em uma das rodadas posteriores, você pega esta cartela e a coloca junto a duas estradas abertas. Nesta estrada, que você acabou de formar, agora há 2 ladrões. Como a estrada foi concluída, a pontuação é realizada, e tanto você como o outro jogador recebem cada um 4 pontos.



Procurando roubar a cidade do jogador **amarelo**, você coloca uma cartela de cidade e coloca sobre ela um de seus seguidores como cavaleiro. Isso é permitido porque esta parte de cidade não está unida a nenhuma outra cidade que já possua um cavaleiro. Se em um turno posterior você pegar a cartela certa, poderá roubar a cidade do jogador **amarelo** graças aos seus dois cavaleiros.



Você teve sorte: conseguiu a cartela de que precisava! Ao colocá-la, você une todas as partes e conclui a cidade. Visto que agora você possui mais cavaleiros na cidade do que seu rival, é o único que consegue os 10 pontos que a cidade concluída fornece. Depois disso, os dois jogadores recuperam seus seguidores e os devolvem às suas respectivas reservas pessoais.



FIM DA PARTIDA E SOMA DOS PONTOS

Por infortúnio, chega um momento em que a partida de *Carcassonne* acaba. É uma pena, mas, chegou a hora de determinar o vencedor... A partida termina quando um jogador não pode mais pegar e colocar uma cartela. Com isso, realiza-se a soma final dos pontos e é determinado o vencedor.

Quando acaba a partida, pontos são dados por todas as zonas que contenham algum seguidor:

- Cada **estrada dá 1 ponto** para cada cartela de estrada que ela possuir. Ou seja, como se passava no curso da partida.
- Cada **cidade sem concluir dá 1 ponto** para cada **cartela de cidade** e cada **brasão** ou seja, somente a metade do que ganharia se tivesse sido concluída.
- Cada **monastério dá 1 ponto e mais 1 ponto adicional para cada cartela adjacente**, tal como acontecia durante a partida.
- Cada campo dá 3 pontos para cada cidade concluída em uma de suas bordas.

Aqui mostramos, em uma forma resumida, como os campos dão pontos. No entanto, por ora, você pode ignorar esta parte e só depois de algumas partidas levá-la em conta. Os fazendeiros são explicados com maior detalhe no suplemento anexo.

Soma final dos pontos da cidade

Pela cidade sem concluir o jogador **verde** recebe 8 pontos (5 partes de cidade e 3 brasões). O jogador **preto** não obtém nada, já que o jogador **verde** possui a maioria na cidade graças a seus dois cavaleiros.



Soma final dos pontos do monastério

O jogador **amarelo** recebe 4 pontos pelo monastério não concluído (3 cartelas adjacentes e a própria cartela do monastério).

Soma final dos pontos da cidade

O jogador **azul** recebe 3 pontos por esta cidade sem concluir (2 partes de cidade e 1 brasão).

Soma final dos pontos da estrada: O jogador **vermelho** recebe 3 pontos pela estrada não concluída (3 partes de estrada).

Quando todos os jogadores tiverem anotado a soma final no marcador de pontos, será possível então determinar o vencedor da partida de *Carcassonne*. Boa sorte!

Quando você já tiver jogado algumas partidas, recomendamos que comece a jogar com fazendeiros.

Reveja as dicas que oferecemos neste manual e dê uma lida rápida no suplemento para ver as múltiplas possibilidades de ampliação que o jogo possui. Nos sites citados abaixo, é possível encontrar mais informações sobre o jogo. Obrigado por sua atenção e bom jogo!



DEVIR LIVRARIA LTDA-BRASIL
R. Teodureto Souto, 624
São Paulo, SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787



© 2001, © 2014
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München



www.carcassonne.de
www.devir.com.br

Créditos

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Ilustrações dos componentes: Anne Pätzke

Ilustração da capa: Chris Quilliams

Design gráfico: Christof Tisch e Andreas Resch

Créditos Devir

Editor: Marcelo Fernandes

Tradutor: Rodrigo Sponchiado Uemura

Design gráfico: Antonio Catalán

SUPLEMENTO

Olá, caro leitor! Já jogou algumas partidas? Pois, então, você veio ao lugar certo! Com estes complementos, as partidas ficarão mais divertidas.

Em primeiro lugar, queremos lhe apresentar os fazendeiros. O que seria da vida em *Carcassonne* sem os indispensáveis fazendeiros? Vamos ver passo a passo como funcionam no jogo.

Os fazendeiros

1. Colocar uma cartela

Como sempre, você deverá primeiro pegar uma cartela para ela ser colocada. Evidentemente, a cartela também deve dar continuidade ao terreno. As zonas verdes recebem o nome de “campos”.

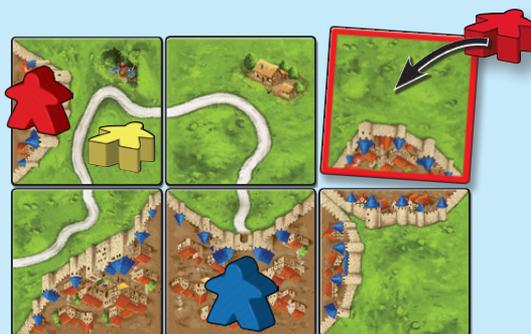


2. Colocar um seguidor como fazendeiro

Um fazendeiro é um seguidor que está deitado num campo. Deitado? Sim. Diferentemente dos ladrões, cavaleiros e monges, o seguidor fazendeiro não é colocado de pé no campo, e sim, deitado. Desse modo, será mais fácil ver quais são os fazendeiros visto que eles ficarão deitados até o final da partida, quando darão pontos (mais adiante explicaremos como os fazendeiros dão pontos).

Naturalmente, você terá de ver se não há outro fazendeiro na mesma zona em que você deseja colocar o seu seguidor.

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

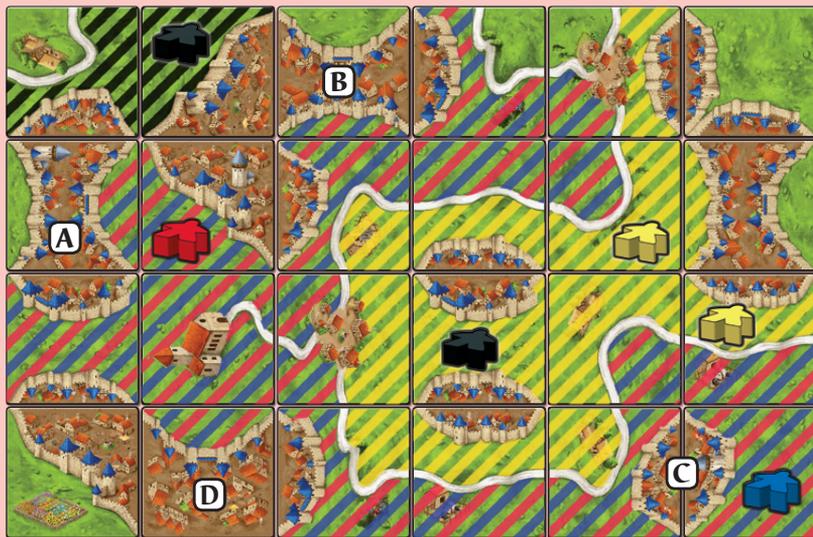


O campo em que você colocou o fazendeiro é bastante grande. Ele começa na própria cartela e segue na estrada até chegar na cidade onde você já possui um cavaleiro.

3. Contar os pontos dos fazendeiros

Como já dissemos antes, durante a partida os fazendeiros não dão nenhum ponto, nem voltam à sua reserva. Por isso, pense bem antes de colocar seus fazendeiros.

Suponhamos que a partida tenha terminado e que estamos na soma final dos pontos. Diferente das outras zonas, neste caso não é contada a quantidade de cartelas com campo, e sim, as cidades que limitam estes campos. Cada cidade concluída que limita um campo dá 3 pontos.



No campo maior que os jogadores **vermelho** e **azul** ocupam, há 3 cidades concluídas, **A**, **B** e **C**. No final da partida, ambos jogadores conseguem **9 pontos** pelos seus fazendeiros. A cidade **D** não está concluída, por isso não é contabilizada. Vejamos agora se alguém mais ganha pontos. Os jogadores **amarelo** e **preto** também estão num campo. No entanto, o jogador **amarelo** tem um fazendeiro a mais, o que faz com que seja o único a receber os pontos das 4 cidades, ou seja, **12 pontos**. No pequeno campo no canto superior esquerdo, o jogador **preto** possui um fazendeiro, que lhe dá **6 pontos** pelas cidades **A** e **B**.

Este era, então, o mistério dos fazendeiros. Revisemos os pontos mais importantes:

- Os fazendeiros ficam deitados sobre o terreno.
- Os fazendeiros não dão pontos até o final da partida, quando ocorre a soma final dos pontos.
- Cada cidade concluída que limita um campo dá 3 pontos.
- Um seguidor pode acabar se incorporando a um campo que já estava ocupado, do mesmo modo que acontece com as outras zonas.
- Aqui também se aplica a regra de quem tiver mais fazendeiros em um campo receberá os pontos. Se vários jogadores possuírem o mesmo número de fazendeiros sobre o campo, todos eles recebem pontos.

■ O rio

O *rio* é a primeira mini-expansão que você encontrará em *Carcassonne*. Ela dará mais colorido ao seu tabuleiro e fará com que sejam mais variados os primeiros passos da partida.

Componentes

O *rio* é composto de **12 cartelas com verso mais escuro**, que substituem a cartela normal de início. Assim, quando for utilizar *O rio*, você não precisará da cartela inicial e deverá deixá-la na caixa.

Preparação

Em primeiro lugar, procure as cartelas do “**Manancial**”  e o “**Lago**” . Depois, coloque o “Lago” embaixo da pilha e o “Manancial” como cartela inicial.

Desenrolar da partida

Por turnos, seguindo o procedimento normal, tanto você quanto os demais jogadores seguem pegando as cartelas de rio. Quando todas as cartelas de rio já tiverem sido colocadas, então, o jogo segue com o resto das cartelas normais.

Evidentemente, as cartelas de rio devem dar continuidade umas às outras. Além disso, não podem ser colocadas duas cartelas de rio consecutivas que viram para a mesma direção. Isso serve para evitar que o rio se volte sobre si mesmo.

Seguindo as regras normais, cada jogador poderá colocar seus seguidores e o jogo transcorre como de costume.



Manancial

Esta poderia ser, por exemplo, a disposição final do rio

Lago

■ O abade

O *abade* é a segunda mini-expansão que oferecemos aqui. Junto com o abade entram em jogo os jardins, os quais aparecem em algumas cartelas.

Componentes e preparação

A expansão inclui um abade para cada uma das 5 cores. Cada jogador recebe o abade de sua cor.



Desenrolar da partida

1. Colocar uma cartela de terreno

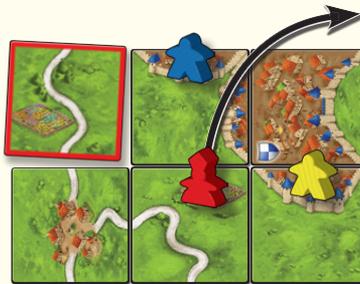
Quando for colocar uma cartela com um monastério ou um jardim, você deve encaixá-la de forma que ela dê continuidade.

2. Colocar um seguidor, ou melhor dizendo, o abade

Se você colocou uma cartela com um monastério ou um jardim, **ao invés de** colocar um seguidor normal, você **poderá** colocar seu abade. O abade deve ser colocado em um monastério ou num jardim.

Pontuação

Se um monastério ou um jardim ficar rodeado por 8 cartelas, como acontecia no jogo básico, você recebe 9 pontos pelo abade. O jardim pontua do mesmo jeito que o monastério. Além disso, o abade tem uma característica especial: se na sua segunda ação você não colocou **nenhum** seguidor, você poderá recuperar seu abade do tabuleiro. Ao fazer isso, você receberá os pontos do monastério ou do jardim (mesmo que o monastério ou o jardim não estejam cercados por completo, ou seja, contam-se mesmo assim as cartelas colocadas ao seu redor).



Coloque uma cartela junto a um jardim, mas não coloque sobre ela nenhum seguidor. Devolva à sua reserva o abade que você colocou no turno anterior para assim obter 6 pontos.

Estas são as duas mini-expansões que deixam o jogo mais divertido.