

Carcassonne

Um jogo de estratégia e inteligência para 2 a 5 jogadores a partir dos dez anos, criado por Klaus-Jürgen Wrede

A cidade de Carcassonne, no sul da França, é famosa pelas suas inigualáveis fortificações romanas e medievais. Neste jogo, os jogadores desvendam a área em redor de Carcassonne e movimentam os seus seguidores através dos caminhos, das cidades, dos claustros e dos campos. A habilidade dos jogadores para fazerem prosperar a região e tirar partido dos seus ladrões, cavaleiros, camponeses e monges determinará o vencedor.

Componentes do jogo

- 72 peças de território (incluindo uma peça de início, com o reverso de cor negra), ilustradas com segmentos de cidades, caminhos, campos e claustros.

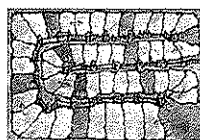
- 40 fichas de seguidores, em 5 cores



Cada seguidor pode ser usado como cavaleiro, ladrão, camponês ou monge.

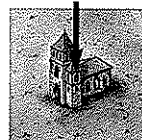
Uma das fichas de seguidores de cada jogador utiliza-se como contador de pontuação.

- 1 marcador, para marcar o número de pontos que somam os jogadores.

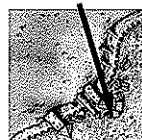


- 1 livro de regras.

claustro



segmento de cidade



segmento de campo



cruzes de caminhos

segmentos de caminho

Resumo do jogo

Os jogadores colocam as peças de território por turnos. À medida que o vão fazendo, os caminhos, cidades, campos e claustros vão emergindo e crescendo. Nestes territórios, os jogadores podem colocar o seus seguidores para ganhar pontos. Os jogadores acumulam pontos durante o decorrer do jogo, e também no final do mesmo. O vencedor será o primeiro jogador que tiver conseguido somar mais pontos até ao final.

Preparação

Coloca a peça de início (a que tem o reverso negro) virada para cima ao meio da mesa ou superfície de jogo. Mistura as peças de território restantes e coloca-as empilhadas viradas para baixo em vários montes, para que todos os jogadores as tenham à mão. Coloca o marcador num dos lados, de modo que fique livre o espaço suficiente no centro da mesa para que os jogadores possam colocar as peças de território sem nenhum estorvo.

Cada jogador recolhe as oito fichas de seguidores da sua cor, e coloca uma como contador de pontuação no espaço grande que existe na esquina inferior esquerda do marcador. Depois disto, cada jogador coloca as sete fichas restantes à sua frente na mesa, como sendo a sua provisão de seguidores. O jogador mais jovem decide quem será o jogador inicial.

Desenrolar do jogo

Os jogadores levam a cabo os seus turnos no sentido dos ponteiros do relógio, começando com o jogador inicial. Durante o seu turno, o jogador levará a cabo as seguintes acções, pela ordem indicada:

1. O jogador **deve** roubar uma **peça de território** de um dos montes, e colocá-la em jogo.
2. O jogador **pode** colocar **um dos seguidores** da sua provisão sobre a peça de território que acaba de colocar em jogo.
3. Se ao colocar a peça de território se completam um ou mais **claustros**, **caminhos** ou **cidades**, somam-se de imediato os pontos.

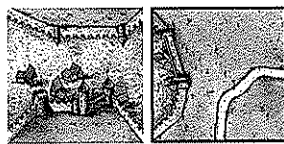
Colocar as peças de território em jogo

Primeiro o jogador deve retirar uma peça de território, de um dos montes que contêm peças viradas para baixo. Olha-a, mostra-a aos outros jogadores e coloca-a sobre a mesa, de acordo com as seguintes regras:

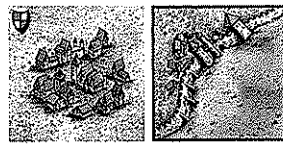
- A nova peça de território (nos exemplos, a que aparece com os bordos vermelhos) deve ser colocada com pelo menos um dos seus lados a tocar directamente a outra peça colocada anteriormente. É de notar que as duas peças devem estar a tocar-se lado com lado; não é suficiente tocarem-se por um dos seus extremos.
- A nova peça deve ser colocada de modo a que todos os seus segmentos de campo, cidade e caminho se vejam continuados por segmentos do mesmo tipo, em todas as peças em que se estejam a tocar (os claustros são uma excepção a esta regra, já que não se encontram divididos em vários segmentos, uma vez que estão sempre completos numa única peça).



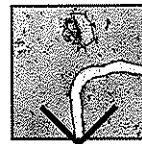
segmentos contínuos de caminho e de campo



dois segmentos de cidade contínuos



num lado o segmento de cidade é contínuo, e no outro lado o segmento de campo é contínuo



um exemplo de colocação ilegal

Se numa rara circunstância, a peça que se acaba de retirar não se pode colocar em jogo de maneira legal (e todos os jogadores estão de acordo com isto), o jogador deve descartá-la (guardando-a na caixa), e retirará outra peça do monte.

Colocar os seguidores

Quando o jogador coloca uma peça de território em jogo, pode colocar sobre ela um dos seus seguidores, de acordo com as seguintes regras:

- O jogador apenas pode colocar um seguidor por turno.
- O jogador deve tirar o seguidor da sua provisão (não pode reutilizar um seguidor que já esteja em jogo).
- O jogador só pode colocar o seguidor na peça de território que acaba de colocar em jogo.
- O jogador deve eleger em qual parte da peça de território coloca o seguidor ...



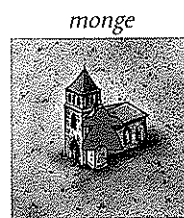
num segmento de cidade



num segmento de caminho



num segmento de campo



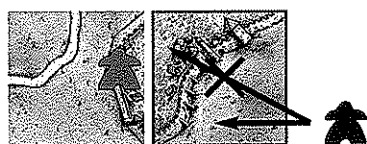
num claustro

ou então

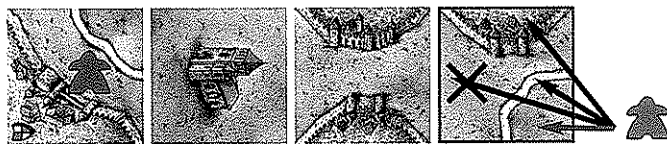
ou então

ou então

- Não se pode colocar um seguidor num segmento de campo, cidade ou caminho, que esteja ligado a outro segmento do mesmo tipo (a qualquer distância) em que já haja um seguidor (seja de qual jogador for). Observa os seguintes exemplos:



O jogador azul apenas pode colocar um camponês, ao haver já um cavaleiro situado num segmento de cidade ligado à nova peça



O jogador vermelho pode colocar um dos seus seguidores como cavaleiro ou como ladrão, mas não como camponês, ao haver já um camponês situado num segmento de campo ligado à nova peça.

Quando um jogador tiver colocado todos os seus seguidores, continua colocando uma nova peça de território a cada turno. Embora os seguidores que estão em jogo não possam ser movidos de sítio, os jogadores recuperam-nos quando somam pontos por claustros, caminhos e cidades.

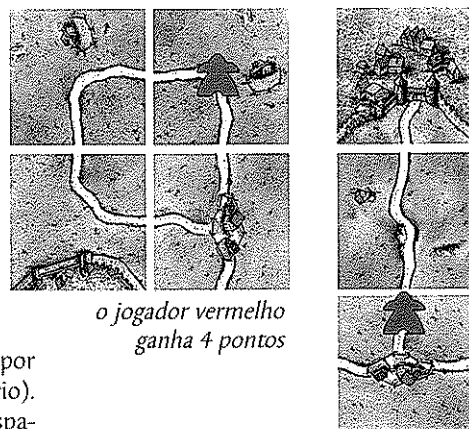
Pontuar por completar claustros, caminhos e cidades

Quando um claustro, caminho ou cidade fica completo ao colocar-se uma nova peça de território, conta-se a sua pontuação imediatamente.

Caminho completado

Um caminho considera-se completado quando os seus segmentos de caminho em ambos os extremos estão ligados com uma cruz, um segmento de cidade, ou um claustro. Entre ambos extremos pode haver qualquer número de segmentos de caminho.

Um jogador que tenha um ladrão num caminho completado soma um ponto por cada segmento que tenha o caminho (conta o número de peças de território). Esse jogador move o seu contador de pontos em frente no marcador, tantos espaços quantos pontos tenha conseguido.



o jogador vermelho ganha 4 pontos

o jogador vermelho ganha 3 pontos

Cidade completa

Uma cidade é considerada completa quando está totalmente rodeada por uma muralha, em que não fica nenhum lado aberto. Uma cidade pode ter qualquer quantidade de segmentos.



O jogador vermelho soma oito pontos



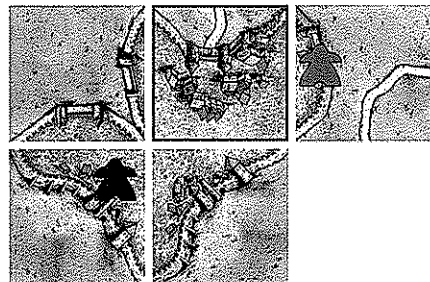
Exceção: uma cidade completa que não contém mais do que dois segmentos, apenas soma dois pontos (não quatro), mais um ponto por cada escudo

O jogador que tenha um cavaleiro numa cidade completa soma dois pontos por cada segmento que tenha a cidade. Cada escudo que haja nos segmentos da cidade dá-se ao jogador dois pontos extra.

A cidade ou o caminho completados com mais de um seguidor

Isto pode ocorrer devido à colocação das peças de território. Quando isto acontece, o jogador com mais ladrões (num caminho) ou mais cavaleiros (numa cidade) receberá todos os pontos. Se dois ou mais jogadores empatam com o maior número, todos esses jogadores receberão os pontos por esse caminho ou cidade em questão.

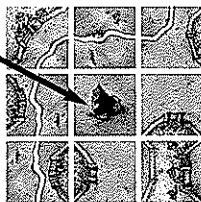
a nova peça liga segmentos de cidade separados para completar uma cidade



Tanto o jogador vermelho como o azul somam os dez pontos em jogo por esta cidade, já que ambos estão empatados ao ter cada um deles um cavaleiro nela

Claustro completado

Um claustro considera-se completo quando a peça de território em que ele se encontra está completamente rodeada por outras peças de território. Neste caso, o jogador que tenha um monge nesse claustro somará 9 pontos.



O jogador azul soma nove pontos

Recuperar seguidores

Quando se somam pontos por um caminho, cidade ou claustro completos (e apenas então), todos os seguidores usados são devolvidos aos seus jogadores, que podem usá-los de novo (como ladrões, camponeses, cavaleiros ou monges) em turnos posteriores.

Pode acontecer que um jogador coloque um seguidor, some pontos por um caminho, cidade ou claustro, e recupere o dito seguidor no mesmo turno.



O jogador vermelho ganha dois pontos pela cidade

1. O jogador completa um caminho ou cidade ao colocar a nova peça de território.
2. Coloca ali um cavaleiro ou um ladrão.
3. Soma os pontos pela cidade ou caminho completos.
4. Recupera o cavaleiro ou ladrão utilizado.

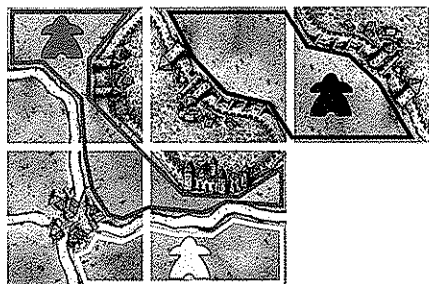


O jogador vermelho ganha três pontos por completar o caminho

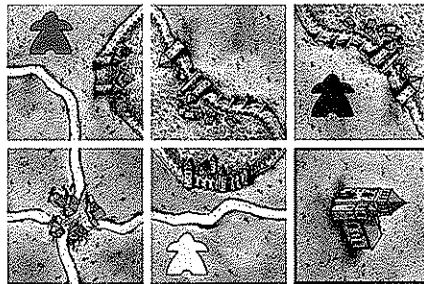
As quintas

Os segmentos de campo ligados entre si chamam-se "quintas". As quintas estão rodeadas por caminhos, cidades, e pelos extremos da área onde se jogam as peças de território. As quintas não somam pontos durante o jogo. Apenas existem como lugares onde colocar camponeses. Os camponeses dão os seus pontos aos jogadores na contagem final.

Os camponeses mantêm-se todo o jogo no segmento de campo em que foram colocados, e nunca são recuperados pelos seus jogadores.



Os três camponeses têm as suas próprias quintas. Os segmentos de cidade e de caminho mantêm as quintas separadas umas das outras



Depois de colocar a nova peça de território, as quintas dos três camponeses estão agora ligadas. O jogador que colocou a peça de território não pode colocar um camponês, porque os segmentos de campo ligados já têm camponeses

Final do jogo

No final do turno do jogador que coloca a última peça de território que resta, o jogo acaba e faz-se a contagem final.

Contagem final

Primeiro contam-se as cidades, caminhos e claustros incompletos em que algum dos jogadores tenha um ladrão ou um cavaleiro. Esse jogador recebe um ponto por cada segmento que tenha o caminho ou cidade. Além disso, cada escudo na cidade dá ao jogador um ponto extra (para determinar quem recebe os pontos nos caminhos e cidades com mais de um seguidor, utilizam-se as mesmas regras que para os caminhos e cidades completos). Por cada claustro incompleto, o jogador que tenha um monge aí receberá um ponto pela peça de claustro, e outro ponto por cada peça de território que esteja a rodear o claustro.

Pontos pelos camponeses

Depois de pontuar pelas cidades, caminhos e claustros incompletos, contam-se os pontos conseguidos pelos camponeses. Os camponeses abastecem as cidades, e portanto acumulam pontos de maneira diferente, segundo as seguintes normas:

- Apenas as cidades completas se consideram abastecidas, e portanto são as únicas que somam pontos pelos camponeses. Para abastecer uma cidade completa, a quinta tem que a rodear. A distância entre o camponês e a cidade é irrelevante.
- Por cada cidade que um camponês abastece desta maneira, o jogador que o colocou soma três pontos, sem que importe o tamanho da cidade nem o da quinta.
- Um mesmo camponês pode abastecer várias cidades adjacentes à sua quinta (e portanto somar pontos por todas elas).
- Várias quintas podem abastecer uma mesma cidade. Neste caso, o jogador com mais camponeses nas quintas que abastece a cidade recebe três pontos. Se dois ou mais jogadores estão empatados com o maior número de camponeses, cada um destes jogadores recebe três pontos.



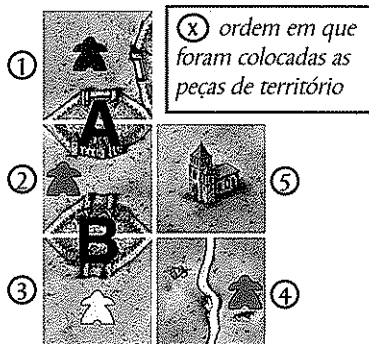
O jogador azul ganha três pontos. Pela cidade incompleta que está à esquerda não soma nenhum ponto



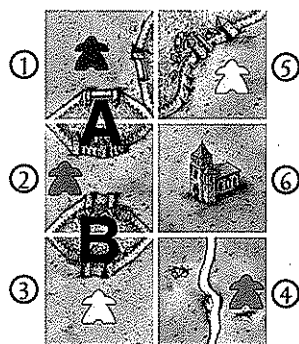
O jogador azul soma 6 pontos



O jogador azul soma 3 pontos



O jogador vermelho soma 6 pontos pelas cidades A e B. O amarelo não soma nenhum ponto (por ter menos camponeses na mesma área que o vermelho). O azul soma 3 pontos pela cidade A (por estar numa área diferente do vermelho)



Os jogadores vermelho e amarelo somam ambos 6 pontos pelas cidades A e B (ao estar empatados com o maior número de camponeses na mesma área). O azul soma 3 pontos pela cidade A (por estar numa área diferente do vermelho).

Deste modo, todas as cidades abastecidas por quintas vão somando pontos uma por uma. Quando todas as cidades tiverem pontuado, a contagem final ficará completa. O jogador com mais pontos será o vencedor do jogo!



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH

Editado em Portugal pela Devir Livraria Lda.
Avenida Infante D. Henrique, 332
(Pátio Traseiro - ED. 3)
1800-224 LISBOA
Tel: 21 831 0045
e-mail: devir@devir.pt



Um obrigado especial a Karen & Andreas "Leo" Seyfarth pela sua enorme contribuição ao jogo e às regras.

Se queres fazer comentários, sugestões, perguntas, ou encontrar regras opcionais e mais informações sobre este jogo, podes pôr-te em contacto connosco ou visitar as seguintes páginas da rede:

<http://www.devir.pt>