

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”.

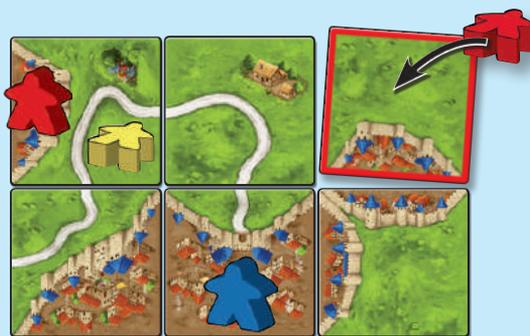


2. Colocar um seguidor como fazendeiro

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.

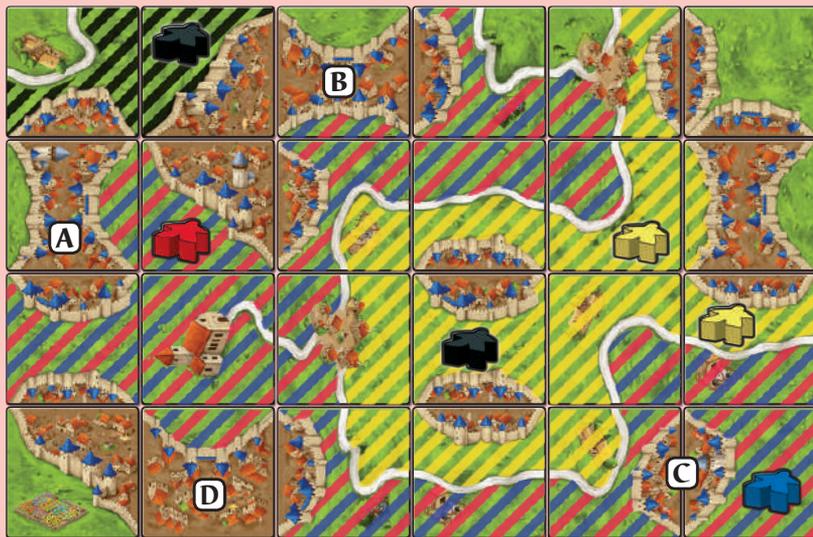


O campo em que você colocou o fazendeiro é bastante grande. Ele começa na própria cartela e segue na estrada até chegar na cidade onde você já possui um cavaleiro.

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.



■ 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

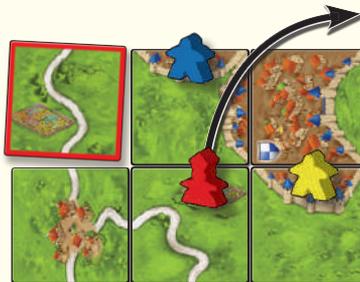
Quando for colocar uma cartela com um monastério ou um jardim, você deve encaixá-la de forma que ela dê continuidade.

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.